

**IMPLEMENTASI MODEL *JIGSAW* PADA MATA PELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X BUSANA BUTIK
DI SMK N 6 PURWOREJO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Teknik

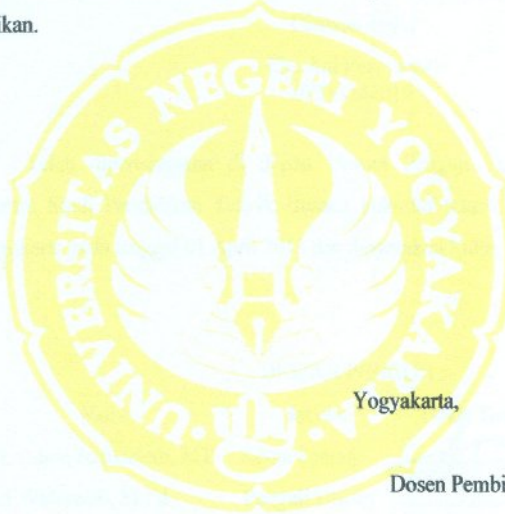


Disusun oleh :
Eka Ani Puspitasari
08513244019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2013**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **"IMPLEMENTASI MODEL JIGSAW PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MEINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X BUSANA BUTIK DI SMK N 6 PURWOREJO"**. Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta,

April 2013

Dosen Pembimbing

M. Adam Jerrusalem, M.T

NIP. 19780312 200212 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

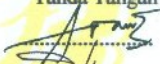
**IMPLEMENTASI METODE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KELAS X BUSANA BUTIK
DI SMKN 6 PURWOREJO**

Disusun oleh :

Eka Ani Puspitasari
08513244019

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas teknik Universitas Negeri
Yogyakarta pada tanggal 01 April 2013 dan dinyatakan Lulus

DEWAN PENGUJI :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
M. Adam Jerrusalem, MT	Ketua Penguji		01-05-2013
Sri Widarwati, M.Pd	Penguji Utama		02-05-2013
Noor Fitrihana, M.Eng	Sekretaris		06-05-2013

Yogyakarta, Mei 2013

Fakultas Teknik

Dekan,




Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd
NIP. 19560216 198603 1 003

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Eka Ani Puspitasari

NIM : 08513244019

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi **"IMPLEMENTASI MODEL *JIGSAW* PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X BUSANA BUTIK DI SMK N 6 PURWOREJO"** ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali dengan acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Mei 2013

Penulis,



Eka Ani Puspitasari
NIP. 08513244019

MOTTO

- ❖ *Jalan berliku, terjalnya tebing, curamnya jurang, bukanlah sesuatu yang menakutkan. Tapi yang paling berani melalui kehidupan, ia harus bisa menikmati hiruk pikuk kesulitan, terjalnya masalah, dalamnya kepiluan karena dibalik semua itu tersimpan hikmah yang dalam bagi pencari kebenaran. Kenikmatan adalah untuk yang terus mencari, mengarungi indahnya samudera kehidupan. (Abdullah Gymnastiar)*
- ❖ *Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu harus dikerjakan, entah mereka menyukai atau tidak. (Aldus huxley)*
- ❖ *Tak ada yang mustahil di dunia kalau kita mau berusaha dan kerja keras dengan mengharap Ridho Allah SWT smuanya pasti bisa kita raih (Penulis)*

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan mengucapkan syukur yang tiada henti atas limpah
rahmat ALLAH SWT yang maha Rahman dan Maha
Rahim.....*

KARYA SKRIPSIKU INI KUPERSEMBAHKAN UNTUK

*Ayah dan ibunda tercinta atas doa-doa dan kesabarannya serta kasih sayang
yang tak tergantikan. Terima kasih atas dukungan moral maupun
material yang selalu diberikan*

*Adikku Yulita Dwi Handayani terima kasih atas ketulusan dan dukungan
yang selalu diberikan*

*Sahabat seperjuanganku Asri Nurrohmah yang selalu menemani dan
memberikan semangat*

*Sahabat-sahabatku dimanapun yang telah membantuku dan akan selalu
aku rindukan*

*Teman-teman Pendidikan Teknik Busana_NR 2008 yang selalu
memberikan dukungan dan motivasi untukku*

Almamaterku UNY

ABSTRAK
IMPLEMENTASI MODEL *JIGSAW* PADA MATA PELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X BUSANA BUTIK
DI SMK N 6 PURWOREJO

Oleh:
Eka Ani Puspitasari
08513244019

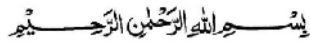
Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui implementasi model *jigsaw*, 2) peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *jigsaw* pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dengan desain penelitian model Kemmis & Taggart. Alur penelitian tindakan kelas terdiri dari “Perencanaan, tindak dan observasi, refleksi”. Penelitian dilaksanakan di SMK N 6 Purworejo. Subjek dalam penelitian ini adalah 31 siswa kelas X Busana Butik II. Metode pengumpulan data menggunakan lembar penilaian sikap dan tes pilihan ganda. Uji validitas berdasarkan pendapat dari ahli (*judgment expert*). Reliabilitas menggunakan rumus KR 20 untuk tes pilihan ganda. Hasil dari instrumen tes menggunakan validitas isi dengan meminta pertimbangan pendapat dari ahli dan uji reliabilitas dengan metode rating. Berdasarkan uji coba instrumen pada kelas X Busana Butik SMK N 6 Purworejo maka didapat 4 butir soal yang gugur dari 24 soal tes. Sehingga tes yang digunakan untuk penelitian sebanyak 20 soal. Uji reliabilitas tes dari soal pilihan reliabilitas 0,8530. Uji reliabilitas observasi afektif 0,933 dan uji reliabilitas psikomotor 0,712. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan proses pelaksanaan penerapan model *jigsaw* adalah (1) guru menjelaskan tentang model *jigsaw*, (2) guru membagi kelompok secara heterogen, (3) guru menjelaskan materi tentang membangun visi dan misi usaha, (4) siswa membentuk kelompok sesuai materi yang didapat dan selanjutnya kelompok ahli berkumpul untuk mengkaji materi, (5) siswa menyimpulkan hasil diskusi tentang materi membangun visi dan misi usaha, (6) siswa kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan anggotanya materi yang telah dipelajari, (7) siswa menyampaikan/mempresentasikan hasil diskusi materi di depan kelas, (8) guru meminta siswa mengerjakan soal tes individu. Dalam pelaksanaan model *jigsaw* pada mata pelajaran kewirausahaan adanya peningkatan hasil belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Target dari hasil penelitian ini adalah 95%. Pelaksanaan model *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan yang dibuktikan pada siklus I 49,3% atau 24 siswa dari 31 siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 22,6% atau 7 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada siklus II 29 siswa atau 95% sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 2 siswa atau 6,5% belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *jigsaw* pada mata pelajaran kewirausahaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : model *jigsaw*, hasil belajar siswa dan kewirausahaan

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah segala puji hanya untuk Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah, dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI MODEL *JIGSAW* PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X BUSANA BUTIK DI SMK N 6 PURWOREJO”** dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Rohmat Wahab, MA, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M.Eng selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Kapti Asiatun, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Sri Widarwati, M.Pd, selaku dosen Penasehat Akademik S1_NR Angkatan 2008.

6. M. Adam Jerusalem, MT, selaku dosen pembimbing skripsi.
7. Sri Widarwati, M. Pd, selaku validator ahli model pembelajaran.
8. Sri Emy Yuli S, M.Si, selaku validator ahli materi
9. Edi Heru Atmaja, selaku kepala SMK N 6 Purworejo.
10. Herianto Edhi, S.Pd, selaku guru SMK N 6 Purworejo sekaligus validator ahli materi.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala bantuan, dukungan dan kerjasamanya.

Penulis menyadari, dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Mei 2013

Eka Ani Puspitasari

NIM. 08513244019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	Xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Metode Pembelajaran	10
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	10
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif	13
c. Teori-teori Yang Terkait dengan Pembelajaran Kooperatif ...	15
d. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif.....	17
e. Langkah–langkah Pembelajaran Kooperatif	21

f. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif.....	21
g. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif	26
2. Metode Pembelajaran Kooperatif.....	32
a. Pengertian Metode <i>Jigsaw</i>	32
b. Prinsip dan Fungsi Metode <i>Jigsaw</i>	35
c. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	36
d. Keuntungan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	38
3. Kewirausahaan	40
a. Kompetensi Dasar Kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo.....	40
b. Pengertian Kewirausahaan.....	42
c. Visi dan Misi.....	43
4. Hasil Belajar.....	50
a. Pengertian hasil Belajar.....	50
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar.....	52
c. Penilaian Hasil Belajar Kewirausahaan.....	55
d. Teori-teori Penilaian.....	55
5. Penelitian Yang Relevan.....	58
B. Kerangka Berfikir.....	63
C. Hipotesis Penelitian.....	64
D. Pertanyaan Penelitian.....	64
BAB III METODE PENELITIAN	65
A. Desain Penelitian	65
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	71
a. Subjek atau Sampel Penelitian.....	71
b. Ojek Penelitian.....	72
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	72
a. Tempat Penelitian.....	72
b. Waktu Penelitian.....	72
D. Teknik Pengumpulan Data.....	72
a. Metode Pengumpulan Data.....	72

b. Instrumen.....	74
c. Validitas da Reliabilitas.....	81
E. Teknik Analisis Data.....	92
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	98
A. Hasil Penelitian	98
1. Kondisi Tempat Penelitian	98
2. Pra Siklus	99
3. Implementasi Model <i>Jigsaw</i> Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan.....	103
4. Peningkatan Hasil Belajar dengan Metode <i>Jigsaw</i> Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Pada Materi Membangun Visi dan Misi dengan Melihat Aktivitas dan Hasil Belajar.....	105
B. Pembahasan Hasil Penelitian	128
1. Implementasi Model <i>Jigsaw</i> Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan.....	128
2. Peningkatan Hasil Belajar Kewirausahaan Pada Materi Membangun Visi dan Misi Usaha dengan Model <i>Jigsaw</i> di SMK N 6 Purworejo	131
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	135
A. Kesimpulan	135
B. Saran	137
DAFTAR PUSTAKA.....	138
LAMPIRAN.....	139

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Langkah Umum Model Pembelajaran Kooperatif	20
Tabel 2	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan.....	41
Tabel 3	Posisi Penelitian Relevan dan Penelitian Ini	62
Tabel 4	Kisi-kisi Soal Tes.....	74
Tabel 5	Kisi-kisi Lembar Observasi Penerapan Model <i>Jigsaw</i>	76
Tabel 6	Kisi-kisi Instrumen Observasi Afektif.....	77
Tabel 7	Kisi-kisi Instrumen Observasi Psikomotor.....	80
Tabel 8	Hasil Uji validitas Instrumen Model <i>Jigsaw</i>	84
Tabel 9	Hasil Uji Validitas Instrumen Materi Kewirausahaan.....	85
Tabel 10	Tingkat Keterandalan Reliabilitas Penelitian.....	90
Tabel 11	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).....	95
Tabel 12	Rumus Kategori Penilaian Afektif dan Psikomotor.....	95
Tabel 13	Penilain Berdasarkan KKM (dari ranah Kognitif,Afektif dan Psikomotor).....	97
Tabel 14	Data hasil Belajar Siswa Pra Siklus Berdasarkan KKM.....	101
Tabel 15	Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Berdasarkan KKM.....	111
Tabel 16	Kriteria Penilaian Afektif Siklus I.....	113
Tabel 17	Kriteria Penilaian Psikomotor Siklus I.....	114
Tabel 18	Data Hasil Belajar Siswa RanahKognitif, Afektif dan Psikomotor.....	115
Tabel 19	Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Berdasarkan KKM.....	122
Tabel 20	Kriteria Penilaian Afektif Siklus II.....	123
Tabel 21	Kriteria Penilaian Psikomotor Siklus II.....	124
Tabel 22	Data Hasil Belajar Ranah kognitif, Afektif, dan Psikomotor Siklus II.....	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Tahapan PTK Model Kemmis & Taggart.....	67
Gambar2	Alur Penelitian.....	69
Gambar 3	Grafik Pencapaian Hasil Belajar Pra Siklus	100
Gambar 4	Grafik Pencapaian Hasil Belajar Siklus I Berdasarkan KKM.....	110
Gambar 5	Grafik Penilaian Aspek Afektif Siklus I.....	112
Gambar 6	Grafik Penilaian Psikomotor Siklus I.....	133
Gambar 7	Grafik Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor.....	115
Gambar 8	Garfik Data Hasil Belajar siswa Kognitif Siklus II.....	122
Gambar 9	Grafik Penilaian Kriteria Aspek Afektif Siklus II.....	123
Gambar 10	Grafik Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II.....	124
Gambar 11	Grafik Ketercapaian Nilai Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus II.....	126
Gambar 12	Perbandingan Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal Hasil Belajar Prasiklus, Siklus Pertama dan Siklus Kedua.....	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat. Pendidikan mempunyai peran yang strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita – cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pemerintah merumuskan dalam Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan tujuan bersama yaitu: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dan yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Pasal 3 UU RI No 20/ 2003).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tugas dan tanggung jawab penuh dalam menjalankan amanat pendidikan. Sekolah merupakan suatu institusi yang dirancang untuk membawa siswa pada proses belajar di bawah pengawasan guru atau tenaga pendidik profesional. Sekolah terdiri dari jenjang – jenjang pendidikan yaitu, tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan perkembangan siswa, tujuan yang akan dicapai dan kemampuan yang dikembangkan. Proses pendidikan memang tidak sepenuhnya dapat terlaksanakan di sekolah, karena terdapat faktor keluarga dan lingkungan masyarakat juga pengaruh penting dalam pendidikan siswa. Namun sebagai lembaga formal, sekolah memiliki tanggung jawab terhadap pembentukan dan perilaku siswa. Pemberlakuan kurikulum 2004 dilaksanakan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan upaya antisipasi untuk mencegah kesenjangan antara hasil pendidikan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat yang akan selalu berkembang.

Dalam pelajaran kewirausahaan SMK merupakan pelajaran yang sangat penting karena siswa dituntut untuk bersaing dipasar internasional. Salah satunya dengan mempelajari secara sungguh – sungguh mengikuti pelajaran kewirausahaan dengan baik dan benar. Hasil pendidikan kejuruan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat terlihat dari tingkat pengetahuan dan penguasaan ketrampilan lulusan SMK yang belum sepadan dengan tuntutan kerja, serta sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki dengan bidang –

bidang pekerjaan yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Oleh karena itu mata pelajaran kewirausahaan di SMK perlu ditingkatkan.

Dari hasil pengamatan dan wawancara peneliti kepada siswa SMK N 6 Purworejo khususnya kelas X Busana Butik umumnya siswa kurang memiliki kemauan bekerja keras untuk meraih prestasi. Siswa pada umumnya belajar disaat menghadapi ulangan harian atau ulangan akhir semester, sehingga banyak siswa yang tidak lulus sesuai standar kompetensi. Pada waktu mengikuti pelajaran di kelas kebanyakan para siswa SMK N 6 Purworejo kelas X Busana Butik kurang memperhatikan pelajaran. Para siswa lebih banyak berbicara kepada teman sebangkunya, sehingga para siswa banyak mendapat teguran dari guru pada saat mengikuti pelajaran kewirausahaan.

Disamping itu pada saat kegiatan belajar mengajar di SMK N 6 Purworejo guru menerangkan terlalu cepat sehingga sulit untuk diterima oleh siswa. Bahkan siswa lebih banyak untuk mencatat terus menerus pada saat pelajaran kewirausahaan. Metode yang digunakan pada saat mengajar adalah metode ceramah sehingga siswa banyak yang bosan dan mengantuk. Media yang digunakan untuk mengajar adalah papan tulis sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Pemberian tugas oleh guru kepada siswa sangat sedikit sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Pelajaran kewirausahaan pada jam terakhir membuat banyak siswa yang mengantuk dan banyak yang tidak konsentrasi pada mata pelajaran kewirausahaan. Keadaan kelas yang kurang mendukung dikarenakan sekolah SMK N 6 Purworejo mempunyai beberapa jurusan sehingga pada waktu praktek dapat mengganggu

kegiatan belajar dan membuat siswa tidak fokus memperhatikan pelajaran kewirausahaan.

Hasil belajar siswa kelas X Busana Butik SMK N 6 Purworejo selama ini masih banyak yang dibawah kelulusan kompetensi minimal yaitu dengan nilai 7,0. Pada pra siklus hasil belajar siswa sebelumnya siswa hanya mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 5,0 dengan prosentase 32,3% siswa yang sudah memenuhi kelulusan kompetensi minimal sedangkan 67,7% belum mencapai kelulusan kompetensi minimal. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memperhatikan pada saat pelajaran kewirausahaan. Selain itu banyaknya faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain motivasi dan minat belajar, lingkungan sarana, prasarana, guru dan lain sebagainya.

Untuk dapat menciptakan suasana belajar yang disukai oleh siswa, seorang guru perlu memerlukan suatu inovasi. Salah satunya dengan memilih dan menggunakan metode belajar yang menarik perhatian siswa. Dengan demikian diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat lebih memahami materi ajar yang disampaikan. Penyampaian materi dapat dilakukan dapat dilakukan dengan metode pembelajaran yang sesuai. Menurut Slavin (2005:4) pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan penguasaan materi terhadap siswa maka sebaiknya dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah model *jigsaw*. Metode ini didisain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang yang diberikan oleh guru, tetapi mereka harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Sedangkan menurut Santrock (2003), belajar kooperatif dengan kelas *jigsaw* melibatkan partisipasi bersama dari seluruh anggota kelompok dalam meraih tujuan pembelajaran. Bila dibandingkan dengan metode tradisional, model *jigsaw* memiliki kelebihan yaitu, pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat, model *jigsaw* ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat, mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada anggota kelompoknya. Kunci pembelajaran ini adalah tanggung jawab setiap siswa terhadap anggota kelompok untuk memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar dapat mengerjakan tes dengan baik.

Dengan permasalahan di atas, peneliti bermaksud meneliti bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas X SMK N 6 Purworejo melalui model *jigsaw*. Peneliti memilih model *jigsaw* karena sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Budiningsih (1998) yang menggunakan model *jigsaw* pada mata pelajaran matematika di SMA menunjukkan dapat meningkatkan hasil belajar, hasil penelitian Nuryadi (2004) menggunakan model *jigsaw* di SMK dapat meningkatkan hasil belajar

siswa pada mata pelajaran kewirausahaan, dan hasil penelitian oleh Susilayanti (2006) menyimpulkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMK pada mata pelajaran kewirausahaan. Model ini hendaknya siswa dan guru lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Model ini diharapkan mampu membuat siswa untuk saling mengajari siswa satu dengan siswa yang lain. Selain itu untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa dalam mengikuti pelajaran kewirausahaan. Pentingnya model *jigsaw* ini dianggap sangat cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Siswa merasa bosan dan tidak berminat membaca materi pada buku pelajaran kewirausahaan.
2. Guru dalam memberikan materi hanya menggunakan metode ceramah
3. Pada proses pembelajaran siswa lebih banyak mencatat materi kewirausahaan.
4. Kondisi kelas yang cukup ramai mengganggu proses belajar siswa di kelas.
5. Pemberian tugas oleh guru yang sangat sedikit kepada siswa pada waktu pelajaran kewirausahaan.

6. Media yang digunakan hanya papan tulis, tidak menggunakan media yang lain sehingga siswa merasa jenuh dan bosan.
7. Penyampaian materi yang menggunakan metode konvensional sehingga menggunakan model *jigsaw*
8. Hasil belajar siswa kognitif, afektif, psikomotor belum maksimal dibuktikan masih siswa ada yang harus mengikuti remedial.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada hasil belajar siswa ranah kognitif, afektif dan psikomotor, kelas X Busana Butik di SMK N 6 Purworejo pada mata pelajaran kewirausahaan. Kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan pada kompetensi dasar membangun visi dan misi usaha. Dengan memilih mata pelajaran kewirausahaan ini, peneliti dapat menerapkan model *jigsaw*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diterapkan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana implemantasi pembelajaran model *jigsaw* pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas X Busana Butik SMK N 6 Purworejo?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa yang dicapai dari implementasi model *jigsaw* kelas X Busana Butik SMK N 6 Purworejo?

E. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui implementasi pembelajaran model *jigsaw* pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X Busana Butik SMK N 6 Purworejo.
2. Meningkatkan pencapaian dari penggunaan model *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas X Busana Butik SMK N 6 Purworejo.

F. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai suatu karya ilmiah hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya, maupun bagi masyarakat luas pada umumnya tentang implementasi metode *jigsaw* dalam mata pelajaran kewirausahaan Busana Butik Kelas X SMK N 6 Purworejo.
 - b. Menambah pengetahuan tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *jigsaw*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi siswa untuk meningkatkan siswa dalam kompetensi mengambil visi dan misi dan manfaat bagi guru untuk pengembangan atau *feed back* materi pelajaran.
 - b. Manfaat bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan dapat menerapkan model *jigsaw* yang baik.

- c. Sebagai calon pendidik sekaligus pembimbing mata pelajaran kewirausahaan busana, pengetahuan dan pengalaman selama melakukan penelitian ini bermanfaat bagi sekolah untuk mengembangkan profesionalisme guru dan dapat dikembangkan kepada siswa pada khususnya, serta bagi masyarakat luas pada umumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu dari jenis model pembelajaran. Sedangkan pengertian dari model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Agus Suprijono, 2009 : 46). Sedangkan menurut Husaini (2010) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas dalam merencanakan pembelajaran oleh guru di kelas.

Pembelajaran dengan menggunakan kooperatif, mengembangkan kualitas diri siswa terutama aspek afektif dapat dilakukan secara bersama – sama. Dalam belajar kelompok kecil dengan prinsip kooperatif baik digunakan untuk mencapai tujuan belajar, baik yang berfungsi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Suasana belajar yang berlangsung dalam interaksi saling percaya, terbuka, dan rileks diantara anggota kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh dan memberi masukan untuk

mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, moral, serta ketrampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran (Solihatin, 2007).

Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya (Erman, dkk, 2003). Ada beberapa hal yang perlu dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif agar lebih menjamin para siswa bekerja secara kooperatif, hal-hal tersebut meliputi: (1) para siswa yang bergabung dalam suatu kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim dan mempunyai tujuan bersama yang harus dicapai, (2) siswa yang tergabung dalam sebuah kelompok harus menyadari bahwa masalah yang mereka hadapi adalah masalah kelompok dan berhasil atau tidaknya kelompok itu akan menjadi tanggung jawab bersama oleh semua anggota kelompok, (3) untuk mencapai hasil yang maksimal, para siswa yang tergabung dalam kelompok itu harus berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapinya dan, (4) para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus menyadari bahwa setiap pekerjaan siswa mempunyai akibat langsung pada keberhasilan kelompoknya (Erman, 2003).

Dalam format pembelajaran kooperatif, setelah guru menyampaikan materi pelajaran, para siswa tergabung dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan menyelesaikan soal latihan, kemudian menyerahkan hasil kerja kelompok kepada guru. Selanjutnya guru memimpin diskusi tentang pekerjaan kelompok tersebut yang membutuhkan penjelasan atau klarifikasi. Untuk

mengoptimalkan pembelajaran kooperatif, keanggotaannya sebaiknya heterogen, baik dari kemampuan atau karakteristik lainnya. Untuk menjamin heterogenitas keanggotaan kelompok, sebaiknya gurulah yang membagi kelompok. Jika para siswa yang mempunyai kemampuan yang berbeda dimasukkan dalam satu kelompok, maka dapat memberikan keuntungan bagi siswa yang berkemampuan rendah dan sedang, sedangkan siswa yang pandai akan dapat mentransfer ilmu yang dimilikinya. Ukuran kelompok akan berpengaruh pada kemampuan produktivitas kelompoknya. Ukuran kelompok yang ideal untuk pembelajaran kooperatif adalah 3-5 orang.

Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembelajaran biasa. Roger dan David Johnson (Lie, 2004) mengatakan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, terdapat lima unsur model pembelajaran yang harus diterapkan yaitu:

1. Saling ketergantungan positif, yakni untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri dan saling bekerjasama dalam kelompok, siswa dalam kelompok saling bekerjasama dan mereka menyadari bahwa diantara mereka saling membutuhkan satu sama lain dalam bekerja untuk mencapai kesuksesan bersama.
2. Tanggung jawab perseorangan, yakni seorang guru dalam pembelajaran kooperatif perlu membuat tugas sedemikian rupa agar setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka masing-masing sebagai sumbang saran dalam kelompok untuk mencapai kesuksesan bersama.
3. Tatap muka, yakni setiap kelompok harus diberi kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi, saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi antar pribadi.
4. Komunikasi antar anggota, yakni menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan keterampilan berkomunikasi, karena tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara.

5. Evaluasi proses kelompok, yakni pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok agar selanjutnya bisa bekerjasama secara efektif.

Dari penjelasan diatas dapat dikaji pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami suatu materi. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kelompok secara bergotong royong (kooperatif) akan menimbulkan suasana belajar partisipasif dan menjadi lebih hidup. Teknik pembelajaran kooperatif dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Pembelajaran kooperatif perlu sering digunakan karena suasana positif yang timbul akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencintai pelajaran dan sekolah/guru. Selain itu, siswa akan merasa lebih terdorong untuk berfikir dan belajar.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Sugihartono (2007) pelaksanaan model pembelajaran kooperatif membutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial. Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan

kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Secara umum, pembelajaran kooperatif bertujuan untuk menciptakan ikatan yang kuat antar siswa, membangun kecerdasan sosial dan emosional, sehingga pada akhirnya siswa bisa berinteraksi kepada lingkungannya dengan segala kemampuan dan potensi diri yang berkembang dengan baik. Menurut Sugihartono (2007) secara garis besar, tujuan tersebut bisa dicapai apabila memenuhi indikator sebagai berikut.

1) Kemandirian yang positif

Kemandirian yang positif akan berhasil dengan baik apabila setiap anggota kelompok merasa sejajar dengan anggota lain. Artinya satu orang akan tidak berhasil kecuali anggota yang lain merasakan juga keberhasilan. Apapun usaha yang dilakukan oleh masing-masing anggota tidak hanya untuk kepentingan sendiri tetapi untuk semua anggota kelompok. Kemandirian yang positif merupakan inti pembelajaran kooperatif.

2) Peningkatan Interaksi

Pada saat guru menekankan kemandirian yang positif, selayaknya guru memberi kesempatan kepada siswa untuk saling mengenal, tolong menolong, saling bantu, saling mendukung, memberi semangat dan saling memberi pujian atas usahanya dalam belajar.

3) Pertanggungjawaban Individu

Tujuan kelompok dalam pembelajaran kooperatif adalah agar masing-masing anggota menjadi lebih kuat pengetahuannya. Siswa belajar bersama sehingga setelah itu siswa dapat melakukan yang lebih baik sebagai individu. Untuk memastikan bahwa masing-masing anggota lebih kuat, siswa harus membuat pertanggungjawaban secara individu terhadap tugas yang menjadi bagiaanya dalam bekerja. Pertanggungjawaban individu akan terlaksana jika perbuatan masing-masing individu dinilai dan hasilnya diberitahukan pada individu dan kelompok.

Dari tujuan diatas, dapat dikaji bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah saling membantu dengan siswa yang lain, meningkatkan interaksi dengan cara memberikan semangat dan dukungan kepada siswa yang lainnya. Serta meningkatkan rasa tanggungjawab individu siswa dalam melaksanakan tugasnya dalam kelompok.

c. Teori-teori Terkait dengan Pembelajaran Kooperatif

Telah dibuktikan pembelajaran kooperatif sangat efektif untuk memperbaiki hubungan antar suku dan etnik, dan kelas yang bersifat multicultural, dan hubungan antar siswa biasa dengan siswa penyandang cacat. Belajar secara kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif-konstruktivis dan teori belajar sosial (Kardi, 2003).

Teori Vigotsky memiliki dua implikasi utama. Pertama adalah hasrat mewujudkan tatanan pembelajaran kooperatif diantara kelompok-kelompok siswa dengan tingkat-tingkat kemampuan yang berbeda. Penuturan teman sebaya yang lebih kompeten akan paling efektif dalam mengembangkan pertumbuhan di dalam zona perkembangan terdekat. Kedua, pendekatan ala Vigotsky dalam pengajaran menekankan perancangan (*Scaffolding*), dengan

siswa semakin lama semakin mengambil tanggung jawab untuk pembelajarannya sendiri (Nur, 2004).

Ericson mengembangkan apa yang disebut rasa percaya diri (*industry*).

Interaksi diantara teman sebaya menjadi semakin penting dengan adanya rasa percaya diri. Kemampuan anak untuk bergerak antara dunia tersebut dan mengatasi tugas akademik, aktivitas kelompok, dan teman-teman akan membawa ke arah pengembangan rasa mampu (Marsitah, 2004).

Menurut Ausabel dalam Suprijono (2009), pemecahan masalah yang cocok adalah lebih bermanfaat bagi siswa dan merupakan strategi yang efisien dalam pembelajaran. Untuk memperlancar proses tersebut diperlukan bimbingan langsung dari guru, baik lisan maupun dengan contoh tindakan. Sedangkan siswa diberi kebebasan untuk membangun pengetahuannya sendiri, dengan demikian *cooperative learning* akan dapat mengusir rasa jenuh dan bosan.

Menurut Piaget dalam Suprijono (2009), dalam hubungannya dengan pembelajaran, teori ini mengacu kepada kegiatan pembelajaran yang harus melibatkan partisipasi peserta didik. Sebagai realisasi teori ini, maka dalam kegiatan pembelajaran peserta didik haruslah bersifat aktif. Pembelajaran kooperatif adalah sebuah model pembelajaran aktif dan partisipatif.

Eggen dan Kauchak (1993: 319) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar siswa saling -membantu dalam mempelajari sesuatu. Oleh karena itu belajar kooperatif ini juga dinamakan “belajar teman sebaya.”

Menurut Slavin (1997), pembelajaran kooperatif, merupakan metode pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen.

Pendapat setara menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk mengajarkan materi yang agak kompleks, membantu mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial, dan hubungan antara manusia. Belajar secara kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif konstruktivis dan teori belajar sosial (Kardi dan Nur, 2000:15)

Dari teori-teori diatas dapat dikaji bahwa model pembelajaran kooperatif dapat memperbaiki hubungan antar siswa tanpa membedakan latar belakang dan kemampuan yang dimiliki. Dapat memecahkan masalah-masalah dalam kelompoknya dengan memberikan semangat kepada siswa yang lain. Selain itu dapat meningkatkan rasa percaya diri, sosial dan rasa tanggung jawab individu siswa.

d. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok, oleh sebab itu banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam pembelajaran kooperatif, karena mereka menganggap telah terbiasa menggunakannya. Walaupun pembelajaran kooperatif terjadi dalam bentuk kelompok, tetapi tidak setiap kerja kelompok dikatakan *cooperative learning*.

Roger dan David Johnson dalam Lie (1999) menyatakan bahwa: “Tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *Cooperative Learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur pembelajaran kooperatif harus diterapkan, yaitu : (1) saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab perseorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antar anggota, dan (5) evaluasi proses kelompok”.

a) Saling ketergantungan positif

Keberhasilan kelompok sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Kegagalan satu anggota kelompok saja berarti kegagalan kelompok. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, guru perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri. Penilaian yang dilakukan adalah penilaian individu dan penilaian kelompok. Dengan demikian setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan nilai pada kelompoknya.

b) Tanggung jawab perseorangan

Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran kooperatif, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik, sehingga masing-masing anggota kelompok akan melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok dapat dilaksanakan.

c) Tatap muka

Setiap anggota kelompok diberikan kesempatan bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing.

d) Komunikasi antar anggota

Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk mengungkapkan pendapat siswa. Disinilah peran guru memotivasi siswanya agar berani mengungkapkan pendapatnya. Proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

e) Evaluasi proses kelompok

Evaluasi proses kelompok bertujuan untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja siswa agar selanjutnya dapat bekerja sama dengan baik.

Dari karakteristik pembelajaran kooperatif diatas dapat dikaji bahwa menekankan adanya kerja sama, saling ketergantungan dan menghormati pendapat orang lain dalam menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran dan suatu penghargaan bersama. Serta meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengungkapkan pendapatnya. Saling mengisi kekurangan dalam satu kelompok tanpa membedakan siswa lain.

e. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat 6 langkah utama atau tanggapan di dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, seringkali dengan bahan bacaan dari pada secara verbal. Selanjutnya peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu. Enam tahap pembelajaran kooperatif dapat dirangkum pada tabel berikut.

Tabel 1. Langkah umum model pembelajaran kooperatif

FASE-FASE	TINGKAH LAKU GURU
FASE 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
FASE 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan

FASE 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
FASE 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
FASE 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
FASE 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

(Sumber : Ibrahim et al., 2006)

Berdasarkan tabel diatas langkah-langkah pembelajaran kooperatif dapat dikaji yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi dalam pelajaran. Kemudian siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok. Guru memberikan penjelasan tentang materi secara detail kepada siswa. Setelah masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya maka guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari. Apabila ada individu dan kelompok yang mendapatkan nilai yang tinggi maka guru memberikan penghargaan kepada siswa. Memotivasi kelompok dan individu yang belum mendapatkan penghargaan agar tetap semangat dalam belajar.

f. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua kerja kelompok termasuk bentuk – bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Menurut Agus Suprijono (2008:88-101) jenis-jenis model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

a. ***Student Teams-Achievement Division (STAD)***

Tim Siswa-Kelompok Prestasi (STAD) atau merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Dalam STAD siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4 – 5 orang, dan setiap kelompok haruslah heterogen. Guru menyajikan pelajaran, kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu, dan pada saat kuis ini mereka tidak boleh saling membantu. Skor siswa dibandingkan dengan rata-rata yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasinya yang lalu. Poin tiap anggota tim ini dijumlahkan untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau penghargaan yang lain. (Triyanto 2007:52)

b. ***Teams-Games-Tournaments (TGT)***

Pertandingan-Permainan-Tim (TGT) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang berkaitan dengan STAD. Dalam TGT, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan

kelompok. Permainan itu dimainkan pada meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen dapat diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda, namun memiliki kemampuan setara.

Permainan itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan dengan maksimal bagi skor-skor kelompoknya bila mereka berusaha dengan maksimal. Turnamen ini dapat berperan sebagai mengulang kembali materi pelajaran. (Isroji,2009:83-84)

c. ***Jigsaw***

Pembelajaran kooperatif *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok lebih kecil. Jumlah kelompok tergantung pada konsep yang terdapat pada topik yang akan dipelajari. Jika satu kelas ada 40 siswa, maka setiap kelompok beranggotakan 10 siswa. Keempat kelompok itu disebut kelompok asal, setelah kelompok asal terbentuk, guru membagikan materi tekstual kepada tiap-tiap kelompok. Berikutnya membentuk kelompok ahli, berikan kesempatan untuk berdiskusi. Setelah kembali pada kelompok asal dan menjelaskan hasil diskusi kepada kelompok masing-masing. (Agus Suprijono,2009:89)

d. ***Think-Pair-Share (TPS)***

Berpikir-Berpasangan-Berbagi (TPS) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur yang dikembangkan ini dimaksudkan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Struktur ini menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil (2 – 5 anggota) dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif daripada penghargaan individu.

TPS memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. Misalkan seorang guru baru saja menyelesaikan satu penyajian singkat, atau siswa telah membaca suatu tugas, atau suatu situasi penuh teka teki telah dikemukakan. Dan guru menginginkan siswa memikirkan secara lebih mendalam tentang apa yang telah dijelaskan atau dialami. Guru memilih untuk menggunakan TPS sebagai ganti tanya jawab seluruh kelas. (Triyanto,2010:61)

e. ***Numbered-Head_together (NHT)***

Penomoran-Berpikir Bersama (NHT) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang sejenis dengan TPS, dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Sebagai gantinya mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas, guru menggunakan struktur empat langkah yaitu : penomoran,

mengajukan pertanyaan, berpikir bersama, dan menjawab.
(Triyanto,2010:82)

f. *TPS (Think Pair Share)*

Model ini merupakan model yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Guru memperkirakan hanya melangkapi penyajian singkat atau siswa membaca tugas, atau situasi yang situasi yang tanda tanya. (Triyanto,2010:61)

g. *Two stay two stay*

Pembelajaran dengan model *two stay two stay* diawali dengan pembagian kelompok. Setelah guru membagi tugas yang harus didiskusikan jawabanya. Kemudian anggota kelompok bertamu ke kelompok lain untuk menyajikan hasil kerja kelompok, jika sudah selesai mereka kembali ke kelompok asal untuk mencocokkan dan membahas hasil kerjanya. (Agus Suprijono,2009:93-94)

h. *Make a Match*

Model *make a mach* adalah pembelajaran yang perlu dipersiapkan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. (Agus Suprijono,2009:95)

Berdasarkan jenis-jenis pembelajaran kooperatif dapat dikaji bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pengajaran suatu metode pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas

kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan ajar. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah. Jadi memperoleh bantuan khusus dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Dalam proses tutorial ini, siswa kelompok atas akan meningkat kemampuan akademiknya karena memberi pelayanan sebagai tutor membutuhkan pemikiran lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tertentu.

g. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki manfaat atau kelebihan yang sangat besar dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok.

Karli dan Yuliariatiningsih (2002: 72) mengemukakan kelebihan model pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis.
2. Dapat mengembangkan aktualisasi berbagai potensi diri yang telah dimiliki oleh siswa.
3. Dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap, nilai, dan ketrampilan-ketrampilan sosial untuk diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.
4. Siswa tidak hanya sebagai objek belajar melainkan juga sebagai subjek belajar karena dapat menjadi tutor sebaya bagi siswa lainnya.

5. Siswa dilatih untuk bekerjasama, karena bukan materi saja yang dipelajari tetapi juga tuntutan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal bagi kesuksesan kelompoknya.
6. Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar memperoleh dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan secara langsung, sehingga apa yang dipelajari lebih bermakna bagi dirinya.

Penggunaan pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, memiliki berbagai kelebihan atau manfaat. Kelebihan berorientasi pada optimalnya kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif melalui dukungan guru dan siswa dalam pembelajaran.

Selain kelebihannya, pendekatan pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Lie (1999: 29) yaitu: siswa yang dibagi dalam kelompok kemudian diberikan tugas. Akibatnya siswa merasa ditinggal sendiri dan karena mereka belum berpengalaman, merasa bingung dan tidak tahu bagaimana harus bekerjasama menyelesaikan tugas tersebut sehingga menimbulkan kekacauan dan kegaduhan.

Berdasarkan pendapat sebelumnya, jelas bahwa di samping kelebihan atau manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa dalam model pembelajaran kooperatif, juga terdapat kelemahan di mana hal tersebut menuntut kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan mengawasi proses kerjasama dalam belajar yang dilakukan oleh siswa.

Thabrany (1993: 94) mengemukakan kelebihan atau keuntungan dan kekurangan kerja kelompok atau pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Keuntungan kerja kelompok
 - a. Dapat mengurangi rasa kantuk dibanding belajar sendiri
 - b. Dapat merangsang motivasi belajar.
 - c. Ada tempat bertanya
 - d. Kesempatan melakukan resitasi oral
 - e. Dapat membantu timbulnya asosiasi dengan peristiwa lain
- 2) Kekurangan kerja kelompok
 - a. Bisa menjadi tempat mengobrol atau gosip.
 - b. Sering terjadi debat sepele di dalam kelompok, bisa terjadi kesalahan kelompok.

Menurut Thabrany (1993:94) kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif di atas, berikut diuraikan satu-per satu

1) Kelebihan model pembelajaran koopaeratif

Kelebihan model pembelajaran kooperatif terdiri atas:

a. Dapat mengurangi rasa kantuk dibanding belajar sendiri

Jika belajar sendiri sering kali rasa bosan timbul dan rasa kantuk pun datang. Apalagi jika mempelajari pelajaran yang kurang menarik perhatian atau pelajaran yang sulit. Dengan belajar bersama, orang punya teman yang memaksa aktif dalam belajar. Demikian pula ada kesempatan bersenda gurau sesedikit mungkin untuk mengalihkan kebosanan.

b. Dapat merangsang motivasi belajar

Melalui kerja kelompok, akan dapat menumbuhkan perasaan ada saingan. Jika sudah menghabiskan waktu dan tenaga yang sama dan ternyata ada teman yang mendapat nilai lebih baik, akan timbul minat mengejarnya. Jika sudah berada di atas, tentu ingin mempertahankan agar tidak akan dikalahkan teman-temannya.

c. Ada tempat bertanya

Kerja secara kelompok, maka ada tempat untuk bertanya dan ada orang lain yang dapat mengoreksi kesalahan anggota kelompok. Belajar sendiri sering terbentur pada masalah sulit terutama jika mempelajari sejarah. Dalam belajar berkelompok, seringkali dapat memecahkan soal yang sebelumnya tidak bisa diselesaikan sendiri. Ide teman dapat dicoba dalam menyelesaikan soal latihan. Jika ada lima orang dalam kelompok itu, tentu ada lima kepala yang mempunyai tingkat pengetahuan dan kreativitas yang berbeda. Pada saat membahas suatu masalah bersama akan ada ide yang saling melengkapi.

d. Kesempatan melakukan resitasi oral

Kerja keompok, sering anggota kelompok harus berdiskusi dan menjelaskan suatu teori kepada teman belajar. Inilah saat yang baik untuk resitasi. Akan dijelaskan suatu teori dengan bahasa sendiri. Belajar mengekspresikan apa yang diketahui, apa yang ada dalam pikiran ke dalam bentuk kata-kata yang diucapkan.

- e. Dapat membantu timbulnya asosiasi dengan peristiwa lain yang mudah diingat

Melalui kerja kelompok akan dapat membantu timbulnya asosiasi dengan peristiwa lain yang mudah diingat. Misalnya, jika ketidaksepakatan terjadi di antara kelompok, maka perdebatan sengit tak terhindarkan. Setelah perdebatan ini, biasanya akan mudah mengingat apa yang dibicarakan dibandingkan masalah lain yang lewat begitu saja. Karena dari peristiwa ini, ada telinga yang mendengar, mulut yang berbicara, emosi yang turut campur dan tangan yang menulis. Semuanya sama-sama mengingat di kepala. Jika membaca sendirian, hanya rekaman dari mata yang sampai ke otak, tentu ini dapat kurang kuat.

2) Kelemahan model pembelajaran kooperatif

Menurut Thabrany (1993:94) kelemahan penerapan model pembelajaran kooperatif dalam suatu pembelajaran di sekolah yaitu:

- a. Bisa menjadi tempat mengobrol atau gosip

Kelemahan yang senantiasa terjadi dalam belajar kelompok adalah dapat menjadi tempat mengobrol. Hal ini terjadi jika anggota kelompok tidak mempunyai kedisiplinan dalam belajar, seperti datang terlambat, mengobrol atau bergosip membuat waktu berlalu begitu saja sehingga tujuan untuk belajar menjadi sia-sia.

- b. Sering terjadi debat sepele di dalam kelompok

Debat sepele ini sering terjadi di dalam kelompok. Debat sepele ini sering berkepanjangan sehingga membuang waktu percuma. Untuk itu, dalam belajar kelompok harus dibuatkan agenda acara. Misalnya, 25 menit mendiskusikan bab tertentu, dan 10 menit mendiskusikan bab lainnya. Dengan agenda acara ini, maka belajar akan terarah dan tidak terpancing untuk berdebat hal-hal sepele.

- c. Bisa terjadi kesalahan kelompok

Jika ada satu anggota kelompok menjelaskan suatu konsep dan yang lain percaya sepenuhnya konsep itu, dan ternyata konsep itu salah, maka semua anggota kelompok berbuat salah. Untuk menghindarinya, setiap anggota kelompok harus sudah mereview sebelumnya. Kalau membicarakan hal baru dan anggota kelompok

lain belum mengetahui, cari konfirmasi dalam buku untuk pendalaman.

Model pembelajaran kooperatif di samping memiliki kelebihan juga mengandung beberapa kelemahan apabila para anggota kelompok tidak menyadari makna kerjasama dalam kelompok. Oleh karena itu, Thabrany (1993: 96) menyarankan bahwa “agar kelompok beranggotakan 3, 5 atau 7 orang, jangan lebih dari 7 dan sebaiknya tidak genap karena dapat terjadi beberapa blok yang saling mengobrol, dan jangan ada yang pelit artinya harus terbuka pada kawan”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat peneliti kaji bahwa, kelebihan model pembelajaran kooperatif yaitu: siswa lebih aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis. Dapat merangsang motivasi belajar siswa sehingga mendapatkan nilai yang baik. Melatih siswa untuk bekerjasama, untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap, nilai, dan ketrampilan-ketrampilan sosial untuk diterapkan dalam kehidupan di masyarakat. Sedangkan kekurangan model pembelajaran kooperatif, yaitu: bisa menjadi kesempatan siswa untuk mengobrol dengan siswa yang lain sehingga siswa tidak mempunyai kedisiplinan dalam belajar dan membuang waktu yang sia-sia. Sering terjadi debat sepele di dalam kelompok yang memerlukan waktu yang lama untuk memecahkan masalah. Bisa terjadi kesalahan dalam kelompok, karena siswa biasanya sudah mempunyai kelompok masing-masing.

2. Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

Pada awalnya model ini dikembangkan oleh Elliot Aronson dari Universitas Texas dan kemudian diadaptasi oleh Slavin (Nurhadi, 2004:65). Model *jigsaw* adalah teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari model *jigsaw* ini adalah mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

Teknik mengajar *jigsaw* dikembangkan oleh Aronson et. Al. sebagai model *Cooperatif Learning*. Teknik ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Dalam teknik ini, guru memperhatikan latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan ketrampilan berkomunikasi.

Menurut Arends, RI, 1997 (dalam Wirta: 2003) pengertian model *jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa. Materi akademik disajikan dalam bentuk teks dan setiap siswa bertanggung jawab atas penugasan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian materi tersebut kepada anggota tim lain. Dalam model *jigsaw* siswa diberi kesempatan

untuk berkolaborasi dengan teman lain dalam bentuk diskusi kelompok memecahkan suatu permasalahan. Setiap kelompok memiliki kemampuan akademik yang heterogen sehingga akan terdapat siswa yang berkemampuan tinggi, dua atau tiga siswa berkemampuan sedang, dan seorang siswa berkemampuan kurang.

Ibrahim (2001:21) model *jigsaw* telah dikembangkan dan diujikan oleh Elliot Aronson dan kemudian diadaptasi oleh Slavin. Dalam penerapan model *jigsaw*, siswa dibagi berkelompok dengan lima atau enam anggota kelompok belajar heterogen. Setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari, menguasai bagian tertentu bahan yang diberikan kemudian menjelaskan pada anggota kelompoknya. Dengan demikian terdapat rasa saling membutuhkan dan harus bekerjasama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Para anggota dari kelompok lain yang bertugas mendapat topik yang sama berkumpul dan berdiskusi tentang topik tersebut. Kelompok ini disebut kelompok ahli. Kemudian anggota tim ahli kembali ke kelompok asal dan mengajarkan apa yang telah dipelajarinya dan didiskusikan didalam kelompok ahlinya untuk diajarkan kepada teman kelompoknya sendiri.

Berdasarkan pengertian model *jigsaw* diatas dapat dikaji, model *jigsaw* salah satu model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa kelompok heterogen. Model *jigsaw* ini bertujuan untuk membantu siswa bekerjasama dengan siswa lain dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mendapatkan informasi dan meningkatkan berkomunikasi. Keunggulan model *jigsaw* meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap

pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Meningkatkan bekerja sama model secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

b. Prinsip dan Fungsi Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

1. Prinsip-Prinsip model pembelajaran kooperatif *jigsaw*

- a. Penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan.
- b. Tanggung jawab individual, bermakna bahwa suksesnya kelompok tergantung pada belajar individual semua anggota kelompok. Tanggung jawab ini terfokus dalam usaha untuk membantu yang lain dan memastikan setiap anggota kelompok telah siap menghadapi evaluasi tanpa bantuan yang lain.
- c. Kesempatan yang sama untuk sukses, bermakna bahwa siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar mereka sendiri.

2. Fungsi

- a. Berdasarkan prinsip-prinsip diatas memastikan bahwa siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah sama-sama tertantang untuk melakukan yang terbaik dan bahwa kontribusi anggota kelompok sangat bernilai.

- b. Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok. Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pelajaran tiap anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan.

Berdasarkan prinsip dan fungsi diatas dapat dikaji bahwa saling menghargai antar individu tanpa membedakan kemampuan, saling membantu satu kelompok untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dalam hal ini juga harus ikut aktif dalam memberikan umpan balik dan memberikan bantuan kepada siswa bila memerlukan bantuan.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

Menurut Arends (1997), langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*, yaitu:

1. Membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4 – 6 orang
2. Masing-masing kelompok mengirimkan satu orang wakil mereka untuk membahas topik, wakil ini disebut dengan kelompok ahli
3. Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut
4. Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke kelompok masing-masing (kelompok asal), kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya
5. Guru memberikan tes individual pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan Kunci pembelajaran ini adalah interpedensi setiap siswa terhadap anggota kelompok untuk memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar dapat mengerjakan tes dengan baik.

Dari langkah-langkah yang telah diuraikan diatas maka sering sifat individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok sedangkan anggota kelompok lainnya hanya

"mendompleng" keberhasilan "pemborong". Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik, dan sebagainya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang memberikan bantuan.

Kelompok belajar biasanya homogen. Pimpinan kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota kelompok. Pemimpin kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing. Keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong-royong seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, mempercayai orang lain, dan mengelolah konflik secara langsung diajarkan. Keterampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan.

Pada saat belajar kooperatif sedang berlangsung guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama antar anggota kelompok. Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung. Guru memperhatikan secara proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.

Dari langkah-langkah model *jigsaw* tersebut diatas dapat dikaji bahwa model *jigsaw* bersifat homogen artinya tidak membedakan kemampuan siswa. Masing-masing kelompok mengirimkan satu orang untuk membahas topik, wakil ini disebut kelompok ahli. Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik

tersebut. Setelah memahami materi, kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggotanya. Guru memberikan tes individu pada siswa di akhir pelajaran.

d. Keuntungan dan Kekurangan Model *Jigsaw*

1) Keuntungan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*

Menurut Ibrahim dkk (2000) menyatakan bahwa belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa. Siswa belajar lebih banyak dari teman mereka dalam belajar kooperatif dari pada dari guru. Ratumanan (2002) menyatakan bahwa interaksi yang terjadi dalam belajar kooperatif dapat memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa.

Menurut Kardi & Nur (2000) belajar kooperatif sangat efektif untuk memperbaiki hubungan antar suku dan etnis dalam kelas multibudaya dan memperbaiki hubungan antara siswa normal dan siswa penyandang cacat.

Bila dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, model *jigsaw* memiliki beberapa keuntungan yaitu:

- a. Dapat menambah kepercayaan diri siswa akan kemampuan berpikir kritis.
- b. Setiap siswa akan memiliki rasa tanggung jawab akan tugasnya.
- c. Mengembangkan kemampuan siswa mengungkapkan ide atau gagasan dalam memecahkan masalah tanpa takut membuat masalah.

- d. Dapat meningkatkan kemampuan sosial, mengembangkan rasa harga diri dan hubungan interpersonal yang positif.
- e. Waktu pelajaran lebihh efektif dan efisien.
- f. Dapat berlatih komunikasi dengan baik.

2) Kekurangan model *jigsaw*

Menurut (Roy Killen, 1966) diantaranya adalah:

- a) Prinsip utama pembelajaran ini adalah “*Peerteaching*” yaitu pembelajaran oleh teman sendiri. Ini akan menjadi kendala karena persepsi dalam memahami suatu konsep yang akan didiskusikan bersama dengan siswa lain. Dalam hal ini pengawasan guru menjadi hal mutlak diperlukan agar jangan sampai terjadi salah konsep (*Miss Conception*).
- b) Dirasa sulit meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak percaya diri, pendidik harus mampu memainkan perannya dalam memfasilitasi kegiatan belajar.
- c) Awal pembelajaran ini biasanya sulit dikendalikan, biasanya butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.

Berdasarkan keuntungan dan kekurangan model *jigsaw* dapat peneliti kaji bahwa model *jigsaw* mempunyai keuntungan yaitu : dapat menambah kepercayaan diri siswa akan berfikir kritis, setiap siswa menjadi rasa tanggungjawab akan tugasnya, berani mengungkapkan ide atau masalah tanpa

rasa takut, dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa, waktu belajar lebih efektif, dan dapat berlatih komunikasi dengan baik. Sedangkan kekurangan kooperatif *jigsaw* yaitu : sering terjadi salah perspsi dalam memahami suatu konsep yang akan didiskusikan bersama dengan siswa yang lain, sulit menyakini siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman jika kurang rasa percaya diri oleh siswa, dan membutuhkan waktu dan persiapan yang matang supaya model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.

3.Kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo

a. Kompetensi dasar Kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo

Standar kompetensi adalah kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Sedangkan kompetensi dasar adalah pengembangan dari standar kompetensi lulusan (SKL) yang akan menentukan kelulusan siswa. standar kompetensi menerapkan jiwa kepemimpinan dan kompetensi dasar terdiri dari: (1) menunjukkan sikap pantang menyerah dan ulet yang terdiri dari mengetahui hakikat sikap pantang menyerah, melakukan sikap pantang menyerah dan ulet dalam kegiatan usaha (2) mengelola konflik yang terdiri dari mengetahui penyebab, tipe, manfaat, dampak, jenis, pengelompokkan, tahap terjadinya penanggulangan dan cara konflik, mengetahui dampak negatif dan positif dari konflik, memanfaatkan konflik positif, mengatasi konflik negatif (2) membangun visi dan misi usaha yang terdiri dari mengetahui visi dan misi perusahaan, mengetahui kegiatan yang dapat

digunakan untuk mencapai visi dan misi perusahaan. Standar kompetensi mata pelajaran kewirausahaan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
Menerapkan jiwa kepemimpinan	1. Menunjukkan sikap pantang menyerah dan ulet a) Mengetahui hakikat sikap pantang menyerah b) Melakukan sikap pantang menyerah dan ulet dalam kegiatan usaha 2. Mengelola konflik a) Mengetahui penyebab, tipe, manfaat, dampak, jenis, pengelompokkan, tahap terjadinya penanggulangan dan cara konflik b) Mengetahui dampak negatif dan positif dari konflik c) Menfaatkan konflik positif d) Mengatasi konflik negatif 3. Membangun visi dan misi usaha a) Mengetahui visi dan misi perusahaan b) Mengetahui kegiatan yang dapat digunakan untuk mencapai visi dan misi perusahaan

Sumber : (Silabus Mata Pelajaran Kewirausahaan, SMK N 6 Purworejo)

Peneliti ini dilakukan pada kompetensi dasar membangun visi dan misi. Karena berdasarkan observasi standar kompetensi menerapkan jiwa kepemimpinan, kompetensi dasar membangun visi dan misi hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah KKM dibandingkan dengan kompetensi dasar lainnya. Hal ini disebabkan karena banyak yang kurang memperhatikan pelajaran. Berdasarkan keterangan peneliti mengambil kompetensi dasar

membangun visi dan misi perusahaan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Pengertian Kewirausahaan

Mata pelajaran kewirausahaan bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh (*holistik*), sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha. Kewirausahaan berisi tentang kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda melalui berfikir kreatif dan inovatif.

Dengan adanya kewirausahaan ini, diharapkan siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat bermanfaat untuk kedepannya. Pengetahuan dari materi kewirausahaan harus dikuasai oleh setiap siswa agar dapat memahami dan kompeten agar berhasil belajarnya meningkat. Ketrampilan dari materi kewirausahaan bisa diterapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari dengan menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda melalui berfikir kreatif dan inovatif.

Berdasarkan mata pelajaran kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo ini diajarkan pada semester dua. Penelitian yang akan dilakukan pada semester dua, peneliti membatasi materi yang diajarkan pada membangun visi dan misi usaha. Materi yang akan dipelajari oleh siswa kelas X Busana Butik

SMK N 6 Purworejo pada semester dua adalah membangun visi dan misi usaha.

c. Visi dan Misi Usaha

Perbedaan antara orang sukses dan orang gagal adalah bahwa mereka yang gagal tidak atau belum mempunyai visi dan misi, hal-hal yang diinginkan, dan tujuannya. Sementara orang yang berhasil telah mengetahui dengan pasti apa yang diinginkan dan yang telah dicapainya. Jadi setiap orang membutuhkan visi dan misi untuk meraih tujuan, dan keinginannya. Berwirausaha bisa diibaratkan sebagai perjalanan panjang dan waktu yang lama harus memiliki tujuan, rencana, program, dan strategi. Tujuan, rencana program serta strategi itulah yang disebut visi dan misi.

1. Visi Usaha

Menurut Wibisono (2006:43) visi merupakan rangkaian kalimat yang menyatakan cita-sita atau impian sebuah organisasi atau perusahaan yang ingin dicapai di masa depan atau dapat dikatakan bahwa visi merupakan pernyataan *want to be* dari organisasi atau perusahaan. Visi merupakan hal yang sangat penting bagi perusahaan untuk menjamin kelestarian dan kesuksesan jangka panjang.

Dalam visi suatu organisasi terdapat juga nilai-nilai, aspirasi serta kebutuhan organisasi dimasa depan seperti yang diungkapkan oleh Kotler yang dikutip oleh Nawawi (2000:122). Visi adalah pernyataan tentang tujuan organisasi yang diekspresikan dalam produk dan pelayanan yang

ditawarkan, kebutuhan yang dapat ditanggulangi, kelompok masyarakat yang dilayani, nilai-nilai yang diperoleh serta aspirasi dan cita-cita dimasa depan. Visi yang efektif antara lain harus memiliki karakter seperti :

- a. *Imagible* (dapat dibayangkan)
- b. *Desirable* (menarik)
- c. *Feasible* (realitis dan dapat dicapai)
- d. *Focused* (jelas)
- e. *Flexible* (aspiratif dan responsif terhadap perubahan lingkungan)
- f. *Communicable* (mudah dipahami)

Visi bagi organisasi atau perusahaan dapat digunakan sebagai berikut.

- a) Penyatuan tujuan, arah dan alokasi sasaran perusahaan
- b) Dasar untuk pemanfaatan dan alokasi sumber daya serta pengendaliaanya.
- c) Pembentuk dan budaya perusahaan (*corporate culure*)

Jadi visi adalah tujuan, keinginan, atau angan-angan (gambaran) masa depan perusahaan yang anda ingin bangun, pilih, dan besarkan. Oleh karena itu visi yang ideal menurut Hendro (2002:162) adalah sebagai berikut.

- a. Sederhana (*simple*), sehingga mudah di pahami, diimajinasikan, dan dibayangkan besar , ukuran posisi, perusahaan anda.
- b. Tekstur (*measurable*), jika ini tidak disesuaikan dengan kondisi dan situasi atau terlalu muluk, visi akan berubah menjadi fiksi, sebuah khayalan semu yang mustahil untuk diwujudkan.

- c. Terjangkau (*rechable*), jika visi terukur, sederhana tetapi tidak mungkin bisa di wujudkan, visi tersebut tidak ideal untuk anda, meskipun mungkin ideal bagi orang lain.
- d. Beralasan (*reasonable*), visi juga mengandung unsur pokok, yaitu alasan kuat untuk mengembangkan bisnis anda di masa depan.
- e. Ambisius, jika visi tidak mengandung unsur yang tidak mengandung ambisius, visi itu juga akan hilang energi.
- f. Periode waktu (*time frame*), sebuah visi dengan target waktu yang jelas akan memudahkan tingkat ketercapaian visi tersebut.
- g. Bersifat srategis (*strategic*), visi yang tidak bersifat strategis tidak akan berdampak besar pada usaha anda.
- h. Sifat strategis yang dimaksud adalah bisa menjadi tujuan untuk bersaing, ada unsur pembeda dengan yang lain, bisa menjadi motivator, unik dan berbeda dengan yang lain.
- i. Ada kejelasan hubungan kejadian saat ini dengan kejadian masa datang.
- j. Perspektif kondisi anda saat ini ke masa datang.
- k. Komunikatif. Jika visi tidak dapat dikomunikasikan atau terlalu rumit, yang akan mengerti visi anda hanya anda sendiri.

Jadi dapat dikaji, visi yang dapat dikatakan ideal adalah visi yang sederhana, terukur, terjangkau, beralasan, ambisius, memiliki periode waktu, srategis dan kejelasan hubungan, perspektif kondisi saat ini ke masa datang.

2. Misi Usaha

Pada dasarnya misi merupakan alasan mendasar ekstensi suatu organisasi (Ducker, 2007:87). Pernyataan visi organisasi, terutama di tingkat unit bisnis menentukan batas dan maksud aktivitas bisnis perusahaan. Jadi perumusan ini merupakan realisasi yang akan menjadikan suatu organisasi yang mampu menghasilkan produk dan jasa yang berkualitas yang memenuhi kebutuhan. Menurut Wheelen sebagaimana dikutip oleh Wibisono (2006:46-47), misi merupakan rangkaian kalimat yang menyatakan tujuan atau alasan eksistensi organisasi yang memuat apa yang disediakan oleh perusahaan kepada masyarakat, baik berupa produk maupun jasa.

Tujuan dari pernyataan misi adalah mengkomunikasikan kepada *stakeholder*, di dalam maupun di luar organisasi, tentang alasan pendirian perusahaan dan ke arah mana perusahaan akan menuju. Oleh karena itu, rangkaian kalimat dalam misi sebaiknya dinyatakan dalam satu bahasa dan komitmen yang dapat dimengertikan dirasakan relevansinya oleh semua pihak yang terkait.

Secara sederhana, misi adalah bagaimana cara untuk mewujudkan visi. Dalam misi selalu terkandung hal-hal berikut.

- a. Tujuan dan alasan keberadaan suatu organisasi
- b. Tindakan dan langkah-langkah yang harus dilakukan
- c. Alasan bisnis harus berkembang
- d. Cara mewujudkan tujuan

Unsur-unsur pokok sebuah misi adalah sebagai berikut.

- a. Kiat dan usaha untuk mewujudkan misi
- b. Nilai-nilai dasar organisasi yang dinyatakan dalam misi
- c. Segmen pasar dan pelanggan
- d. Pernyataan tentang produk atau jasa yang telah dimasuki (dijualnya)
- e. Keyakinan yang kuat, asumsi-asumsi, dan budaya kerja dengan orientasi mutu
- f. Pernyataan strategis jangka panjang dan jangka pendek

Menurut Hendro (2002:165) misi akan efektif bila bersifat :

- a. Ringkas dan jelas

Mudah dipahami, gampang diingat, menyatakan spesifikasi bidang secara jelas.

- b. Unik

Harus ada unsur pembelaan sehingga tidak klise.

- c. Fleksibel

Misi memiliki ketegasan sekaligus fleksibel agar sesuai dengan perkembangan zaman.

- d. Bisa membantu untuk mengambil keputusan

Misi juga pegangan kerja, arah, dan kebijakan perusahaan dalam operasional sehingga bisa membantu manajer, pimpinan, atau orang yang ada di dalamnya untuk mengambil keputusan.

e. Budaya perusahaan

Misi harus mencerminkan unsur pembentukan etos kerja, motivasi, semangat kerja dan juga budaya kerja sehingga mengandung nilai-nilai yang harus diangkat dan menjadi ciri-ciri perusahaan yang dipegang teguh oleh karyawannya.

f. Memberikan inspirasi

Ada unsur ambisi, tekad bulat dan arah perusahaan sehingga misi juga memberikan inspirasi dan ide-ide baru bagi siapa saja yang berada dalam organisasi.

Jadi misi adalah usaha, pemikiran dan langkah-langkah formal untuk mewujudkan suatu visi yaitu tindakan untuk memperjelas apa yang dikehendaki oleh pemilik perusahaan menjadi pegangan untuk menjalankan usaha anda sekarang dan yang akan datang.

3. Langkah-langkah Menyusun Visi dan Misi Usaha

Menurut Hendro (2002:166) seorang wirausaha harus memiliki jiwa kepemimpinan untuk :

- a) Mengambil keputusan dan mengelola resiko
- b) Memutuskan untuk menjadi wirausaha mandiri
- c) Mengelola konflik menjadi konflik yang sifat positif
- d) Mengelola konflik menjadi konflik yang bersifat positif
- e) Mengetahui visi, misi serta merencanakan strategi yang akan dirumuskan

Oleh karena itu, seorang wirausaha harus mampu menyusun sebuah visi dan misi. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Melakukan riset, baik ke industri atau pasar, lokasi dan organisasi termasuk karyawan, manajer, dan rekan bisnis.
- 2) Melakukan wawancara mengenai kebutuhan yang ada tetapi belum terpenuhi, mengetahui keinginan dan harapan dari pasar untuk menentukan sebuah strategi.
- 3) Mengumpulkan data pasar
- 4) Merumuskan susunan data dengan mencari tren (kecenderungan) dan unsur pembedaannya (unik).
- 5) Merumuskan visi dan misi
- 6) Mengkomunikasikan ke anggota organisasi melalui seminar, *workshop*, presentasi, atau rapat.
- 7) Melakukan perbaikan visi dan misi berdasarkan saran dan kritik dari anggota sehingga mereka merasa memiliki visi dan misi. Hal ini penting karena rasa memiliki (*sense of belonging*) perlu dibangun dari bawah.
- 8) Perhatikan aspek analisa SWOT (*strengths, weak, opportunities, threats*) dengan mengevaluasi dari sisi internal rencana bisnis dan lingkungannya.

Dari penjelasan diatas, dapat dikaji bahwa setelah seorang wirausahawan menetapkan visi dan misinya, diharapkan dia mampu mengambil keputusan beserta resikonya dan juga mempunyai wawasan

dalam mengelola konflik serta mengetahui dan mampu mengasah jiwa kepemimpinannya. Langkah selanjutnya adalah berani memutuskan untuk memulai sebuah usaha dan mencari peluang emas.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalamannya belajarnya (Nana Sudjana 1999:22). Agus Suprijono (2010:3) secara sederhana menyebut bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:141) hasil belajar adalah perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Menurut Purwanto (2010:54) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dari beberapa pendapat diatas maka hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa seperti nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan setelah ia menerima pengalaman belajarnya melalui proses belajar mengajar berdasarkan tujuan pengajaran yang ingin dicapai.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kullikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Definisi

hasil belajar dalam masing-masing ranah menurut Benyamin Bloom (dalam Agus Suprijono, 2010:6) adalah sebagai berikut.

1. Ranah Kognitif

Hasil belajar kewirausahaan yang ingin diketahui berdasarkan ranah ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai pemahaman konsep-konsep atau isi bahan pembelajaran kewirausahaan yang telah diterimanya. Domain kognitif antara lain : *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *Comperhemotion* (memahami, menjelaskan, meringkas, contoh), *Application* (menerapkan), *Analysing* (menganalisis), *Syruthesis* mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), *Evaluating* (menilai).

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap, minat, nilai, dan konsep diri. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, menghargai seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial dalam kehidupan masyarakat Domain dari ranah afektif meliputi: *Receiving* (menerima), atau *Attending*, *Responding* (menjawab), *Valuing* (menilai), *Organizing* (mengorganisasi), *Characterizing* (pengkarakteran).

3. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar pada ranah psikomotorik tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ranah

psikomotorik terdiri dari empat domain yaitu : *Moving* (gerakan), *Manipulating* (manipulasi), *Communicating* (komunikasi), *Creating* (menciptakan).

Dari uraian diatas, maka dapat dikaji bahwa hasil belajar setiap ranah memiliki tingkatan yang berbeda, dan masing-masing sudah diklasifikasi menjadi beberapa domain yang secara keseluruhan hasil belajar melingkupi kognitif yaitu berhubungan dengan kemampuan siswa dalam memahami konsep, selanjutnya adalah afektif yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam memahami konsep, selanjutnya adalah afektif yang berhubungan dengan sikap, minat, nilai dan konsep diri, dan yang terakhir adalah ranah psikomotor yaitu berkenaan dengan bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dalam bentuk perubahan yang harus melalui proses tertentu sehingga ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Syaiful Bahri J (2010:141) yaitu :

1. Faktor individu yaitu berasal dari dalam dirinya yang meliputi :

a) Kematangan

Tingkat pertumbuhan mental siswa ikut mempengaruhi, kemampuan siswa dalam belajar. Mengerjakan sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan.

b) Kecerdasan/intelegensi

Faktor kecerdasan anak berkaitan erat dengan kemampuan untuk mencapai prestasi disekolah, dimana berfikir memegang peranan yang sangat besar. Oleh karena itu di dalam memberikan pelajaran haruslah memperhatikan sifat individual siswa, salah satunya adalah kecerdasan tiap siswa yang berbeda.

c) Latihan

Sesuatu karena terlatih dan seringkali mengulang maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi makin dikuasai dan sebaliknya tanpa latihan pengetahuan yang telah dimiliki menjadi berkurang dan bahkan akan hilang.

d) Motivasi

Motivasi ada dua yaitu motivasi instriksik yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari diri seseorang tersebut atau berasal dari oranag lain.

e) Sifat-sifat pribadi seseorang

Tiap-tiap orang memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda antara satu dengan yang lain. Sifat-sifat dan kepribadian termasuk faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

2. Faktor sosial atau dari luar individu yaitu berasal dari orang lain atau faktor lingkungan yang meliputi :

a) Keadaan keluarga

Suasana dan keadaan yang bermacam-macam menentukan keberhasilan didalam belajar. Termasuk di dalamnya kelengkapan fasilitas belajar di rumah.

b) Guru dan cara belajar

Guru sebagai fasilitator dan motivator memiliki peran yang penting di dalam proses belajar mengajar. Sikap dan kepribadian guru mengajarkan suatu pengetahuan turut menentukan hasil yang dicapai anak didik.

c) Alat-alat pengajaran

Faktor guru dan cara mengajar tidak lepas dari alat-alat dan perlengkapan akan membantu mempermudah belajar siswa.

Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2002:39-40), hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Dari beberapa faktor diatas, dapat dikaji bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh siswa yaitu faktor dari siswa itu sendiri dan faktor dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, sebagian

besar lebih dipengaruhi oleh kemampuan siswa sendiri, dan sebagian kecil dipengaruhi oleh faktor lingkungan.

c. Penilaian Hasil Belajar Kewirausahaan

Untuk mengetahui hasil belajar, maka perlu adanya proses penilaian. Menilai hasil belajar biasa diartikan dengan menguji. Menyelenggaraan penilaian hasil belajar bagi penguji merupakan upaya mengidentifikasi, apakah siswa telah mampu melakukan hal-hal seperti yang dideskripsikan rumusan dan tujuan pengajaran dan berapa baik peserta didik melakukannya sebagai hasil belajar, setelah siswa menjalani proses belajar selama proses waktu tertentu. Siswa yang telah menjalani proses belajar selama kurun waktu tertentu akan menempuh penilaian hasil belajar sebagai peserta ujian dalam rangka untuk membuktikan kemampuan peserta didik.

Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2002:120) yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah :

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran instruksional khusus telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa, penilaian hasil belajar merupakan suatu cara menetapkan kuantitas dan kualitas belajar, serta suatu cara mengidentifikasi tingkat pencapaian tujuan pengajaran oleh siswa. Dan hasil belajar dikatakan berkualitas atau proses belajar dikatakan berhasil apabila pelajaran tersebut menantang, menyenangkan, mendorong eksplorasi,

memberi pengalaman dan mengembangkan kecakapan berfikir yang ditandai dengan siswa mencapai prestasi yang tinggi dan perilaku siswa sesuai dengan tujuan pengajaran

d. Teori-teori Penilaian

Penilaian merupakan penyempurnaan atau pengembangan diri dari suatu kemampuan yang telah dimiliki setelah mengikuti proses belajar mengajar yang meliputi perubahan-perubahan kognitif, afektif dan psikomotor. Penjelasan masing-masing ranah tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Klasifikasi Ranah kognitif menurut Bloom (W.S Winkel, 2005: 274-2796), yaitu :
 1. Pengetahuan, mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
 2. Pemahaman, mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.
 3. Penerapan, mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus / masalah yang baru.
 4. Analisis, mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.
 5. Sintesis, mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru.

6. Evaluasi, mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu.
- 2) Klasifikasi ranah afektif menurut Kratwoh, Bloom, dkk (W.S. Winkel, 2005: 276: 277) yaitu:
1. Penerimaan, mencakup kepaekaan akan adanya suatu perangsangan dan ketersediaan untuk memperhatikan rangsangan itu.
 2. Partisipasi, mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
 3. Penentuan sikap, mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu.
 4. Organisasi, mencakup untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman.
 5. Pemebentukan pola hidup, mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan, sehingga menjadi milik pribadi dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam megatur kehidupan sendiri.
- 3) Ranah Psikomotorik menurut Simpon (W.S. Winkel, 2005:278-279) yaitu:
1. Persepsi, mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsng atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.
 2. Kesiapan, mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaaan akan mulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan.

3. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak sesuai dengan contoh yang diberikan
4. Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak gerak dengan lancar.
5. Gerakan yang kompleks, mencakup gerakan untuk melakukan ketrampilan yang terdiri dari beberapa komponen.
6. Kreativitas, mencakup kemampuan untuk melahirkan aneka pola gerak gerak yang baru.

5. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian yang dilakukan Budiningsih (1998) yang mengembangkan perangkat metode *jigsaw* pada mata pelajaran matematika di SMA menunjukkan, bahwa hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan pengetahuan untuk tes hasil belajar. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa guru dapat menerapkan model *jigsaw* dengan baik dan meningkatkan ketrampilan kooperatif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Penelitian ini menggunakan model *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. Hipotesis yang digunakan yaitu deskriptif dengan menggunakan lebih dari satu variabel. Jenis penelitian yaitu menggunakan Penelitian

Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SMA pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan sampel. Instrumen yang digunakan yaitu dengan observasi. Analisis yang digunakan yaitu menggunakan tes.

2. Hasil penelitian yang dilakukan Setyaningsih, S (1999), bahwa model *jigsaw* di SLB, dapat meningkatkan ketrampilan pengelolaan proses belajar mengajar oleh guru, meningkatkan kualitas interaksi siswa dengan lingkungan belajar, dan meningkatkan prestasi belajar siswa yang meliputi peningkatan nilai rata-rata dan peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas interaktif siswa dengan model *jigsaw* pada mata pelajaran ilmu sosial. Hipotesis yang digunakan yaitu dengan deskriptif dengan menggunakan satu variabel. Penelitian ini dilaksanakan di SLB dengan menggunakan sampel. Instrumen yang digunakan yaitu dengan wawancara. Analisis data menggunakan uji hipotesis.

3. Hasil penelitian yang dilakukan Pendi (2002) mengemukakan bahwa secara umum kemampuan guru di SMA pada mata pelajaran IPS dalam mengelola model *jigsaw* dengan baik. Sehingga siswa dapat melatih ketrampilan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Hipotesis yang digunakan yaitu deskriptif dengan menggunakan satu variabel. Jenis penelitian ini adalah

penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMA. Instrumen yang digunakan yaitu menggunakan wawancara kepada guru dan siswa. Data analisis menggunakan uji hipotesis.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nuryadi (2004), menyimpulkan bahwa hasil belajar kewirausahaan kelas 1 SMK negeri 1 Kendari tahun ajaran 2003/2004 yang diajar dengan menggunakan model *jigsaw* lebih efektif dari pada diajar metode konvensional yang dilihat dari rata-rata belajarnya. Penelitian ini menggunakan efektifitas model *jigsaw* pada mata pelajaran kewirausahaan. Hipotesis yang digunakan adalah deskriptif dengan menggunakan satu variabel. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SMK 1 Kendari dengan menggunakan sampel. Instrumen yang digunakan yaitu dengan tes pada siswa , analisis data menggunakan tes.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Susilayanti (2006), menyimpulkan bahwa melalui model *jigsaw* prestasi belajar kewirausahaan siswa kelas X SMK N 9 Kendari. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *jigsaw* memungkinkan untuk meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan siswa. Penelitian ini menggunakan minat belajarr melalui model pembelajaran kooperatif. Hipotesis yang digunakan yaitu deskriptif, dengan menggunakan satu variabel. Jenis penelitian ini dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan

di SMK N 9 Kendari dengan menggunakan sampel. Instrumen yang digunakan tes, analisis data menggunakan tes.

6. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eka Ani Puspitasari (2012), bahwa dengan menggunakan model *jigsaw* pada pelajaran kelas X busana butik mata pelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK N 6 Purworejo. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Instrumen yang digunakan adalah tes dan observasi. Analisis data menggunakan analisis data deskriptif. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian penerapan model *jigsaw* untuk materi membangun visi dan misi usaha pada mata pelajaran kewirausahaan.

Tabel 3. Posisi Penelitian Relevan dan Penelitian Ini

Penelitian		Budiningsih (1998)	Setianingsih (1996)	Pendi (2002)	Nuryadi (2004)	Susilayani (2006)	Eka A (2012)
Tujuan penelitian	Efektivitas metode		√		√	√	
	Minat pembelajaran		√				
	Pencapaian kompetensi	√		√	√		√
	Kompetensi belajar	√			√		
	Pembelajaran			√			
	Penggunaan metode	√		√	√	√	√
Mata pelajaran	Matematika			√		√	
	IPS						
	Ilmu sosial	√			√		
	Kewirausahaan		√				√
Hipotesis	Deskriptif	√	√	√	√	√	√
	Asosiatif						
	Komparatif						
Variabel	Satu	√	√	√	√	√	√
	Dua						
	Lebih dari dua						
Jenis penelitian	PTK	√	√	√	√	√	√
	Quasi eksperimen						
	Asosiatif						
Tempat	SMK		√				√
	SLB	√		√	√	√	
	SMA						
Sampel	Dengan sampel	√	√	√	√	√	
Instrumen	Observasi	√		√	√		
	Tes		√				√
	Wawancara						
	Angket						
Analisis data	Tes		√	√			√
	Uji hipotesis	√			√	√	
	Kualitatif						
	Deskriptif						

Dari hasil penelitian yang relevan diatas dapat dikaji bahwa model *jigsaw* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat memotivasi siswa untuk belajar. Dengan demikian, diharapkan penerapan model *jigsaw* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

B. Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan evaluasi dari proses pembelajaran yang dilakukan pada suatu mata pelajaran di sekoah. Namun ada beberapa kendala yang dihadapi untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Diantaranya karena faktor kemampuan siswa yang berbeda-beda, ada beberapa siswa yang kemampuannya kurang sehingga perlu adanya pembelajaran khusus. Selain itu juga faktor dari guru yang hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam menyampaikan ide dan gagasannya, tidak adanya kompetensi dalam kelas sehingga siswa kurang bersemangat untuk belajar yang berakibat rendahnya hasil belajar.

Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menerapkan model *jigsaw* karena model pembelajaran ini menekan adanya pembelajaran yang menyenangkan dan berfokus pada siswa dan dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar karena adanya kompetensi baik individu maupun kelompok, selain itu siswa juga bisa aktif saat diskusi. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa termotivasi.

Strategi pembelajaran kooperatif mempunyai keunggulan apabila dibandingkan strategi lain dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat

dilihat dari beberapa hal, yaitu urutan kegiatan, metode pembelajaran, penggunaan media, serta peran antara guru dan siswa. Hubungan model *jigsaw* sangat penting pada mata pelajaran kewirausahaan. Karena hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan mengevaluasi siswa. Hubungan model *jigsaw* pada mata pelajaran kewirausahaan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Selain itu menggunakan model *jigsaw* sangat efektif dan mengajarkan siswa bertanggungjawab.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah ada peningkatan hasil belajar siswa Kelas X Busana SMK 6 Purworejo pada mata pelajaran kewirausahaan dengan mengimplementasikan model pembelajaran tipe *jigsaw*.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana implementasi pembelajaran model *jigsaw* pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas X Busana Butik di SMK N 6 Purworejo?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto dkk, 2008:3). Sedangkan menurut Pardjono dkk (2007:12), penelitian tindakan kelas adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya.

Penelitian tindakan merupakan penelitian yang dilakukan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata, kemudian melakukan refleksi terhadap hasil tindakan. Hasil refleksi tersebut dijadikan langkah sebagai langkah pemilihan tindakan berikutnya sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, penelitian tindakan dapat juga dinyatakan sebagai kegiatan refleksi terhadap permasalahan, kemudian mencari pemecahan dengan melakukan tindakan nyata yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah. Komponen-komponen yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi Arikunto (2008 : 17-22) yang mengadopsi Kemmis & Taggart adalah sebagai berikut.

a) Penyusunan rencana (*planing*)

Rencana penelitian merupakan tindakan yang tersusun dan mengarah pada tindakan, fleksibel, dan refleksi. Rencana tindakan yang tersusun dan mengarah pada tindakan ini dimaksudkan bahwa rencana yang dibuat harus melihat permasalahan ke depan sehingga semua tindakan sosial dalam batas tertentu tidak dapat diramalkan. Fleksibel berarti rencana harus diadaptasikan dengan faktor-faktor tak terduga yang muncul selama proses diadakan. Refleksi diartikan bahwa rencana harus dibuat berdasarkan hasil pengamatan awal yang reflektif dan sesuai dengan kenyataan dan permasalahan yang muncul.

b) Tindakan (*acting*) & pengamatan (observasi)

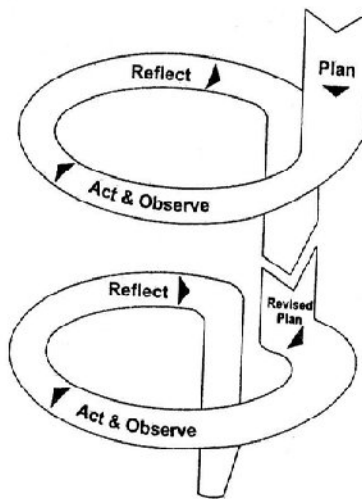
Tindakan dan pengamatan dilakukan secara bersamaan karena kegiatan tersebut saling berkaitan. Tindakan disini adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Dari pengertian tersebut, disimpulkan bahwa tindakan harus mempunyai inovasi baru meskipun hanya sedikit. Tindakan dilakukan berdasarkan rencana, meskipun tidak harus mutlak dilaksanakan semua. Yang perlu diperhatikan bahwa tindakan harus mengarah pada perbaikan dari keadaan sebelumnya.

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait berdasarkan prosesnya. Observasi merupakan landasan dari refleksi tindakan saat itu dan disajikan orintasi pada tindakan yang akan datang.

Selain itu , observasi harus bersifat renponsif, terbuka pandangan dan pikiran.

c) Refleksi (*reflecting*)

Refleksi merupakan kegiatan mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat pada observasi. Kegiatan refleksi merupakan kegiatan memaknai proses, persoalan dan kendala yang muncul selama proses tindakan.



Gambar 1. Tahapan PTK Model Kemmis & Taggart

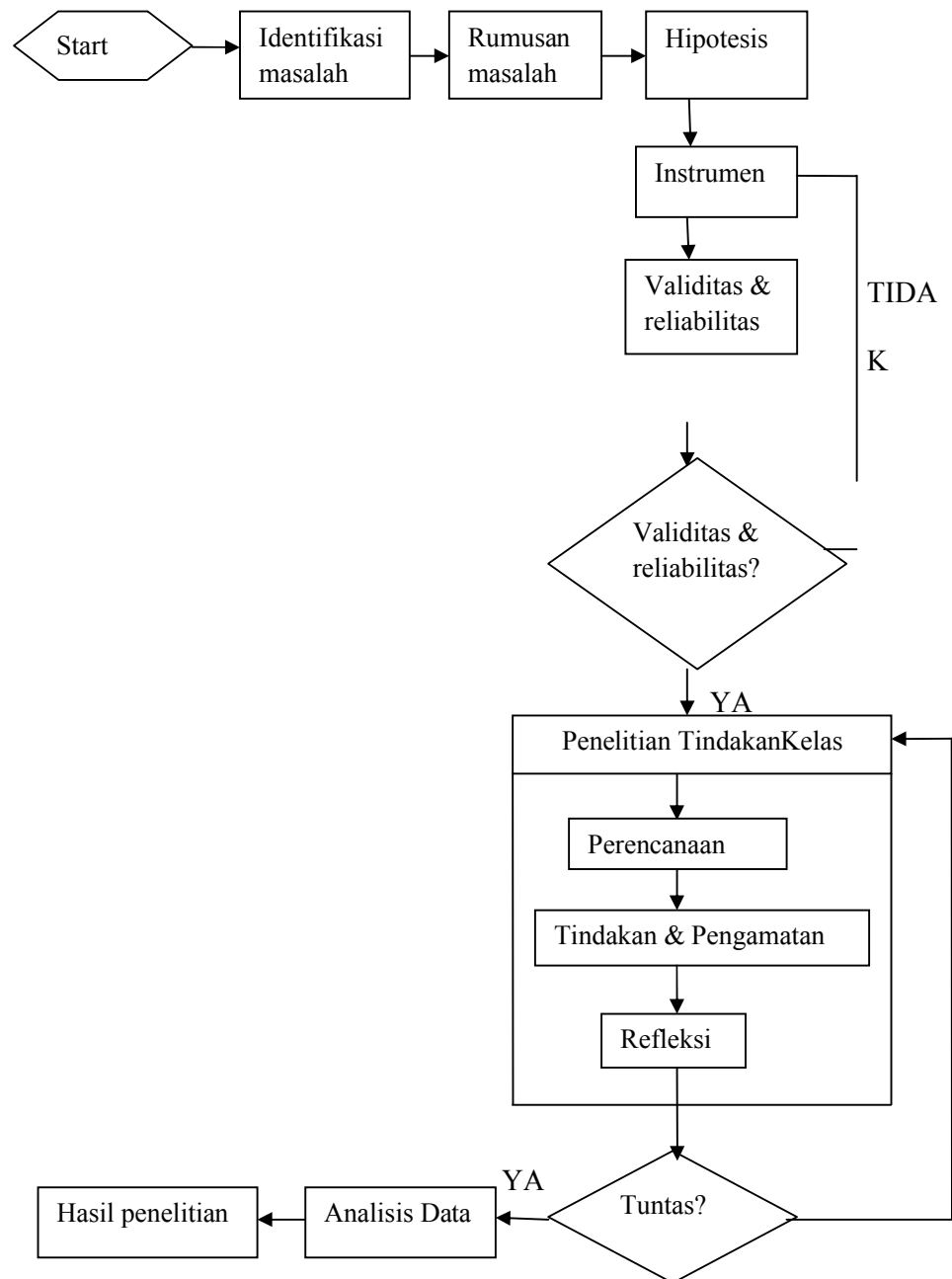
(Suharsimi Arikunto, 2008 : 16)

Penelitian ini mengambil bentuk kolaboratif dan partisipasi dimana anggota kelompok peneliti atau orang lain yang mampu secara kritis memberi masukan selama peneliti melakukan tindakan dan pada tahap analisis serta refleksi (Pardjono dkk, 2007:10). Jadi, kolaboratif artinya peneliti berkolaborasi atau berkerjasama dengan guru mata pelajaran kewirausahaan,

tergabung dalam satu tim untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam praktik pembelajaran.

Partisipatif artinya peneliti dibantu oleh teman sejawat terlibat secara langsung dalam penelitian. Peneliti menambah teman observer agar observasi lebih mudah, lebih teliti, dan objek objektif. Pemilihan metode penelitian tindakan didasarkan pada dasar masalah dan tujuan penelitian yang menuntut adanya penyempurnaan (tindak lanjut) berdasarkan prinsip daur ulang secara selektif, kolaboratif, dan partisipatif yang dipusatkan pada situasi sosial kelas. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran kewirausahaan yang bertindak sebagai pengajar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model PTK model Kemmis & Taggart dengan melakukan implementasi model *jigsaw* diharapkan pelaksanaan proses belajar mengajar lebih baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dan penelitian ini mengacu pada siswa.



Gambar 2. Alur Penelitian

Adapun alur yang digunakan oleh penelitian adalah sebagai berikut.

Rencana penelitian tindakan mempertimbangkan resiko yang ada dalam perubahan-perubahan perilaku, sosial dan adanya kendala, baik bersifat material maupun bersifat non material dalam situasi terkait. Identifikasi masalah ini diambil dari permasalahan yang terjadi antara lain: guru tidak melibatkan siswa untuk berfikir memecahkan masalah, siswa merasa bosan dan tidak membaca buku pelajaran, hasil belajar siswa rendah, proses pembelajaran siswa lebih banyak mencatat materi, kondisi kelas yang cukup ramai, media yang digunakan hanya papan tulis tidak menggunakan media yang lain sehingga siswa merasa jenuh.

Dalam rumusan masalah ini adalah proses pembelajaran metode jigsaw pada mata pelajaran kewirausahaan dan hasil yang dicapai dari penggunaan model *jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa di SMK N 6 Purworejo. Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo pada mata pelajaran kewirausahaan dengan mengimplementasikan model *jigsaw*.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan mengukur variabel. Instrumen yang digunakan adalah tes yang bentuk pilihan ganda, format pengamatan dan catatan lapangan. Setelah membuat instrumen langkah berikutnya adalah validitas dan reliabilitas yang bertujuan untuk instrument tersebut valid. Jika instrument valid langkah berikutnya yaitu penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang meliputi : penyusunan lapangan (*planing*),

tindakan (*acting*) & pengamatan (*observasi*), refleksi (*reflecting*). Setelah penelitian menggunakan PTK langkah berikutnya analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan dengan data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran mengenai fakta ada. Penyajian data hasil belajar dilakukan menggunakan menghitung rentang, menentukan interval kelas, menghitung banyak kelas, modus, media, dan frekuensi terhadap skor. Setelah mendapatkan hasilnya, dan siswa dikatakan tuntas hasil belajarnya dengan melihat KKM yang ada di SMK N 6 Purworejo. Jika siklus pertama belum mendapatkan hasil yang maksimal maka dilakukan siklus berikutnya.

B. Subjek dan Objek Penelitian

3. Subjek atau Sampel Penelitian

Sampel atau subjek adalah bagian dari jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2009:118). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X busana butik 2 yang berjumlah 32 siswa.

Teknik pengambilan subjek penelitian dilakukan dengan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan subjek penelitian dengan pertimbangan tertentu, yaitu peneliti memutuskan subjek penelitian ini adalah siswa kelas X busana butik 2 karena berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran kewirausahaan bahwa kelas tersebut kurang aktif dalam mengikuti pelajaran dan hasil belajarnya belum memenuhi kriteria

ketuntasan minimal (KKM) sehingga sering diadakan remidi untuk menunjang nilai.

4. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah model *jigsaw* pada mata pelajaran kewirausahaan untuk siswa kelas X busana butik 2 di SMK N 6 Purworejo.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 6 Purworejo. Alasan pemilihan tempat di SMK N 6 Purworejo adalah kesediaan pihak sekolah untuk dijadikan tempat penelitian dan hasil belajar siswa kelas X Busana yang masih rendah.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan selama penelitian berlangsung pada bulan Februari – November 2012 di SMKN N 6 Purworejo dan waktu disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran kewirausahaan.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian tindakan kelas, cara yang digunakan dalam teknik pengumpulan data yaitu dengan tes dan observasi yang kemudian dipakai dalam menganalisis data.

a. Tes

Tes yaitu pengumpulan data dari hasil tes siswa yang berupa skor nilai atau angka dari hasil tes yang dikerjakan oleh siswa. Tes ini berbentuk tes pilihan ganda. Tujuan dilakukan tes tersebut sebagai pengumpulan data untuk memperoleh hasil belajar siswa X Busana Butik pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo. Dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda karena disesuaikan dengan waktu pelajaran dan mempermudah siswa dalam mengerjakan tes tersebut.

b. Observasi

Nasution (1988) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Observasi yaitu mengumpulkan data tentang segala sesuatu yang dapat terjadi selama berlangsungnya tindakan melalui model *jigsaw*, diantaranya situasi dan peristiwa di dalam kelas, perilaku siswa sampai dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Indikator yang dijadikan pedoman pembuatan kisi – kisi observasi berdasarkan sikap dan

ketrampilan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta penerapan model *jigsaw*.

Berdasarkan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan tersebut, maka instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi : lembar observasi afektif dan lembar observasi psikomotor. Tujuan dilakukan observasi adalah untuk mengetahui aktivitas siswa, sikap dan ketrampilan dari masing – masing siswa untuk memperkuat nilai kognitif.

2. Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data dan mengukur variabel peneliti agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Penelitian memerlukan instrumen untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dalam pengukuran, peneliti memilih alat pengukuran sebagai tugas utama yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mengukur tingkah laku dan sifat yang sedang diteliti. Instrumen yang digunakan adalah tes dan observasi.

a. Tes

Tes ini dibuat untuk mendapatkan data mengenai peningkatan hasil belajar selama siswa menggunakan model *jigsaw*. Tes ini digunakan untuk mengukur pencapaian siswa kelas X Busana II setelah mempelajari membangun visi dan misi usaha. Bentuk tes belajar ini adalah pilihan ganda.

Tabel 4. Kisi-kisi Soal Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Sub Kompetensi	No.Soa	Jumlah soal	Bentuk Soal
Merumuskan visi dan misi usaha	Menyusun visi dan misi perusahaan	1. Pengertian visi usaha 2. Sifat visi 3. Pengertian misi 4. Unsur pokok misi 5. Sifat misi	1,5 9,11,18 2,3,7 8,10,19 6,13,20	2 3 3 3 3	PG PG PG PG PG
	Menyusun rencana kegiatan sesuai dengan visi dan misi	1. Peran kepemimpinan dan manajemen dalam merumuskan visi dan misi usaha 2. Langkah-langkah menyusun visi dan misi	4,12,16 14,15,17	3 3	PG PG

Keterangan :

PG : Pilihan Ganda

b. Lembar observasi

Lembar observasi adalah lembar yang digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap sasaran pengukuran yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan dan observasi. Proses pembelajaran atau pembentukan kompetensi dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh kelas atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Indikator yang dijadikan pembuatan kisi-kisi observasi berdasarkan sikap dan ketrampilan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta penerapan model *jigsaw*. Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi

penerapan model *jigsaw*, lembar observasi sikap (afektif), dan lembar observasi psikomotor .

Berdasarkan keterangan di atas lembar observasi penerapan model *jigsaw* dilaksanakan berdasarkan model pembelajaran kooperatif yang meliputi pembentukan kelompok secara heterogen, pembagian handout, diskusi ketua kelompok, ketua kelompok menjelaskan materi, diskusi kelompok, presentasi di depan kelas, dan membuat kesimpulan. Tujuan dari kisi-kisi penerapan model *jigsaw* ini adalah untuk mengamati keterlaksanaan kegiatan belajar dengan berdiskusi pada mata pelajaran kewirausahaan khususnya materi membangun visi dan misi usaha. Adapun kisi-kisi penerapan model *jigsaw* adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Lembar observasi Penerapan Model *Jigsaw*

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENGAMATAN	
			YA	TIDAK
1	Pendahuluan	Guru membuka salam pembuka		
		Guru melakukan presensi siswa		
2.	Guru mengkondisikan suasana kelas	Guru mengidentifikasi masalah		
		Guru menafsirkan masalah		
		Guru menjelaskan <i>jigsaw</i>		
3.	Guru membentuk kelompok	Guru membentuk kelompok secara heterogen		
		Guru membantu dalam membagi kelompok		
4.	Guru mengatur setting tempat	Guru mengatur tempat untuk diskusi ketua kelompok		
		Guru menegaskan peran		
		Guru membimbing dan memberi informasi		
5.	Guru membagi handout tentang membangun visi dan misi usaha	Guru memberikan handout pada setiap kelompok		
6.	Guru memimpin diskusi ketua kelompok	Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk mengirimkan ketua kelompoknya		

		Guru mendampingi jalannya diskusi		
7.	Guru memimpin diskusi dan evaluasi	Guru mereview diskusi		
		Guru dan siswa mendiskusikan materi		
		Guru meminta siswa untuk mengembangkan materi		
8.	Guru menginstruksikan kembali ke kelompok asal	Guru menginstruksikan kepada siswa untuk kembali ke kelompok asal		
		Guru memberikan masukan kepada siswa untuk memberikan penjelasan materi secara lengkap		
9.	Guru memimpin diskusi dan evaluasi	Guru menegaskan kembali materi		
		Guru mendampingi siswa saat diskusi		
10.	Guru memimpin jalannya presentasi	Guru mengintruksikan kepada setiap kelompok untuk presentasi di depan kelas		
		Guru mengintruksikan untuk menyudahi presentasi di depan kelas		
11.	Penarikan kesimpulan dan berbagi pengalaman	Guru bersama siswa membuat kesimpulan		
		Guru menginstruksikan kepada siswa untuk berbagi pengalaman		
12.	Penutup	Guru menutup salam penutup		
TOTAL				

Lembar observasi sikap ini dilakukan untuk mengamati sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan sikap ini meliputi : penerimaan (*receiving*), merespon (*responding*), menghargai (*valuing*) dan organisasi (*organization*). Adapun kisi-kisi instrumen observasi sikap adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Lembar Instrumen Observasi Afektif

Variabel	Tahapan	Kegiatan	Penilaian Afektif				Sumber Data
			A1	A2	A3	A4	
Pengamatan kegiatan pembelajaran	A1. Penerimaan	Siswa tunjuk jari pada saat guru melakukan presesi					
		Siswa memperhatikan					

		dan mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru					
		Siswa memperhatikan metode yang akan digunakan guru pada saat pembelajaran					
		Siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan guru					
		Siswa memperhatikan instruksi guru untuk melakukan permainan secara kompak					
		Siswa mempelajari handout					
	A2. Merespon	Siswa mendengarkan guru pada saat pembagian kelompok secara heterogen					
		Siswa membentuk kelompok sesuai materi yang didapat					
		Siswa (kelompok ahli) berkumpul untuk mengkaji materi tersebut					
	A3. Menghargai	Siswa memperhatikan guru menyimpulkan hasil diskusi					

		Siswa kembali kelompok asal untuk mengajarkan siswa lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli					
		Siswa saling diskusi mempelajari materi					
		Siswa mempresentasikan hasil diskusi					
	A4. Mengatur	Siswa mengerjakan tes individu sesuai dengan materi					
		Siswa membuat kesimpulan					
		Siswa menjawab evaluasi dari guru					

Keterangan :

A1 = Penerimaan, yaitu kesadaran siswa untuk memperhatikan gejala atau stimulus tertentu.

A2 = Merespon, yaitu secara aktif berpartisipasi dalam suatu aktivitas atau proses.

A3 = Menghargai, yaitu menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain.

A4 = Mengatur, ide dan nilai-nilai terinternalisasi ke dalam diri seseorang.

Observasi psikomotor ini merupakan ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Penilaian psikomotor dapat dilakukan dengan

menggunakan observasi atau pengamatan. Observasi sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu proses kegiatan yang dapat diamati. Observasi dilakukan pada saat proses kegiatan itu berlangsung, peneliti terlebih dahulu menetapkan kisi-kisi tingkah laku apa yang hendak diobservasikannya. Dalam ranah psikomotor ini meliputi : gerakan refleks, gerakan dasar, gerakan persepsi, gerakan kemampuan fisik dan gerakan terampil. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen observasi psikomotor.

Tabel 7. Lembar Instrumen Observasi Psikomotor

Variabel	Tahapan	Indikator	Penilaian Psikomotor					Sumber data
			P1	P2	P3	P4	P5	
Pengamatan kegiatan pembelajaran	Pendahuluan	Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang						
	Pelaksanaan	Kelompok ketua berkumpul untuk mengkaji materi						
		Ketua kelompok kembali ke kelompok asal						
		Ketua kelompok menjelaskan kepada anggotanya						
		Siswa saling berdiskusi						
		Siswa mempresentasikan hasil diskusi						
		Siswa melakukan wawancara						
		Mengumpulkan data						
		Mengkomunikasikan ke anggota						
		Melakukan perbaikan visi dan misi						
		Memperhatikan aspek analisa SWOT						
		Melakukan riset ke industri/pasar						

Keterangan :

P1 = Gerakan refleks yaitu, gerakan diluar kemauan.

P2 = Gerakan dasar yaitu, gerakan terpola dan dapat ditebak.

P3 = Gerakan persepsi yaitu, gerakan yang meningkat karena adanya persepsi

P4 = Gerakan fisik yaitu, gerakan lebih efisien, berkembang melalui latihan dan belajar.

P5 = Gerakan terampil yaitu, tangkas dan cekatan.

3. Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya (Saifudin Azwan, 2000: 5). Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2002: 137)

Validitas ada dua macam, yaitu validitas logis dan empiris. Validitas logis adalah validitas diperoleh atas dasar hasil pemikiran berfikir logis melalui proses penganalisaan secara rasional dengan tepat mengukur apa yang seharusnya diukur (Sudijono: 2008: 164). Sedangkan menurut Arikunto (2009: 65) validitas logis sebuah instrument menunjukkan kepada kondisi bagi

sebuah instrumen yang memenuhi persyaratan valid berdasarkan hasil penalaran.ss

- Validitas logis

- a) Pengujian Validitas Konstrak (*Construct Validity*)

Untuk menguji validitas konstrak, dapat digunakan pendapat dari para ahli (*judgment experts*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun itu. Uji validasi konstruk ini dilakukan oleh para ahli (*judgment experts*) yang terdiri dari ahli dosen model pembelajaran, dosen ahli materi kewirausahaan dan guru mata pelajaran Kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo dengan cara menelaah secara teoritis suatu konsep atau variabel yang hendak diukur yang meliputi perumusan konstruk, penentuan indikator, sampai dengan penjabaran indikator menjadi butir-butir instrumen.

Pendapat ahli *judgment experts* mengenai instrumen model *jigsaw* sebagai berikut.

- 1) Validator 1

Peneliti mengajukan *judgment experts* kepada validator 1 sebagai ahli model pembelajaran, menyatakan instrumen sudah valid dengan catatan. Beliau merevisi mengenai RPP untuk menambahkan sintak model *jigsaw*.

2) Validator 2

Peneliti mengajukan *judgment experts* kepada validator 2 sebagai ahli model pembelajaran menyatakan instrumen sudah valid dengan catatan. Beliau merevisi kalimat-kalimat indikator.

Adapun pendapat ahli *judgment experts* mengenai instrumen materi sebagai berikut.

1) Validator 1

Peneliti mengajukan *judgment experts* kepada validator 1 sebagai ahli materi pembelajaran kewirausahaan menyatakan instrumen sudah valid dengan catatan. Beliau merevisi *handout* agar diurutkan sesuai dengan indikator yang tertera di RPP.

2) Validator 2

Peneliti mengajukan *judgment experts* kepada validator 2 sebagai ahli materi pembelajaran kewirausahaan, menyatakan instrumen sudah valid dengan catatan. Beliau merevisi mengenai *handout* untuk menambahkan contoh-contoh dalam membangun visi dan misi. Untuk tes soal pilihan ganda pada point 13 soal diganti.

Berikut ini adalah dari uji validitas instrumen dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Model *Jigsaw*

No	Ahli Validator	Hasil Tes Validitas	Catatan / Saran
1	Ahli 1	Ahli menyatakan sudah layak	Merevisi mengenai RPP untuk menambahkan sintak <i>jigsaw</i>
2	Ahli 2	Ahli menyatakan sudah layak	Merevisi kalimat-kalimat indikator

Berdasarkan uji tabel validitas model diatas diketahui bahwa dua orang ahli menyatakan layak dengan catatan yaitu merevisi mengenai RPP untuk menambahkan sintak *jigsaw* dan merevisi kalimat-kalimat indikator. Sedangkan hasil uji validitas materi kewirausahaan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Materi Kewirausahaan

No	Ahli Validator	Hasil Tes Validitas	Catatan / Saran
1	Ahli 1	Ahli menyatakan sudah layak	Handout agar diurutkan sesuai dengan indikator yang tertera di RPP
2	Ahli 2	Ahli menyatakan sudah layak	Pada handout untuk menambahkan contoh-contoh visi dan misi. Soal tes pilihan ganda pada point 13 diganti

Berdasarkan uji tabel validitas materi diatas diketahui bahwa dua orang ahli menyatakan layak dengan catatan yaitu pada handout untuk menambahkan contoh-contoh membangun visi dan misi. Soal

tes pilihan ganda pada point 13 diganti. Sedangkan satu orang ahli menyatakan sudah lulus dengan tidak memberikan catatan/saran. Setelah pengujian empiris selesai maka diteruskan dengan uji coba instrumen.

b) Pengujian Validitas Isi (*Content Validity*)

Untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Secara teknis pengujian validitas konstruk dan validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen.

▪ Validitas empiris

Menurut Arikunto (2009:66) validitas empiris adalah validitas yang diperoleh berdasarkan pengalaman dengan cara diujikan. Sedangkan menurut Sudijono (2008:167) validitas empiris adalah ketepatan mengukur yang didasarkan pada hasil analisis yang bersifat empirik.

Ada dua macam validitas empiris , antara lain sebagai berikut.

a) Validitas ada sekarang

Validitas ada sekarang (*concurrent validity*), sebuah tes memiliki validitas ada sekarang jika hasilnya sesuai dengan pengalaman. Sebuah tes memiliki validitas empiris jika hasil tes setelah dipasangkan sesuai dengan pengalaman (data lampau yang ada

sekarang – *concurrent*) (Arikunto, 2009: 68). Validitas ini hampir sama dengan validitas keseluruhan tetapi untuk mengukur instrumen yang ada sekarang berdasarkan data lampau sebagai kriterium. misal mengukur validitas soal ulangan akhir semester menggunakan data ulangan harian sebagai kriteria.

b) Validitas prediksi

Validitas prediksi (*predictive validity*), sebuah tes dikatakan memiliki validitas prediksi apabila mempunyai kemampuan memprediksi atau meramalkan apa yang akan terjadi pada masa yang akan datang (Arikunto, 2009: 69)

Setelah masing-masing instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru mata pelajaran kewirausahaan SMK N 6 Purworejo dan dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (*judgment expert*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi. Adapun instrumennya adalah sebagai berikut.

1. Tes

Tes digunakan untuk mengukur aspek kognitif yaitu pengetahuan tentang dalam suatu kelompok. Tes ini dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen berdasarkan dengan indikator materi. Butir-butir tes dikonsultasikan pada pembimbing dan dimintakan validasi pada para ahli. Tes ini ditujukan pada siswa. Para ahli (*Judgment expert*) yang dimohon untuk memberikan validasi instrumen tes adalah dosen Jurusan Pendidikan teknik Busana yang telah ahli di bidang

Kewirausahaan dan guru Kewirausahaan yang ada di SMK N 6 Purworejo. Validitas logis tipe validitas isi karena data sesuai dengan isi materi pelajaran. Tes tersebut berupa tes pilihan ganda Setelah uji validitas dari para ahli dilanjutkan dengan uji validitas empiris dengan *Point Biserial Correlation* yaitu korelasi yang sering digunakan oleh peneliti (terutama penelitian yang mempunyai data-data interval dan rasio) dan berakhir instrumen diujicobakan kepada siswa.

$$r_{phi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}} \quad (\text{Rumus 1})$$

Keterangan :

r_{phi} = koefisien korelasi biserial

M_p = rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

M_t = rerata skor soal

S_t = standar defiasi dari skor total

p = proporsi siswa yang menjawab benar

q = proporsi siswa yang menjawab salah

Pada aspek kognitif ini peneliti membuat tes pilihan ganda sebanyak 24 soal dan diujikan kepada siswa. Soal yang gugur pada saat uji kelayakan ada 4 soal, sehingga tes yang digunakan untuk penelitian adalah 20 soal.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengukur aspek afektif dan psikomotor yaitu perilaku aktif siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Secara validitas internal butir-butir pernyataan dikonsultasikan pada pembimbing dan dimintakan validasi pada para ahli, observasi ditujukan pada siswa. Validitas yang digunakan untuk mengukur aspek afektif dan psikomotor adalah validitas konstruk karena aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu. Setelah mengajukan validasi, hasilnya layak, tidak layak, dan layak dengan catatan. Observasi dibuat untuk memperkuat lembar observasi yaitu, mengetahui kebenaran dan respon siswa yang dibandingkan dengan hasil pengamatan. Setelah uji validitas dari para ahli dilanjutkan dengan validitas empiris yaitu menilai fakta-fakta yang terjadi di lapangan.

Hasil dari validasi kepada *jugment experts* menyatakan bahwa lembar observasi layak dengan catatan untuk perbaikan dan diujikan kepada siswa.

b. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2008:267). Untuk menentukan kriteria tinggi rendahnya reliabilitas suatu instrumen disajikan tabel berikut.

Tabel 10. Tingkat Keterandalan Reliabilitas Penelitian

Interval Koefisien	Tingkat keterandalan
0.800 – 1.000	Sangat Tinggi
0.600 – 0.799	Tinggi
0.400 – 0.599	Cukup Tinggi
0.200 – 0.399	Rendah
0.000 – 0.199	Sangat rendah

Berdasarkan tabel di atas apabila interval koefisien 0.800-1000 termasuk dalam tingkat keterandalan sangat tinggi. Interval 0.600-0.799 termasuk keterandalan tinggi, 0.400-0.599 termasuk keterandalan tinggi. Sedangkan 0.200-0.399 termasuk tingkat keterandalan rendah dan 0.000-0.199 termasuk dalam kategori sangat rendah.

1. Tes

Setelah melakukan validasi instrumen tes, peneliti melakukan uji coba instrumen kepada siswa kelas X Busana Butik II di SMK N 6 Purworejo. Hasil uji coba tes dapat dilihat pada lampiran. Pengujian reliabilitas instrumen tes dapat dilakukan dengan teknik belah dua dari Spearman Brown (*Split half*), KR20, KR 21 dan Anova Hoyt. Reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji kehandalan tes. Untuk mengukur reliabilitas instrumen tes pilihan ganda digunakan

rumus KR 20 (Kuder Richardson). Adapun rumus-rumus tersebut sebagai berikut.

Rumus KR 20

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\bar{X}_t (n - \bar{X}_t)}{nS_t^2} \right)$$

(Rumus 2)

Keterangan:

n : Banyaknya item

Xt : Rerata skor total

Berdasarkan tabel tingkat keterandalan reliabilitas penelitian, dari soal siklus I koefisien reliabilitas 0,7520 dan siklus II koefisien reliabilitas 0,8530. Sehingga kedua soal dapat disimpulkan reliabilitas dan layak untuk mengambil data penelitian.

2. Observasi

Uji reabilitas pada lembar observasi ini adalah antar-rater yaitu instrumen dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli model pembelajaran. Uji reabilitas yang akan melakukan ratings, prosedur ini ditempuh untuk menguji apakah penilai atau rater mampu memberikan penilaian yang sama dengan rater lain. Jika penilaiannya sama atau konsisten antar rater yang satu dengan yang lainnya maka layak untuk di tes. Adapun rating untuk mencari nilai lembar observasi adalah sebagai berikut.

$$r_{xx}^2 = \frac{ss^2 - se^2}{ss^2 + (k-1)se^2} \quad (\text{Rumus:3})$$

Keterangan :

ss^2 = varian antar subjek yang dikenai rating

se^2 = varian eror, yaitu varians interaksi antara subjek random dan er

(r)

k = banyaknya rater yang menggunakan rating

E. Teknis Analisis Data

Analisis dilakukan peneliti sejak awal pada setiap aspek kegiatan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2008:29) statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan apa adanya kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran mengenai fakta yang ada. Sedangkan untuk kuantitatif mengukur pencapaian hasil kompetensi dengan teknik statistik. Penyajian data hasil belajar dilakukan menggunakan distribusi frekuensi bergolong, dengan langkah-langkah berikut.

1. Menghitung rentang (R)

$$\text{Rentang} = \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \quad (\text{Rumus 4})$$

2. Menentukan interval kelas

$$k = 1 + 3,3 \log n \quad (\text{Rumus 5})$$

3. Menghitung banyak kelas

$$K = \text{rentang} : \text{interval kelas} \quad (\text{Rumus 6})$$

4. Modus (*Mode*)

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \quad (\text{Rumus 7})$$

Dimana :

Mo = Modus

b = Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p = Panjang kelas Mo

b_1 = Frekuensi pada kelas Mo dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya.

b_2 = Frekuensi kelas Mo dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya.

(Sugiyono, 2007: 52).

5. Median

$$Md = b + p \frac{(\frac{1}{2}n - F)}{f}$$

(Rumus:8)

Keterangan :

Md = Median

b = Batas bawah dimana median akan terletak

p = Panjang kelas Me

n = Banyak data

F = Jumlah frekuensi sebelum kelas Me

f = frekuensi kelas Me . (Sugiyono, 2007: 53).

Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban penelitian atau permasalahan yang dirumuskan sebelumnya. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis pendekatan presentasi atau distribusi frekuensi relatif. Dikatakan frekuensi relatif karena frekuensi yang disajikan disini bukan frekuensi yang sebenarnya tetapi disajikan dalam bentuk persen.

Penggunaan frekuensi terhadap skor yang diperoleh dimaksudkan sebagai konversi untuk memudahkan dalam menganalisis hasil penelitian. Teknik presentasi hasil evaluasi yaitu jumlah skor benar hasil tes yang diperoleh siswa dibandingkan dengan jumlah total benar dirumuskan sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

(Rumus 9)

Keterangan :

f : frekuensi yang di cari presentasinya

N : *Number of class* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P : angka presentase

(AnasSudijono,2006:40)

Berdasarkan hasil presentase yang diperoleh kemudian dilakukan interprestasi penilaian kompetensi siswa dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan pihak sekolah yaitu 70.

Adapun interpretasi penilaian kompetensi siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 11. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Skor	Kategori	Keterangan
< 70	Tidak Tuntas	Belum mencapai KKM dengan kategori tidak tuntas
70-100	Tuntas	Sudah mencapai KKM dengan kategori tuntas

Sumber data : SMK N 6 Purworejo

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa KKM pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo adalah 70. Sehingga siswa dikatakan belum tuntas dalam mencapai keberhasilan belajar sesuai KKM bila skor yang didapat <70 dengan kategori belum tuntas. Siswa dikatakan telah mencapai keberhasilan belajar sesuai KKM bila skor yang didapat 70-100 dengan kategori tuntas.

Data yang dikumpulkan peneliti dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran ini merupakan data kualitatif yang kemudian harus dianalisis. Untuk analisis data observasi afektif dan psikomotor siswa kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan rumusnya sebagai berikut:

Tabel 12. Rumus kategori Penilaian Afektif dan Psikomotor

No	Kategori	Rumus
1	Tinggi	$X \geq M + SD$
2	Sedang	$M - SD \leq X < M + SD$
3	Rendah	$X < M - SD$

Sumber : Handoko riwidikdo, S.Kp, Statistika untuk penilaian dengan aplikasi program R dan SPSS

Keterangan :

X = Skor yang diperoleh

M = Skor rata – rata

SD = Standart Deviasi

Berdasarkan tabel di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kategori nilai afektif dan psikomotor terbagi menjadi tiga kategori yaitu, tinggi, sedang, dan rendah. Kategori tinggi apabila skor rata-rata yang diperoleh lebih besar atau sama dengan nilai rata-rata kelas yang ditambah standart deviasi. Untuk kategori sedang apabila skor rata-rata yang diperoleh lebih besar atau sama dengan nilai-nilai rata-rata kelas yang dikurangi standart deviasi dan lebih kecil dari nilai rata-rata kelas yang ditambah standar deviasi. Sedangkan untuk kategori rendah apabila skor rata-rata yang diperoleh siswa kurang dari atau sama dengan nilai rata-rata dikurangi standar deviasi.

Berdasarkan beberapa pembahasan di atas Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas melalui tahapan siklus. Peneliti menggunakan pra siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Jigsaw*. Untuk siklus pertama akan dilakukan tindakan dan evaluasi. Apabila hasil belajar belum meningkat 75% maka dilakukan ke siklus berikutnya. Nilai yang ingin dicapai adalah 70 ke atas. Pada aspek afektif kategori yang ingin dicapai adalah tinggi sedang, hal ini disebabkan karena berdasarkan observasi awal sikap siswa terlalu rendah. Pada aspek psikomotor kriteria ingin dicapai adalah tinggi sedang, sama halnya dengan dengan sikap, gerak siswa di dalam kelas sangat tidak berauran. Siswa cenderung ramai sendiri.

Berdasarkan penilaian KKM dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat ditabulasikan menjadi satu, yaitu dengan perbandingan 60% untuk aspek kognitif karena sebagian besar dalam proses pembelajar berlangsung adalah teori, 10% untuk aspek afektif berdasarkan sikap siswa, dan 30% untuk aspek psikomotor pada pembelajaran berlangsung memerlukan gerak yang cepat. Adapun Tabel penilaian berdasarkan KKM dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor adalah sebagai berikut.

Tabel 13. Penilaian berdasarkan KKM (dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor)

Aspek	Presentase nilai / ranah
Kognitif	60%
Afektif	10%
Psikomotor	30%
Total	100%

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 6 Purworejo yang beralamatkan di desa Wareng kecamatan Butuh kabupaten Purworejo. Jumlah guru yang mengajar berjumlah 33 orang dengan spesifikasi 21 guru normatif dan adaptif 12 guru produktif. Guru busana butik berjumlah 5 orang dimana 4 berstatus GTT.

SMK N 6 Purworejo memiliki 2 program yaitu busana butik dan otomotif. Seluruh siswa busana butik berjumlah 32 orang siswa, kelas busana butik terdiri dari kelas X, XI, XII masing-masing terdiri dari 2 kelas.

Sebelum melakukan penelitian tindakan, peneliti terlebih dahulu mengadakan wawancara kepada guru mata pelajaran kewirausahaan dan observasi awal di kelas. Dari hasil wawancara dengan guru sebelum penelitian, dapat diketahui bahwa nilai atau hasil belajar masih banyak yang belum memenuhi KKM meskipun ada beberapa siswa yang sudah memenuhi KKM. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memiliki kemauan bekerja keras untuk meraih prestasi, sehingga banyak siswa yang tidak lulus. Selain itu pada saat kegiatan belajar mengajar guru menerangkan terlalu cepat sehingga sulit untuk diterima oleh siswa.

Metode yang digunakan pada saat mengajar adalah metode ceramah sehingga banyak yang mengantuk.

Atas kesadaran tersebut maka peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran kewirausahaan untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan implementasi model *Jigsaw*. Guru menyambut dengan baik sehingga peneliti dan guru dapat berkolaborasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya peneliti menyiapkan instrumen yang akan digunakan oleh peneliti diantaranya observasi dan soal tes setelah validasi dan reliabilitas. Peneliti mengambil materi visi dan misi karena ingin menanamkan kepada siswa pentingnya visi dan misi untuk memiliki usaha. Adapun materi yang diambil berdasarkan kurikulum SMK N 6 Purworejo sebagai berikut :

- a. Standar Kompetensi : Menerapkan Jiwa Kepemimpinan
- b. Kompetensi Dasar : Membangun Visi dan Misi
- c. Materi Pembelajaran : Menjelaskan pengertian visi dan misi usaha, langkah-langkah menyusun visi dan misi usaha.

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, masing-masing siklus satu kali pertemuan 2 jam pelajaran (2 X 45) menit.

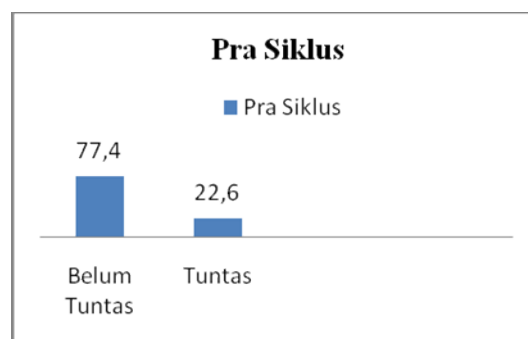
2. Pra Siklus

Observasi pada pra siklus ini dilakukan pada tanggal jumat 12 Mei 2012 selama 2 X 45 menit. Tahap – tahapan yang dilakukan hampir sama dengan penelitian tindakan kelas, tetapi peneliti hanya mengamati proses pembelajaran guru dan siswa.

Berdasarkan peneliti amati pada proses perencanaan, guru tanpa berkolaborasi dengan peneliti mengadakan pembelajaran dengan siswa menggunakan metode ceramah. Guru mengkondisikan siswa agar mengikuti pelajaran dengan sungguh sungguh. Kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang akan disampaikan, selanjutnya guru menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah dan memberikan motivasi agar siswa semangat megikuti pelajaran dikelas.

Guru menjelaskan teori tentang membangun visi dan misi, siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Selanjunya guru memberikan penugasan kepada siswa dengan mngerjakan soal tes pilihan ganda. Setelah siswa selesai mengerjakan soal tes pilihan ganda, siswa mengumpulkan tes tersebut kepada guru. Hasil tes pilihan ganda tersebut digunakan untuk mengukur aspek kognitif siswa.

Hasil tes siswa yang pada pra siklus hanya ada beberapa siswa yang telah memenuhi KKM. Data hasil belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Berdasarkan data dari pra siklus siswa dari 31 siswa menunjukkan nilai rata – rata (*Mean*) yang dicapai adalah 64,677 dengan nilai tengah (*Median*) adalah 65, dan nilai yang sering muncul (*Modus*) adalah 60. Berdasarkan nilai pada tabel 6 hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal dan grafik adalah sebagai berikut :

Tabel 14. Data Hasil Belajar Siswa Pra Siklus Berdasarkan KKM

Kategori	Frekuensi	Presentase
Belum tuntas	24	77,4
Tuntas	10	22,6
Total	31	100%

Berdasarkan data tabel di atas, dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran membangun visi dan misi menggunakan metode konvensional (ceramah) yang digunakan oleh guru menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan minimal dengan kategori belum tuntas 77,4% dan sebanyak 10 atau 22,6 berada dalam kategori tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi siswa dalam membangun visi dan misi sangat rendah.

Berdasarkan hasil pra siklus tersebut peneliti mendapatkan informasi tentang kondisi kelas pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Hal tersebut menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas, kondisi kelas yang cukup ramai sehingga membuat siswa tidak konsentrasi dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Keadaan demikian menyebabkan rendahnya kualitas belajar mengajar, sehingga menyebabkan kompetensi yang diharapkan kurang tercapai dalam tujuan pembelajaran. Konsisi siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar bersikap pasif. Pada saat penyampain materi siswa cenderung mencatat materi pelajaran, sehingga siswa merasa bosan. Selain itu, siswa juga terlihat jenuh dengan penjelasan guru yang monoton.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan pembelajaran diatas perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar materi membangun visi dan misi. Dalam proses pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, membuat aktif siswa dan tidak membosankan. Penyampaian materi dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang dianggap sesuai, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mengatasinya dapat ditempuh dengan model *jigsaw* yang didalamnya terdapat diskusi yang dibedakan menjadi kelompok asal maupun kelompok ahli.

Dengan menggunakan model *jigsaw* siswa mempunyai rasa tanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompoknya. Siswa dapat belajar aktif dalam mengemukakan pendapat, menerima ide atau gagasan, saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, saling menghargai teman, dan melatih rasa percaya diri siswa.

3. Implementasi Model *Jigsaw* Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan

Model *jigsaw* ini telah divalidasi oleh para ahli (*judgment experts*) yang terdiri dari ahli model pembelajaran dan guru mata pelajaran Kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo khususnya pada kompetensi dasar membangun visi dan misi usaha dikelas X Busana Butik II di SMK N 6 Purworejo.

Penerapan model *jigsaw* ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua setelah sebelumnya dilakukan tindakan pra siklus terlebih dahulu. Setiap siklus dilaksanakan selama dua jam pelajaran yaitu 2 X 45 menit.

Penerapan model *jigsaw* pada siklus pertama adalah sebagai berikut.

1. Guru memberikan salam pembuka dan melakukan presensi siswa, dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran materi membangun visi dan misi usaha.
2. Guru memberikan handout yang berisikan materi pembelajaran. Siswa dibagi kelompok secara heterogen yang terdiri dari 5-6 siswa. Siswa diminta mengirimkan ketua kelompok (kelompok ahli) untuk berdiskusi mempelajari materi lebih dalam dan dapat menyampaikan informasi tentang materi tersebut yang telah dipahami oleh ketua kelompok (kelompok ahli).
3. Setelah ketua kelompok berdiskusi, maka ketua kelompok kembali ke kelompok asal untuk menyampaikan kepada anggotanya tentang materi yang dipelajari.

4. Selama ketua kelompok menyampaikan materi, maka diiringi dengan berdiskusi tentang materi pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan secara bergiliran untuk menyampaikan hasil materi di depan kelas dan kelompok yang lain diminta untuk menyimpulkannya.

5. Setelah presentasi selesai guru memberikan tes individu yang berbentuk tes soal pilihan ganda, dilanjutkan dengan evaluasi dan salam penutup oleh guru.

Pada siklus kedua model *jigsaw* dimulai dengan guru memberikan salam pembuka dan melakukan presensi siswa, dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran materi membangun visi dan misi usaha. Guru memberikan *handout* yang berisikan materi pembelajaran. Siswa dibagi kelompok secara *heterogen* yang terdiri dari 5-6 siswa. Siswa diminta mengirimkan ketua kelompok (kelompok ahli) untuk berdiskusi mempelajari materi lebih dalam dan dapat menyampaikan informasi tentang materi tersebut yang telah dipahami oleh ketua kelompok (kelompok ahli). Setelah ketua kelompok berdiskusi, maka ketua kelompok kembali ke kelompok asal untuk menyampaikan kepada anggotanya tentang materi yang dipelajari. Selama ketua kelompok menyampaikan materi, maka diiringi dengan berdiskusi tentang materi pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan secara bergiliran untuk menyampaikan hasil materi di depan kelas dan kelompok yang lain diminta untuk menyimpulkannya. Setelah presentasi selesai guru

memberikan tes individu yang berbentuk tes soal pilihan ganda, dilanjutkan dengan evaluasi dan salam penutup oleh guru.

Pada siklus pertama mengalami kesulitan pada penerapan model *jigsaw* keterlaksanaan hanya 65%, hal ini dikarenakan guru belum menguasai model *jigsaw*. Siswa belum terbiasa dengan kerja kelompok karena ini merupakan hal baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan dalam proses belajar mengajar. Terlihat masih banyak siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus pertama dan dilanjutkan pada siklus kedua.

Pada siklus kedua mengalami perbaikan pada model *jigsaw* mengalami peningkatan 95% , hal ini dapat dilihat banyaknya siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Di saat proses pembelajaran guru juga memberikan pendampingan jika siswa mengalami kesulitan selama proses pembelajaran.

4. Peningkatan Hasil Belajar dengan Model *Jigsaw* Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Pada Materi Membangun Visi dan Misi dengan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar kewirausahaan pada materi membangun visi dan misi dapat diamati dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Langkah – langkah dalam penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang disajikan merupakan hasil pengamatan menggunakan tes pilihan ganda dan observasi. Adapun hal – hal yang akan

diuraikan meliputi dekripsi tiap siklus dan hasil penelitian, yang akan diuraikan sebagai berikut :

a. Siklus Pertama

Penelitian siklus ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu 2 X 45 menit.

1) Perencanaan

- a) Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran menyusun perangkat pembelajaran, berupa materi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP yang dibuat lebih menekankan pada kegiatan inti yaitu pada peningkatan hasil belajar melalui model *jigsaw* khususnya pada materi membangun visi dan misi usaha.
- b) Peneliti merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal dan guru memberikan penjelasan singkat tentang pelaksanaan pembelajaran dengan model *jigsaw*.
- c) Peneliti menyiapkan instrumen berupa lembar observasi dan tes berbentuk pilihan ganda. Lembar observasi digunakan untuk pengamatan selama proses pembelajaran dan berlangsungnya tindakan, tes pilihan ganda digunakan untuk mengetahui pencapaian taraf kognitif siswa mengenai

pengetahuan, pemahaman dan penerapan terhadap bahan pengajaran.

2) Tindakan dan Pengamatan

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Pendahuluan

Pada tahap awal guru memberikan apersepsi untuk mengungkapkan pengetahuan siswa mengenai pengertian visi dan misi usaha, guru memotivasi siswa dalam menyampaikan tujuan dari pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengkondisikan siswa agar siap menerima pelajaran dengan baik.

b) Kegiatan Inti

Langkah penerapan model *jigsaw* adalah sebagai berikut.

1) Mengkondisikan suasana kelas

Yaitu menjelaskan materi dan model yang digunakan dalam pembelajaran.

2) Pembentukan kelompok atau partisipan

Dalam pembentukan kelompok siswa dibagi 5-6 siswa secara *heterogen*. Pembagian kelompok ini dilakukan agar siswa dapat bekerja sama dengan siswa yang lainnya.

3) Guru membagikan handout. Materi tersebut berisi tentang membangun visi dan misi usaha.

4) Guru menerapkan model *jigsaw* adalah sebagai berikut :

- (a) Guru membagi kelompok secara heterogen (kelompok asal)
- (b) Guru menjelaskan materi materi pembelajaran membangun visi dan misi yang meliputi : pengertian visi, mengidentifikasi sifat visi yang efektif, pengertian misi, mengidentifikasi sifat misi yang efektif, mengidentifikasi langkah – langkah menyusun visi dan misi.
- (c) Siswa membentuk kelompok sesuai materi yang didapat dan selanjutnya berkumpul untuk mengkaji materi tersebut (kelompok ahli).
- (d) Siswa menyimpulkan hasil diskusi tentang materi membangun visi dan misi usaha.
- (e) Siswa kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan anggota lain mengajari kelompok lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli.
- (f) Siswa menyampaikan/mempresentasikan hasil diskusi materi di depan kelas.
- (g) Guru meminta siswa mengerjakan soal tes individu

c) Kegiatan Menutup Pelajaran

- (a) Kesimpulan

Guru menyimpulkan materi membangun visi dan misi usaha.

(b) Evaluasi

Guru mengevaluasi sebagian hasil pekerjaan siswa berdasarkan tes individu sebagai hasil kesimpulan dari ketercapaian materi yang telah disampaikan.

(c) Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

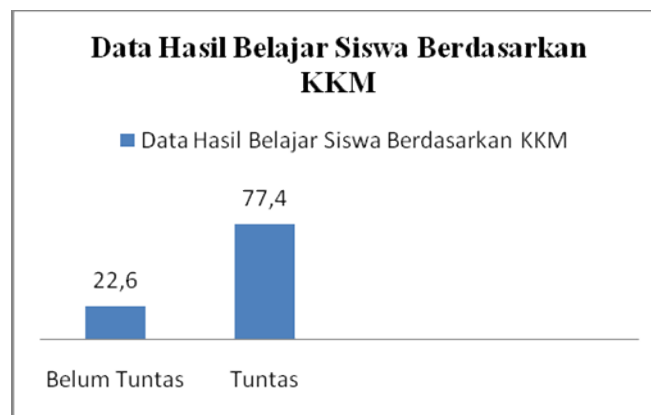
Berdasarkan pelaksanaan proses belajar mengajar siklus I yang terlaksana ada 65% karena di kelas guru masih mengalami kesulitan pada penerapan model *jigsaw*, hal ini dikarenakan guru belum terbiasa menjalankannya sehingga kadang guru kurang hafal langkah – langkahnya. Siswa belum terbiasa dengan kerja kelompok karena ini merupakan hal baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan dalam proses belajar mengajar. Terlihat adanya siswa yang pasif saat mengkaji materi atau bahkan ada yang membicarakan hal lain diluar materi yang dikaji, diskusi kelompok menjadi tidak fokus saat melakukan pengkajian materi. Hal ini kemudian menjadi hambatan selama proses pembelajaran, karena suasana kelas yang cukup gaduh.

Oleh karena itu disini diperlukan adanya pengawasan guru, yang berupa pemantauan secara berkeliling setiap kelompok untuk memastikan bahwa diskusi berjalan sesuai dengan tujuan. Meskipun demikian terlihat adanya respon yang baik terhadap model pembelajaran ini, dalam artian komunikasi dua arah antara siswa saat siswa kembali ke kelompok asalnya

dan menjelaskan kepada anggotanya lain materi yang telah dikuasainya, sehingga siswa yang kurang jelas langsung dapat menanyakan pada temannya. Hal ini dimungkinkan karena tidak adanya rasa sungkan atau malu untuk bertanya kepada teman dibandingkan jika siswa harus bertanya kepada guru.

Berdasarkan nilai rata – rata tersebut, hasil belajar siswa pada siklus pertama dari 31 siswa menunjukkan nilai rata – rata (Mean) yang dicapai adalah 74,68, dengan nilai tengah (Median) yaitu 75, dan nilai yang sering muncul (Modus) adalah 75. Berdasarkan nilai yang disajikan pada tabel 6, hasil belajar pada siklus pertama dapat dikategorikan sesuai dengan kriteria ketuntasan sebagai berikut :

Berikut ini adalah grafik hasil belajar siswa siklus I berdasarkan KKM



Gambar. 4 Grafik hasil belajar siswa siklus I berdasarkan KKM

Berdasarkan grafik hasil belajar siswa siklus I berdasarkan KKM, maka berikut ini adalah data hasil belajar siswa siklus I berdasarkan KKM

Tabel 15. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Berdasarkan KKM

Kategori	Frekuensi	Presentase
Belum Tuntas	7	22,6%
Tuntas	24	77,4%
Total	31	100%

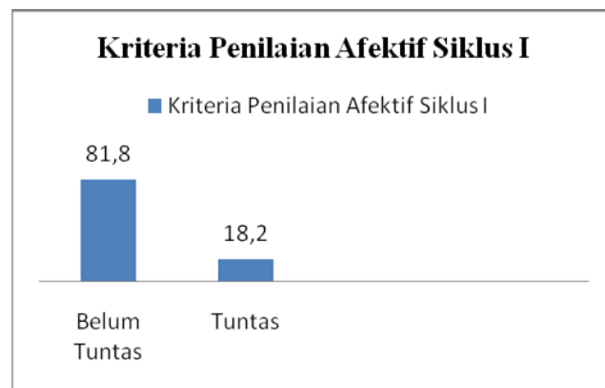
Berdasarkan tabel di atas, dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran kewirausahaan membangun visi dan misi usaha menggunakan model *jigsaw* menunjukkan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan kategori belum tuntas sebesar 22,6% dengan 7 siswa, Sedangkan kategori tuntas sebesar 77,4% yaitu 24 siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa hasil belajar pada siklus pertama melalui model *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar khususnya dalam pembelajaran kewirausahaan membangun visi dan misi, dibandingkan pada hasil yang ditunjukkan pada hasil yang diperoleh pra siklus.

Peningkatan pada siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami materi pembelajaran melalui model *jigsaw*, sehingga proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien yang berdampak pada hasil belajar siswa. Meskipun hasil penelitian masih menunjukkan bahwa penilaian masih berada pada kategori cukup. Terlihat adanya sebagian siswa yang belum menunjukkan hal tersebut, yang terlihat dari 22,6% siswa yang berada dalam kategori kurang. Hal ini dapat disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan dan sebab yang berasal dari diri siswa itu sendiri, seperti tingkat

pemahaman yang lebih rendah dibanding siswa yang lain namun masih malu untuk bertanya, sehingga diharapkan peran dari guru untuk terus memotivasi siswa agar semua siswa memiliki semangat yang tinggi untuk belajar.

Hasil pengamatan dilakukan melalui lembar observasi berdasarkan penilaian sikap afektif siswa selama pembelajaran berlangsung, lembar observasi juga berfungsi untuk menilai ketrampilan gerak siswa, yaitu aspek psikomotor.



Gambar 5. Grafik Penilaian Aspek Afektif Siklus I

Penilaian sikap terdiri dari beberapa kegiatan yaitu pendahuluan, pelaksanaan, penutup, dan belum tuntas 25 siswa atau 81,8%. Sedangkan untuk kategori terdiri dari 6 siswa atau 18,2%

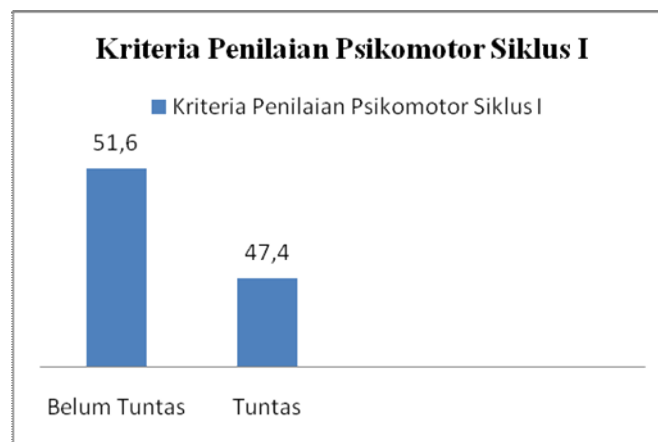
Berdasarkan nilai di atas maka penilaian afektif dapat dikategorikan sesuai dengan kriteria penilaian afektif sebagai berikut.

Tabel 16. Kriteria Penilaian Afektif Siklus I

Kategori	Frekuensi	Presentase
Tuntas	6	18,2%
Belum Tuntas	26	81,8%
Total	31	100%

Berdasarkan tabel di atas, dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran kewirausahaan membangun visi dan misi usaha menggunakan model *jigsaw* menunjukkan bahwa siswa yang mencapai kriteria penilaian afektif dengan kategori tinggi 81,8% dengan 25 siswa. Sedangkan kategori sedang ada 6 siswa atau 18,2% yang mencapainya.

Pada penilaian psikomotor, peneliti juga menggunakan lembar observasi penilaian yang terdiri dari beberapa indikator yang berhubungan dengan gerakan. Tahapan psikomotor terdiri dari gerakan reflek, gerakan dasar, gerakan persepsi, gerakan fisik, dan gerakan terampil.



Gambar 6. Grafik Penilaian Psikomotor Siklus I

Dari penjelasan tersebut di atas merupakan data deskriptif yang diperoleh melalui lembar observasi. Pada penilaian psikomotor 16 siswa

kategori belum tuntas yaitu 51,6%. Sedangkan kategori tuntas ada 15 siswa jika nilai total psikomotor di atas 47,4%.

Berdasarkan tabel di atas maka penilaian psikomotor dapat dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 17. Kriteria Penilaian Psikomotor Siklus I

Kategori	Frekuensi	Presentase
Belum Tuntas	16	51,6%
Tuntas	15	47,4%
Total	31	100%

Berdasarkan tabel di atas kriteria penilaian psikomotor siklus I dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran kewirausahaan membangun visi dan misi usaha, kategori belum tuntas ada 51,6% atau 16 siswa. Sedangkan kategori tuntas ada 47,4% atau 15 siswa.

Pada siklus pertama nilai kognitif yang diperoleh mengalami peningkatan. Pada siklus pertama nilai rata – rata hasil belajar siswa meningkat 17 % dari nilai rata – rata pra siklus yang sebelumnya hanya 64,67 menjadi 74,68.

Berdasarkan penelitian dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor dapat ditabulasikan menjadi satu, yaitu dengan perbandingan 60% untuk aspek kognitif, 10% untuk aspek afektif dan 30% untuk aspek psikomotor. Sehingga dapat diperoleh data berikut ini.

Tabel 18. Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif, Afektif, dan
Psikomotor Siklus I

No	Kognitif		Afektif		Psikomotor		Skor Total	Keterangan
	Nilai	60%	Nilai	10%	Nilai	30%		
1	75	45	78	7	45	15	67	TT
2	80	48	70	7	35	11	66	TT
3	75	45	75	7	33	11	63	TT
4	65	39	73	7	39	13	59	TT
5	70	42	68	7	34	11	60	TT
6	85	51	72	7	45	15	73	T
7	75	45	75	7	33	11	63	TT
8	75	45	67	7	31	10	62	TT
9	60	36	67	7	35	11	54	TT
10	65	39	70	7	35	11	57	TT
11	75	45	73	7	31	10	63	TT
12	65	39	73	7	38	12	58	TT
13	75	45	71	7	34	11	63	TT
14	60	36	69	7	40	13	56	TT
15	80	48	80	8	45	15	71	T
16	70	42	70	7	39	13	62	TT
17	70	42	68	7	40	13	62	TT
18	85	51	77	7	36	12	70	T
19	90	54	80	7	34	11	72	T
20	80	48	76	7	40	13	68	TT
21	75	45	77	7	31	10	62	TT
22	80	48	70	7	45	15	70	T
23	80	48	64	6	35	11	65	TT
24	65	39	70	7	35	11	57	TT
25	70	42	65	6	39	13	61	TT
26	75	45	71	7	36	12	64	TT
27	85	51	68	7	35	11	69	TT
28	70	42	73	7	37	12	61	TT
29	65	39	69	7	40	13	59	TT
30	85	51	73	7	34	11	69	TT
31	90	54	80	8	45	15	77	T

Keterangan:
TT = Tidak Tulus
T = Tuntas



Gambar 7. Grafik Hasil Belajar Berdasarkan Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus I

5) Refleksi

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada siklus I terlihat bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan model *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran kewirausahaan membangun visi dan misi usaha.

Meskipun hasil yang didapat belum memuaskan sesuai dengan harapan, karena hasil pengamatan masih terlihat adanya siswa yang masih ramai sendiri, tidak bisa dengan pembelajaran kelompok. Situasi belajar agak kaku (pasif). Mereka belum terbiasa dengan akrab. Biasanya siswa berdiskusi dengan teman yang disukainya. Selain itu guru masih belum menguasai model *jigsaw*, karena guru hanya membimbing siswa dan terbiasa dengan menjelaskan materi kemudian memberikan tugas. Hal ini merupakan sebab siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan refleksi tersebut maka peneliti yang berkolaborasi dengan guru akan melakukan perbaikan tindakan pada siklus kedua, antara lain guru yang melakukan pemantauan pada masing – masing kelompok agar diskusi pengkaji materi tetap berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu dari guru harus membiasakan penerapan model *jigsaw* dalam proses belajar mengajar. Penelitian dilanjutkan pada siklus kedua karena peneliti ingin melihat apakah hasil yang terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kewirausahaan pada materi membangun visi dan misi usaha melalui model *jigsaw*, dan ingin melihat apakah hasil yang didapat lebih maksimal setelah dilakukan perbaikan pada siklus sebelumnya.

Berdasarkan aktivitas siswa juga masih 65% dari indikator yang dilakukan dan muncul pada pengamatan. Sedangkan untuk nilai afektif dan psikomotor yang lulus hanya 9 siswa dan yang di bawah KKM ada 21 siswa. Berdasarkan refleksi tersebut maka peneliti yang berkolaborasi dengan guru maka melakukan perbaikan tindakan pada siklus II.

b. Siklus Kedua

Penelitian siklus kedua ini dilakukan dalam satu kali pertemuan selama 2 X 45 menit. Tahapan – tahapan yang dilakukan pada siklus kedua adalah sebagai berikut :

1) Perencanaan

- a) Peneliti menyiapkan pembelajaran dibuat oleh peneliti bekerja sama dengan guru. Sesuai hasil refleksi siklus pertama,

perencanaan siklus kedua adalah penggunaan metode yang sama yaitu *jigsaw*. Hal ini bertujuan agar dapat peningkatan hasil belajar yang dibuat siswa dengan model yang sama, juga dapat melihat perkembangan aspek afektif dan psikomotor.

- b) Peneliti menyusun perangkat pembelajaran, berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. RPP pada siklus kedua berdasarkan refleksi siklus pertama.
- c) Peneliti merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal dengan mempersiapkan kondisi kelas siap untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dimulai dengan berdoa, kemudian guru memberikan penjelasan singkat tentang materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran sampai pada penilaian yang dilakukan. Dalam siklus II ini, guru juga melakukan apersepsi dengan kekompakan kelompok. Kegiatan inti yang menekankan pada peningkatan hasil belajar, yaitu guru menggunakan model *jigsaw* dengan mengajak siswa untuk aktif dalam pembahasan materi. Membimbing siswa dalam mengerjakan soal tes pilihan ganda sampai pada menilai hasil tes siswa. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan menutup pelajaran di tutup dengan doa.

2) Tindakan dan Pelaksanaan

Guru melakukan pembelajaran dengan model *jigsaw* dengan tahap:

a) Kegiatan pendahuluan

- (1) Guru masuk memberi salam dan melakukan presensi siswa.
- (2) Guru mengkondisikan kelas secara fisik dan mental agar siswa siap menerima pelajaran dengan baik.
- (3) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran materi membangun visi dan misi usaha.
- (4) Apersepsi dilakukan dengan cara melakukan kelompok dengan kompak.

b) Kegiatan inti

- (1) Guru membagikan *handout*. Materi tersebut berisi tentang membangun visi dan misi usaha.
- (2) Guru menerapkan model *jigsaw* adalah sebagai berikut :
 - (a) Guru membagi kelompok secara heterogen (kelompok asal). Pembagian kelompok ini terdiri dari 4-6 siswa.
 - (b) Guru menjelaskan materi materi pembelajaran membangun visi dan misi yang meliputi : pengertian visi, mengidentifikasi sifat visi yang efektif, pengertian misi, mengidentifikasi sifat misi yang efektif, mengidentifikasi langkah – langkah menyusun visi dan misi.

(c) Siswa membentuk kelompok secara heterogen sesuai materi yang didapat dan selanjutnya berkumpul untuk mengkaji materi tersebut (kelompok ahli) dengan guru memberikan pendampingan.

(d) Guru memberikan masukan kepada siswa (kelompok ahli) pada saat berdiskusi.

(e) Siswa menyimpulkan hasil diskusi tentang materi membangun visi dan misi usaha.

(f) Siswa kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan anggota lain mengajari kelompok lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli.

(g) Guru memberikan pendampingan kepada tiap-tiap kelompok jika mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pada kelompok asal.

(h) Siswa menyampaikan/mempresentasikan hasil diskusi materi di depan kelas.

(i) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan hasil presentasi

(j) Guru meminta siswa mengerjakan soal tes individu

c) Kegiatan menutup pelajaran

(a) Kesimpulan

Guru menyimpulkan materi membangun visi dan misi usaha.

(b) Evaluasi

Guru mengevaluasi sebagian hasil pekerjaan siswa berdasarkan tes individu sebagai hasil kesimpulan dari ketercapaian materi yang telah disampaikan.

(c) Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan pelaksanaan proses belajar mengajar siklus II yang terlaksana ada 95% karena guru selalu memberikan dorongan dan motivasi pada siswa untuk terus belajar. Pengamatan dilakukan pada saat proses belajar mengajar membangun visi dan misi dengan menerapkan model *jigsaw*. Pengamatan terhadap sikap dan ketrampilan pada siswa pada materi membangun visi dan misi usaha. Pengamatan dilakukan oleh peneliti pada saat proses belajar mengajar dengan menerapkan model *jigsaw* dan berlangsungnya tindakan.

Hasil pengamatan dilakukan melalui lembar observasi penilaian sikap untuk mengetahui nilai afektif siswa selama pembelajaran berlangsung, lembar observasi juga berfungsi untuk penilaian ketrampilan gerak, yaitu aspek psikomotor.

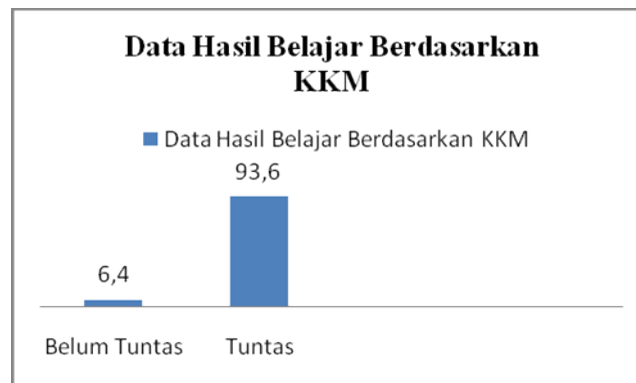
Berdasarkan nilai rata – rata tersebut, hasil belajar pada siklus kedua dari 31 siswa menunjukkan nilai rata – rata (Mean) yang dicapai adalah 82,90, dengan nilai tengah (Median) yaitu 80 dan nilai yang sering muncul (Modus) adalah 80. Berdasarkan nilai yang disajikan pada tabel di atas, hasil belajar pada siklus kedua dapat

kategorikan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal sebagai berikut:

Tabel 19. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Berdasarkan KKM

Kategori	Frekuensi	Presentase
Belum Tuntas	2	6,4
Tuntas	29	93,6
Total	31	100%

Berikut ini adalah grafik data hasil belajar kognitif siswa siklus II



Gambar 8. Grafik data hasil belajar kognitif siswa siklus II

Berdasarkan data pada tabel distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada siklus kedua, dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran kewirausahaan pada kompetensi membangun visi dan misi usaha model *jigsaw* menunjukkan bahwa sebagian siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan kategori belum tuntas sebesar 6,4% atau 2 siswa, kategori tuntas ada 93,6% atau 29 siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa siklus kedua model *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kewirausahaan pada kompetensi membangun visi dan

misi usaha, dibandingkan pada hasil yang diperoleh sebelumnya yaitu pada siklus pertama. Hal ini ditunjukkan dari hasil yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa sudah dalam kategori baik.

Dibawah ini adalah grafik kriteria penilaian afektif siklus II



Gambar 9. Grafik Kriteria Aspek Afektif Siklus II

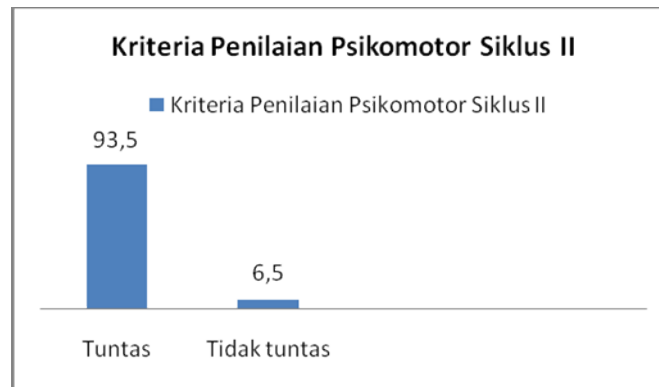
Penilaian sikap terdiri dari beberapa kegiatan yaitu pendahuluan, pelaksanaan, penutup, dan dinilai berdasarkan tingkatan afektif. Adapun hasilnya adalah kategori belum tuntas 3 siswa atau 9,7% . Sedangkan untuk kategori tuntas terdiri dari 28 siswa 90,3%. Berdasarkan kriteria penilaian afektif dapat dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 20. Kriteria Penilaian Afektif Siklus II

Kategori	Frekuensi	Presentase
Belum Tuntas	3	9,7%
Tuntas	28	90,3%
Total	31	100%

Berdasarkan tabel di atas kriteria penilaian afektif siklus II dari 31 siswa. Kategori tuntas ada 90,3% atau 28 siswa dan untuk kategori belum tuntas ada 9,7% atau 3% pada mata pelajaran kewirausahaan.

Pada penilaian psikomotor, peneliti juga menggunakan lembar observasi penilaian yang terdiri dari beberapa indikator yang berhubungan dengan gerakan. Tahapan psikomotor terdiri dari gerakan reflek, gerakan dasar, gerakan persepsi, gerakan fisik, dan gerakan terampil.



Gambar 10. Grafik Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II

Berdasarkan grafik diatas maka dapat disimpulkan kriteria penilaian psikomotor sebagai berikut.

Tabel 21. Kriteria Penilaian Psikomotor siklus II

Kategori	Frekuensi	Presentase
Tuntas	29	93,5%
Belum Tuntas	2	6,5%
Total	31	100%

Berdasarkan tabel di atas penilaian psikomotor pada mata pelajaran kewirausahaan, kategori tuntas ada 93% atau 29 siswa. Sedangkan kategori belum tuntas ada 6,5% atau 2 siswa.

Penjelasan di atas merupakan data deskriptif yang diperoleh melalui lembar observasi. Dari hasil belajar diperoleh berdasarkan ranah afektif yang dilihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan tahapan afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotor yang dilihat melalui lembar observasi yang sesuai dengan tahapan psikomotor.

Tabel 22. Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus II

No	Kognitif		Afektif		Psikomotor		Skor Total	Keterangan
	Nilai	60%	Nilai	10%	Nilai	30%		
1	80	48	80	8	45	15	71	T
2	85	51	76	8	42	14	73	T
3	80	48	75	8	41	15	70	T
4	85	51	75	8	42	14	73	T
5	80	48	76	8	42	14	70	T
6	90	54	74	7	45	15	76	T
7	85	51	79	8	43	14	73	T
8	90	54	80	8	43	14	76	T
9	80	48	77	8	43	14	70	T
10	80	48	75	8	43	14	70	T
11	85	51	73	7	42	14	72	T
12	80	48	76	8	44	14	70	T
13	80	48	76	8	42	14	70	T
14	80	48	75	8	41	13	66	TT
15	85	51	77	8	41	13	69	TT
16	80	48	76	7	43	14	70	T
17	85	51	78	8	44	14	73	T
18	85	51	80	8	44	14	73	T
19	90	54	76	8	42	14	76	T

20	85	51	80	8	41	13	72	T
21	80	48	77	8	42	14	70	T
22	80	48	75	8	42	14	70	T
23	85	51	80	8	43	14	73	T
24	80	48	74	7	45	15	70	T
25	80	48	80	8	45	15	71	T
26	95	57	73	7	45	15	79	T
27	90	54	73	7	43	14	75	T
28	80	48	80	8	42	14	70	T
29	80	48	80	8	43	14	70	T
30	85	51	75	8	44	14	73	T
31	95	57	78	8	45	15	80	T

Keterangan :
TT = Tidak Tuntas
T = Tuntas

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dibuat grafik ketercapaian nilai kognitif, afektif dan psikomotor. Berikut ini adalah grafik ketercapaian nilai kognitif, afektif dan psikomotor.



Gambar 11. Grafik Ketercapaian Nilai Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus II

3) Refleksi

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan pada siklus I, dilakukan model *jigsaw* dengan membagi siswa kedalam kelompok

asal dan kelompok ahli yang terdiri dari 5 siswa secara heterogen. Hasil observasi kegiatan pada siswa dalam pembelajaran kewirausahaan pada kompetensi membangun visi dan misi usaha menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah bisa menyesuaikan diri hal ini terlihat 5 siswa berada dalam kategori sangat baik dan 24 siswa berada dalam kategori baik.

Kegiatan belajar pada siklus kedua ini berjalan lebih efektif dan efisien, sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di dalam kelompok ahli telah aktif dan menjalin kerjasama. Setiap siswa memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok, terdapat dalam tanggung jawab dalam belajar pada pembelajaran sendiri dan temannya. Dalam siklus kedua berlangsung lancar, siswa termotivasi untuk lebih belajar giat sehingga biasa menyampaikan materi pada kelompok asal. Suasana pembelajaran pada siklus kedua menyenangkan tampak pada wajah mereka, perasaan kaku terhadap teman kelompok tidak terjadi, tampaknya sesama anggota kelompok telah menyesuaikan diri, proses pembelajaran terlihat kondusif. Oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini tidak berlanjut pada siklus selanjutnya karena sudah memenuhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan penelitian yang ingin dicapai karena siswa sudah memenuhi KKM.

Berdasarkan penelitian ini peneliti, mempunyai kriteria untuk mengukur hasil belajar. Sesuai dengan tindakan yang dilakukan pada tiap siklus pertama apabila sudah sudah mencapai prosentase 75%

maka dihentikan. Tetapi apabila siklus pertama belum mencapai prosentase 75% maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya sehingga mencapai prosentase 75% dengan nilai rata – rata 70.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Implementasi Model *Jigsaw* Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan

Penerapan model *jigsaw* ini dilaksanakan pada siklus pertama dan siklus kedua adalah. Dalam siklus pertama ini dimulai dengan guru memberikan salam pembuka dan melakukan presensi siswa, dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran materi membangun visi dan misi usaha. Guru memberikan handout yang berisikan materi pembelajaran. Siswa dibagi kelompok secara heterogen yang terdiri dari 5-6 siswa. Siswa diminta mengirimkan ketua kelompok (kelompok ahli) untuk berdiskusi mempelajari materi lebih dalam dan dapat menyampaikan informasi tentang materi tersebut yang telah dipahami oleh ketua kelompok (kelompok ahli). Setelah ketua kelompok berdiskusi, maka ketua kelompok kembali ke kelompok asal untuk menyampaikan kepada anggotanya tentang materi yang dipelajari. Selama ketua kelompok menyampaikan materi, maka diiringi dengan berdiskusi tentang materi pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan secara bergiliran untuk menyampaikan hasil materi di depan kelas dan kelompok yang lain diminta untuk menyimpulkannya. Setelah presentasi selesai

guru memberikan tes individu yang berbentuk tes soal pilihan ganda, dilanjutkan dengan evaluasi dan salam penutup oleh guru.

Dalam pembelajaran siklus pertama banyak mengalami kendala, banyak siswa yang kurang mengerti tentang model *jigsaw* karena selama ini siswa hanya mendengarkan guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Siswa banyak bercerita dengan temannya akibatnya suasana kelas menjadi tidak nyaman dan menimbulkan keributan. Kurangnya rasa tanggung jawab dari ketua kelompok (ketua ahli) dalam menyampaikan materi kepada anggota kelompoknya kurang maksimal sehingga banyak siswa yang kurang mengerti tentang materi pembelajaran. Masih banyak siswa yang merasa malu pada saat berdiskusi dan presentasi di depan kelas, bahkan pada saat diminta mengungkapkan pendapat banyak siswa yang malu. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung guru tidak aktif mendampingi siswa dalam berdiskusi, dan apabila ada permasalahan dari siswa guru tidak menyelesaikan permasalahan tersebut. Hasil belajar yang dicapai kurang maksimal, masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Berdasarkan kendala diatas, maka perlu adanya perbaikan yaitu menerangkan langkah – langkah model *jigsaw* secara lebih dalam. Menegur siswa jika siswa tersebut berbicara terus menerus kepada siswa yang lain supaya siswa yang lain tidak ramai. Memberikan pendampingan pada saat siswa menyampaikan materi kepada anggota kelompoknya. Memotivasi siswa agar tidak malu dalam mengeluarkan pendapat.

Meminta guru agar lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Memperbaiki hasil belajar siswa dengan melakukan perbaikan soal tes pilihan ganda.

Setelah adanya perbaikan pada siklus pertama, maka dilanjutkan dengan siklus kedua yaitu guru memberikan salam pembuka dan melakukan presensi siswa, dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran materi membangun visi dan misi usaha. memberikan handout yang berisikan materi pembelajaran. Siswa dibagi kelompok secara heterogen yang terdiri dari 5-6 siswa. Siswa diminta mengirimkan ketua kelompok (kelompok ahli) untuk berdiskusi mempelajari materi lebih dalam dan dapat menyampaikan informasi tentang materi tersebut yang telah dipahami oleh ketua kelompok (kelompok ahli). Setelah ketua kelompok berdiskusi, maka ketua kelompok kembali ke kelompok asal untuk menyampaikan kepada anggotanya tentang materi yang dipelajari. Selama ketua kelompok menyampaikan materi, maka diiringi dengan berdiskusi tentang materi pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan secara bergiliran untuk menyampaikan hasil materi di depan kelas dan kelompok yang lain diminta untuk menyimpulkannya. Setelah presentasi selesai guru memberikan tes individu yang berbentuk tes soal pilihan ganda, dilanjutkan dengan evaluasi dan salam penutup oleh guru.

Berdasarkan langkah – langkah model *jigsaw* banyak siswa yang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih berani bertanggung jawab dalam menyampaikan materi kepada anggotanya dan

berani mengungkapkan mengeluarkan pendapat. Hasil belajar siswa pada siklus kedua ini lebih meningkat dan memenuhi KKM.

Hambatan pada keterlaksanaan model *jigsaw* yaitu pada saat pembagian kelompok siswa ingin memilih kelompoknya sendiri berdasarkan teman akrabnya saja. Oleh karena itu supaya adil maka dibentuk kelompok secara acak (*heterogen*) untuk saling bekerja sama dengan siswa yang lainnya. Pada saat proses model *jigsaw* berlangsung banyak siswa yang tidak paham tentang jalannya model *jigsaw* karena siswa asyik bergurau dengan siswa yang lain. Oleh karena itu pada saat model *jigsaw* berlangsung mengarahkan siswa untuk memperhatikan. Banyak siswa pada saat mengerjakan evaluasi tidak serius dan hasil belajarnya di bawah KKM, maka solusinya adalah mengarahkan siswa untuk serius mengerjakan soal evaluasi.

Pada keterlaksanaan model *jigsaw* siklus I yang terlaksana hanya 65%. Sebagian tidak terlaksana karena guru dan siswa kurang memahami sintak *jigsaw*. Pada siklus II model *jigsaw* terlaksana 95% karena guru dan siswa sudah memahami sintak *jigsaw*.

2. Peningkatan Hasil Belajar Kewirausahaan pada materi Membangun visi dan misi usaha dengan Model *Jigsaw* di SMK N 6 Purworejo

a. Siklus Pertama

Data hasil belajar diperoleh berdasarkan aspek berdasarkan aspek afektif yang dilihat dari perilaku siswa selama proses

pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan sikap dan perilaku sosial, aspek kognitif dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh siswa melalui tes pilihan ganda, dan aspek psikomotor melalui gerakan. Penilaian afektif ada 25 siswa atau 81,8 dengan kategori tuntas, dan 6 atau 18,8% siswa kategori tuntas. Pada penilaian psikomotor, peneliti juga menggunakan lembar observasi yang berupa beberapa indikator yang berhubungan dengan gerakan yang dinilai tahapan psikomotor. Penilaian psikomotor ada 15 atau siswa yang berada dalam kategori tuntas dan ketegori belum tuntas ada 16 siswa atau 47,4%. Pada aspek kognitif hasil nilai rata – rata kelas meningkat 17% menjadi 74,68.

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari 31 siswa yang mengikuti materi pembelajaran membangun visi dan misi usaha menggunakan model *jigsaw* menunjukkan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan kategori tuntas ada 24 siswa atau 77,4%, kategori belum tuntas ada 7 siswa atau 22,6%,. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah.

Berdasarkan keterangan di atas, masih ada beberapa siswa yang masih dibawah KKM, karena kebanyakan siswa tidak memperhatikan materi pembelajaran dan masih banyak siswa yang berbicara di dalam kelas. Siswa banyak yang kurang mengerti tentang model *jigsaw*. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan yaitu dengan memberikan semangat

kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti poses kegiatan belajar mengajar, menjelaskan lebih dalam tentang model *jigsaw*.

b. Siklus Kedua

Data hasil belajar diperoleh berdasarkan aspek berdasarkan aspek afektif yang dilihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan sikap dan perilaku sosial, aspek kognitif dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh siswa melalui tes pilihan ganda, dan aspek psikomotor melalui gerakan.

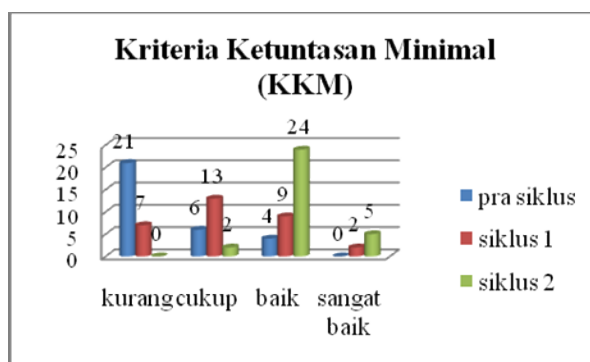
Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari 31 siswa yang mengikuti materi pembelajaran membangun visi dan misi usaha menggunakan model *jigsaw* menunjukkan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan kategori tuntas ada 2 siswa atau 6,4%, kategori belum tuntas ada 29 siswa atau 93,6%, Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan data hasil belajar dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran kewirausahaan dengan model *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan, dimana seluruh siswa 29 siswa telah mencapai KKM. Peningkatan ini sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai yaitu, perubahan, pengetahuan, sikap dan perilaku siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Dengan pencapaian hasil

belajar lebih baik dari sebelumnya, maka penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil.

Berdasarkan data di atas siklus II mengalami peningkatan, hal ini karena siswa sudah memahami jalannya model *jigsaw*. Selain siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, guru juga sudah memahami jalannya pembelajaran.

Berikut ini grafik peningkatan pencapaian kriteria ketuntasan minimal hasil belajar pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua :



Gambar 12. Perbandingan Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal

Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus Pertama dan Siklus Kedua

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *jigsaw* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X Busana Butik II SMK N 6 Purworejo mata pelajaran kewirausahaan. Penelitian ini ditunjukkan dengan meningkatnya presentase siswa yang berhasil mencapai KKM pada setiap siklusnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “Implementasi model *Jigsaw* pada mata pelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan hasil belajar kelas X busana butik di SMK N 6 Purworejo” pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan model *jigsaw*

Penerapan model *jigsaw* pada kompetensi dasar membangun visi dan misi usaha mata pelajaran kewirausahaan Kelas X Busana Butik I SMK N 6 Purworejo sudah berjalan dengan baik dan benar. Metode pembelajaran ini melalui tahapan yaitu, mengkondisikan suasana kelas, pembentukan kelompok atau partisipan, membagi materi pelajaran, ketua kelompok berdiskusi membahas materi lebih dalam dan evaluasi, berdiskusi dengan kelompok asal, mempresentasikan hasil kelompok di depan kelas, penarikan kesimpulan dan berbagi pengalaman, guru memberikan tes pilihan ganda kepada siswa. Selama pembelajaran guru serta pengamat mengamati afektif dan psikomotor siswa.

2. Peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK N 6 Purworejo melalui model *Jigsaw*

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa kelas X busana butik II pada hasil belajar pra siklus 24 siswa atau 77,4% dalam kategori belum tuntas dan 10 siswa atau 22,6% dalam kategori tuntas. Dengan melalui model *jigsaw*

pada mata pelajaran kewirausahaan mengalami peningkatan pada siklus. Hal ini dapat dibuktikan pada siklus I penilaian afektif ada 26 siswa yang total dari penilaian afektif dengan kategori tuntas, dan 6 siswa kategori belum tuntas. Pada penilaian psikomotor, ada 15 siswa yang berada dalam kategori tuntas, dan kategori belum ada 16 siswa. Pada aspek kognitif hasil nilai dengan kategori tuntas siswa atau 35,5%, kategori baik ada 9 siswa atau 29,0%, kategori cukup sebanyak 13 siswa atau 41,9%. Berdasarkan KKM siklus I pada penilaian ranah kognitif, afektif dan psikomotor siswa yang tuntas ada 6 siswa atau 19,4% dan yang tidak tuntas ada 25 siswa atau 80,6%.

Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu pada penilaian afektif ada 3 siswa dengan kategori belum tuntas, dan 28 siswa tuntas. Penilaian psikomotor ada 2 siswa yang berada dalam kategori belum tuntas 6,5%. Aspek kognitif hasil nilai dengan kategori tuntas ada 77,4%, dan kategori belum tuntas ada 6,5%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan dengan model *jigsaw* pada mata pelajaran kewirausahaan membangun visi dan misi usaha. Berdasarkan KKM siklus II pada penilaian ranah kognitif, afektif dan psikomotor, 29 siswa atau 93,5% tuntas dan 2 siswa atau 6,5% tidak tuntas dari KKM.

B. SARAN

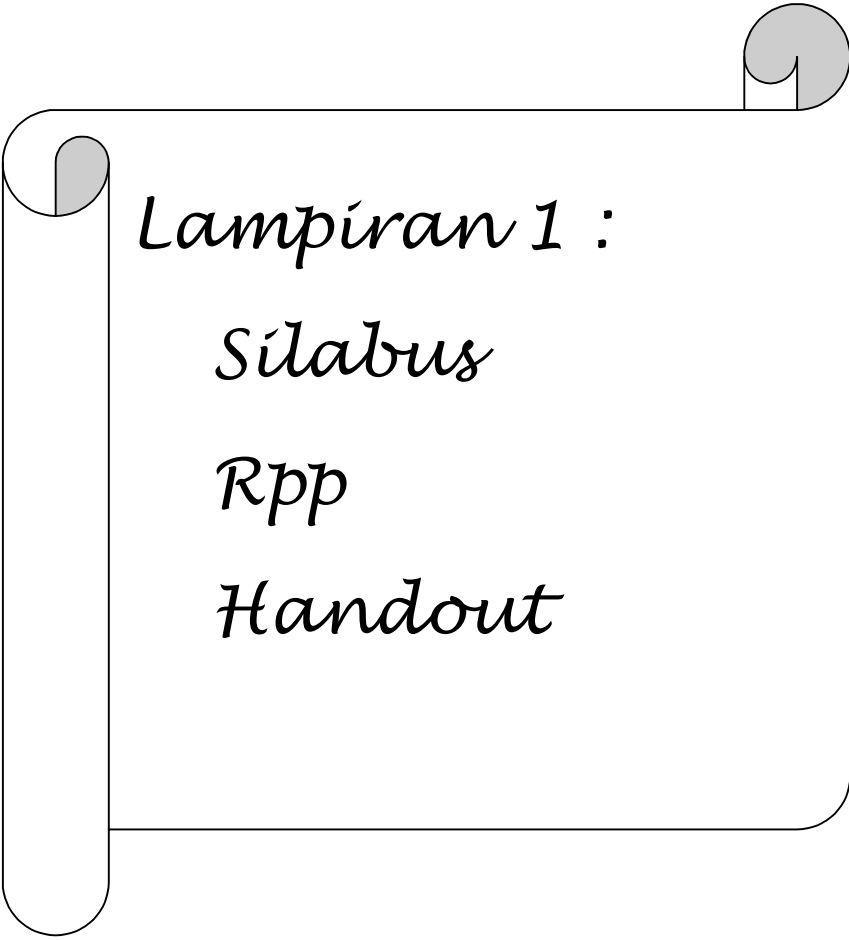
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Selama pelaksanaan model *jigsaw*, hendaknya guru mempersiapkan perangkat pembelajarn secara lengkap, selalu aktif memantau jalanya diskusi kelompok, dan memberikan penjelasan tambahan pada masing – masing kepada kelompok ahli sehingga proses pembelajaran efektif dan efisien.
2. Model *jigsaw* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan, oleh karena itu guru disarankan untuk menerapkannya dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut perlu dilakukan mengingat model *jigsaw* dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran dan dapat memperjelas materi yang diajarkan.
3. Siswa agar lebih giat dan aktif selama model *jigsaw* berlangsung, bagi siswa yang pandai agar mau mengajari siswa yang kurang pandai dan siswa yang kurang pandai tidak merasa malu bertanya kepada siswa yang pandai.
4. Dalam proses pembelajaran berlangsung siswa diharapkan tidak membuat keramaian didalam kelas agar tidak mengganggu siswa yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : PT. Pustaka Belajar
- Handoko Riwikdo. *Statistika untuk penelitian dengan aplikasi program R dan SPSS*.
- Hendro.2002. Kewirausahaan SMK. Jakarta : Karya Nusa
- Imam dan Latifah. 2004. *Modul Program Keahlian Tata Busana*. MKKS Jawa Timur
- Hendro.2002. Kewirausahaan SMK. Jakarta :
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T., & Holubec, E.J. 2010. *Colaborative Learning Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Bandung : Nusamedia
- Kusaeri dan Suprananto. 2012. *Pengukuran dan penilaian pendidikan*. Yogyakarta : Graha ilmu
- Miftahul Huda. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Nana Sudjana.2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung : PT. Remaja
- Oemar hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya
- Robert. E. Slavin. 2005.*Cooperatif Learning*. Nusa media : Bandung
- Rochiati Wiriaatmadja. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sardiman A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sri Wening. 1996. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta

- Sudjana.2005. *Metode dan teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung
- Sugihartono dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta :
Kencana Prenada Media Group
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group



Lampiran 1 :

Silabus

Rpp

Handout

HANDOUT

Mata Pelajaran	: Kewirausahaan
Tingkat / Semester	: X / II
Kompetensi Dasar	: Membangun Visi dan Misi Usaha
Indikator	: 1. Menjelaskan pengertian visi usaha 2. Menjelaskan sifat visi yang efektif 3. Menjelaskan contoh visi dari seseorang yang sukses 4. Menjelaskan pengertian misi usaha 5. Menjelaskan sifat-sifat misi yang efektif 6. Menjelaskan unsur-unsur pokok sebuah misi 7. Menjelaskan langkah-langkah menyusun visi dan misi
Alokasi Waktu	: 2 Jam Pelajaran

a. Visi dan Misi Usaha

Perbedaan antara orang sukses dan orang gagal adalah bahwa mereka yang gagal tidak atau belum mempunyai visi dan misi, hal-hal yang diinginkan, dan tujuannya. Sementara orang yang berhasil telah mengetahui dengan pasti apa yang diinginkan dan yang telah dicapainya. Jadi setiap orang membutuhkan visi dan misi untuk meraih tujuan, dan keinginannya. Berwirausaha bisa diibaratkan sebagai perjalanan panjang dan waktu yang lama harus memiliki tujuan, rencana, program, dan strategi. Tujuan, rencana program serta strategi itulah yang disebut visi dan misi.

1. Visi Usaha

Visi adalah angan-angan atau imajinasi seseorang tentang usaha atau bisnis atau diri mereka suatu saat nanti. Oleh karena itu, visi yang ideal harus bersifat:

- a. Sederhana (*simple*), sehingga mudah di pahami, diimajinasikan, dan dibayangkan besar , ukuran posisi, perusahaan anda.
- b. Tekstur (*measurable*), jika ini tidak disesuaikan dengan kondisi dan situasi atau terlalu muluk, visi akan berubah menjadi fiksi, sebuah khayalan semu yang mustahil untuk diwujudkan.
- c. Terjangkau (*rechable*), jika visi terkur, sederhana tetapi tidak mungkin bisa di wujudkan, visi tersebut tidak ideal untuk anda, meskipun mungkin ideal bagi orang lain.
- d. Beralasan (*reasonable*), visi juga mengandung unsur pokok, yaitu alasan kuat untuk mengembangkan bisnis anda di masa depan.
- e. Ambisius, jika visi tidak mengandung unsur yang tidak mengandung ambisius, visi itu juga akan hilang energi.
- f. Periode waktu (*time frame*), sebuah visi dengan target waktu yang jelas akan memudahkan tingkat ketercapaian visi tersebut.
- g. Bersifat srategis (*strategic*), visi yang tidak bersifat strategis tidak akan berdampak besar pada usaha anda.

- h. Sifat strategis yang dimaksud adalah bisa menjadi tujuan untuk bersaing, ada unsur pembeda dengan yang lain, bisa menjadi motivator, unik dan berbeda dengan yang lain.
- i. Ada kejelasan hubungan kejadian saat ini dengan kejadian masa datang.
- j. Perspektif kondisi anda saat ini ke masa datang.
- k. Komunikatif. Jika visi tidak dapat dikomunikasikan atau terlalu rumit, yang akan mengerti visi anda hanya anda sendiri.

Jadi dapat dikaji, visi yang dapat dikatakan ideal adalah visi yang sederhana, terukur, terjangkau, beralasan, ambisius, memiliki periode waktu, strategis dan kejelasan hubungan, perspektif kondisi saat ini ke masa datang.

Langkah-langkah menyusun visi yang baik seharusnya memperhatikan:

- 1) Pernyataan visi harus singkat sehingga tidak lebih 3-4 kalimat
- 2) Visi harus jelas memberikan gambaran tentang masa depan yang akan memberikan semangat kepada customer, stakeholder dan pegawainya.
- 3) Visi yang baik harus bisa dicapai dengan menyertakan tujuan dan objektif
- 4) Visi harus menggugah emosi positif pegawai namun tidak boleh menggunakan kata-kata yang mewakili emosi.

Contoh visi usaha :

Visi Distro T shirt : menyediakan t – shirt distro yang berkualitas dengan desain yang bagus unuik dan kreatif sesuai dengan style anak muda.

Distro T shirt juga mempunyai konsumen sasaran utama adalah remaja. Selain itu kami juga menciptakan t-shirt yang dapat diterima dan dikonsumsi oleh para remaja dan menjadi distro favorit penggemar t-shirt.

1. Misi Usaha

Pada dasarnya misi merupakan alasan mendasar ekstensi suatu organisasi (Ducker, 2007:87). Pernyataan visi organisasi, terutama di tingkat unit bisnis menentukan batas dan maksud aktivitas bisnis perusahaan. Jadi perumusan ini merupakan realisasi yang akan menjadikan suatu organisasi yang mampu menghasilkan produk dan jasa yang berkualitas yang memenuhi kebutuhan. Menurut Wheelensebagaimana dikutipoleh Wibisono (2006:46-47), misi merupakan rangkaian kalimat yang menyatakan tujuan atau alasan eksistensi organisasi yang memuat apa yang disediakan oleh perusahaan kepada masyarakat, baik berupa produk maupun jasa.

Tujuan dari pernyataan misi adalah mengkomunikasikan kepada stakeholder, di dalam maupun di luar organisasi, tentang alasan pendirian perusahaan dan ke arah mana perusahaan akan menuju. Oleh karena itu, rangkaian kalimat dalam misi sebaiknya dinyatakan dalam satu bahasa dan komitmen yang dapat dimengertikan dirasakan relevansinya oleh semua pihak yang terkait.

Secara sederhana, misi adalah bagaimana cara untuk mewujudkan visi. Dalam misi selalu terkandung hal-hal berikut.

- a) Tujuan dan alasan keberadaan suatu organisasi
- b) Tindakan dan langkah-langkah yang harus dilakukan
- c) Alasan bisnis harus berkembang
- d) Cara mewujudkan tujuan

Unsur-unsur pokok sebuah misi adalah sebagai berikut.

- a. Kiat dan usaha untuk mewujudkan misi
- b. Nilai-nilai dasar organisasi yang dinyatakan dalam misi
- c. Segmen pasar dan pelanggan
- d. Pernyataan tentang produk atau jasa yang telah dimasuki
(dijualnya)
- e. Keyakinan yang kuat, asumsi-asumsi, dan budaya kerja dengan orientasi mutu
- f. Pernyataan strategis jangka panjang dan jangka pendek

Misi akan efektif bila bersifat :

- 1) Ringkas dan jelas
Mudah dipahami, gampang diingat, menyatakan spesifikasi bidang secara jelas.
- 2) Unik
Harus ada unsur pembelaan sehingga tidak klise.
- 3) Fleksibel
Misi memiliki ketegasan sekaligus fleksibel agar sesuai dengan perkembangan zaman

4) Bisa membantu untuk mengambil keputusan

Misi juga pegangan kerja, arah, dan kebijakan perusahaan dalam operasional sehingga bisa membantu manajer, pimpinan, atau orang yang ada di dalamnya untuk mengambil keputusan.

5) Budaya perusahaan

Misi harus mencerminkan unsur pembentukan etos kerja, motivasi, semangat kerja dan juga budaya kerja sehingga mengandung nilai-nilai yang harus diangkat dan menjadi ciri-ciri perusahaan yang dipegang teguh oleh karyawannya.

6) Memberikan inspirasi

Ada unsur ambisi, tekad bulat dan arah perusahaan sehingga misi juga memberikan inspirasi dan ide-ide baru bagi siapa saja yang berada dalam organisasi.

Jadi misi adalah usaha, pemikiran dan langkah-langkah formal untuk mewujudkan suatu visi yaitu tindakan untuk memperjelas apa yang dikehendaki oleh pemilik perusahaan menjadi pegangan untuk menjalankan usaha anda sekarang dan yang akan datang.

3. Langkah-langkah Menyusun Visi dan Misi Usaha

Seorang wirausaha harus memiliki jiwa kepemimpinan untuk :

- a) Mengambil keputusan dan mengelola resiko
- b) Memutuskan untuk menjadi wirausaha mandiri
- c) Mengelola konflik menjadi konflik yang sifat positif

- d) Mengelola konflik menjadi konflik yang bersifat positif
- e) Mengetahui visi, misi serta merencanakan strategi yang akan dirumuskan

Oleh karena itu, seorang wirausaha harus mampu menyusun sebuah visi dan misi. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Melakukan riset, baik ke industri atau pasar, lokasi dan organisasi termasuk karyawan, manajer, dan rekan bisnis.
- 2) Melakukan wawancara mengenai kebutuhan yang ada tetapi belum terpenuhi, mengetahui keinginan dan harapan dari pasar untuk menentukan sebuah strategi.
- 3) Mengumpulkan data pasar
- 4) Merumuskan susunan data dengan mencari tren (kecenderungan) dan unsur pembedaannya (unik).
- 5) Merumuskan visi dan misi
- 6) Mengkomunikasikan ke anggota organisasi melalui seminar, *workshop*, presentasi, atau rapat.
- 7) Melakukan perbaikan visi dan misi berdasarkan saran dan kritik dari anggota sehingga mereka merasa memiliki visi dan misi. Hal ini penting karena rasa memiliki (*sense of belonging*) perlu dibangun dari bawah.

- 8) Perhatikan aspek analisa SWOT (*strengths, weak, opportunities, threats*) dengan mengevaluasi dai sisi internal rencana bisnis dan lingkungannya.

Contoh langkah yang menggambarkan visi dan misi usaha:

a. Mahakarya Garment

Visi: Menjadi perusahaan garment dengan produk pakaiaan jadi yang memiliki kualias jahitan halus dan tingkat kerapian yang memuaskan serta memberikan kenyamanan bagi penggunanya.

Misi:

- Menjadi perusahaan yang berorientasi keuntungan serta berpegang teguh pada kepuasan pelayanan.
- Menggunakan mesin serta teknologi modern yang akan menghasilkan produk kualitas tinggi dan mendapatkan nilai tambahan dalam memenuhi kebutuhan pelanggan.
- Memperdayakan lingkungan kerja yang efektif dan selalu berusaha untuk mengembangkan perusahaan ke arah yang lebih baik serta memberikan kontribusi baik ekonomi maupun sosial.

b. Yu25na's sentral batik solo

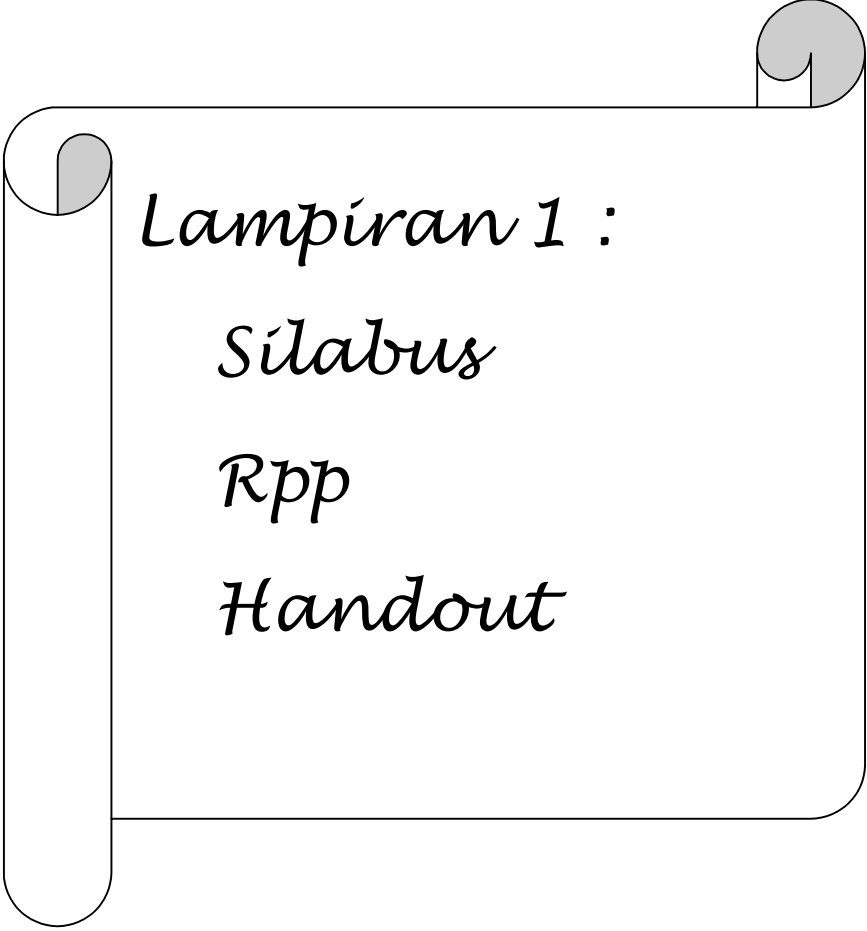
Visi: menjadi perusahaan industri batik solo yang mampu senantiasa mampu bersaing dan tumbuh berkembang dengan sehat.

Misi:

- Menghasilkan laba yang pantas untuk mendukung pengembangan perusahaan serta memberikan deviden yang memuaskan bagi para pemegang saham
- Memproduksi berbagai jenis batik solo yang mampu memberikan kepada masyarakat dengan mutu, harga dan pasokan yang berdaya saing tinggi melalui pengelolaan yang profesional demi kepuasan pelanggan

- Menjalin kemitraaan kerja sama dengan pemasok dan penyalur yang saling menguntungkan
- Memberikan perhatian yang tulus kepada masyarakat melalui penciptaan lapangan kerja, dukungan pembinaan sosial dan lingkungan.

Dari penjelasan diatas, dapat dikaji bahwa setelah seorang wirausahawan menetapkan visi dan misinya, diharapkan dia mampu mengambil keputusan beserta resikonya dan juga mempunyai wawasan dalam mengelola konflik serta mengetahui dan mampu mengasah jiwa kepemimpinannya. Langkah selanjutnya adalah berani memutuskan untuk memulai sebuah usaha dan mencari peluang emas.

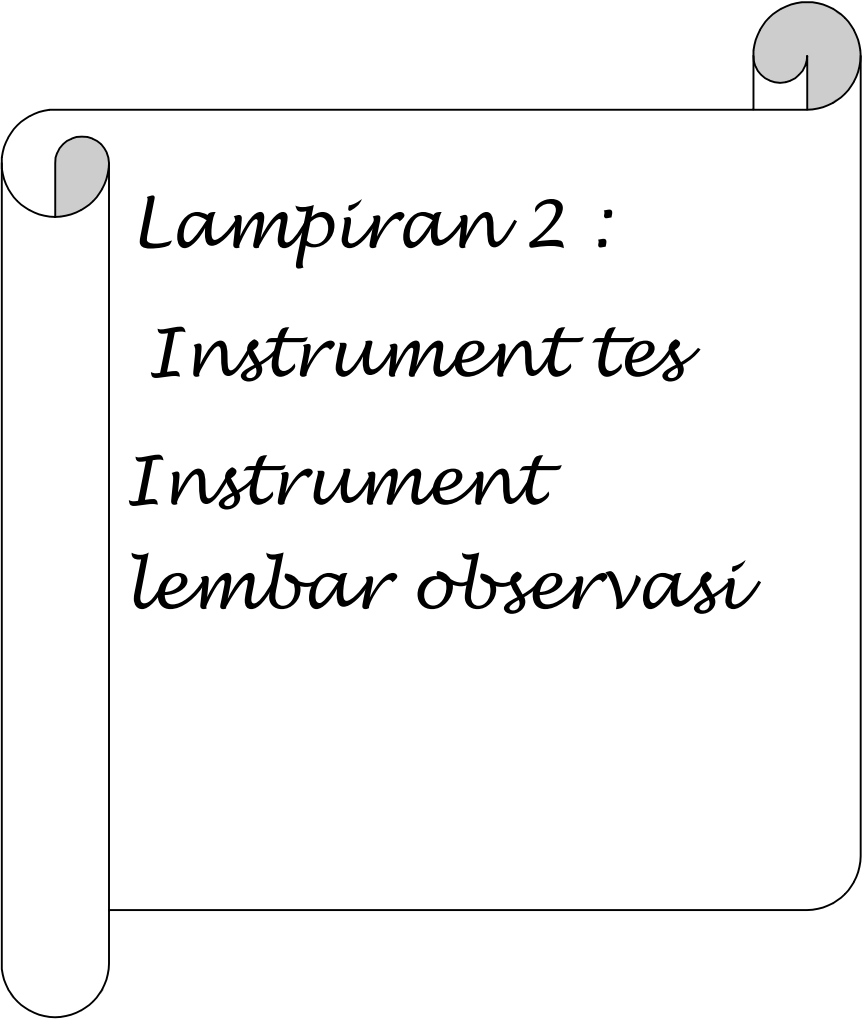


Lampiran 1 :

Silabus

Rpp

Handout



Lampiran 2 :
Instrument tes
Instrument
lembar observasi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pra Siklus

A. Identitas

Sekolah	: SMK N 6 Purworejo
Bidang Keahlian	: Busana Butik
Mata Pelajaran	: Kewirausahaan
Standar Kompetensi	: 2. Menerapkan jiwa kepemimpinan
Kompetensi Dasar	: 2.3 Membangun visi dan misi usaha
Kelas/Semester	: X/2
Alokasi Waktu	: 2 x @45 menit

Indikator:

1. menyusun visi dan misi usaha
2. menyusun rencana kegiatan sesuai dengan visi dan misi usaha

Kognitif:

1. Menjelaskan pengertian visi usaha
2. Menjelaskan cara merumuskan visi usaha
3. Menjelaskan pengertian misi usaha
4. Menjelaskan peran kepemimpinan dan manajemen perusahaan
5. Menjelaskan jiwa kepemimpinan yang harus dimiliki wirausaha

Afektif:

1. Mengidentifikasi hal-hal yang terkandung dalam visi usaha
2. Mengidentifikasi sifat-sifat visi yang efektif
3. Mengidentifikasi hal-hal yang terkandung dalam misi usaha
4. Mengidentifikasi sifat-sifat misi yang efektif

Psikomotor

1. Langkah-langkah menyusun visi dan misi usaha

B. Tujuan Pembelajaran :

Kognitif:

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian visi usaha
2. Siswa dapat menjelaskan cara merumuskan visi usaha
3. Siswa dapat menjelaskan pengertian misi usaha
4. Siswa dapat menjelaskan peran kepemimpinan dan manajemen perusahaan

5. Siswa dapat menjelaskan jiwa kepemimpinan yang harus dimiliki wirausaha

Afektif:

1. Siswa dapat mengidentifikasi hal-hal yang terkandung dalam visi usaha
2. Siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat visi yang efektif
3. Siswa dapat mengidentifikasi hal-hal yang terkandung dalam misi usaha
4. Siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat misi yang efektif

Psikomotor:

1. Siswa dapat mempraktekkan langkah-langkah menyusun visi dan misi usaha

C. Materi Pembelajaran

1. Mengetahui visi dan misi usaha
2. Mengetahui kegiatan yang sesuai dengan misi usaha

D. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran : Model pembelajaran langsung
2. Metode pembelajaran : Ceramah

E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	metode
1	Pendahuluan: a. Salam b. Presensi c. Menyampaikan tujuan pembelajaran secara singkat dan menjelaskan pelaksanaan pembelajaran dengan model kooperatif tipe <i>jigsaw</i> d. Appersepsi	10 menit	Ceramah,
2	Pelaksanaan: (kegiatan inti) a. Guru meminta siswa untuk memperhatikan materi membangun visi dan misi usaha b. Guru menerapkan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran membangun visi dan misi usaha 2. Guru menyuruh siswa untuk mencatat poin yang penting untuk belajar	70 menit	Ceramah

	3. Siswa mendengarkan dan mencatat materi 4. Guru dan siswa menyimpulkan hasil akhir kesimpulan dan tanya jawab		
3.	Penutup a. kesimpulan b. evaluasi c. salam	10 menit	Ceramah

F. Sumber Belajar dan Media

- Hendro. 2002. *Kewirausahaan untuk SMK dan MAK Kelas X*. Jakarta:Erlangga
- Wibisono. 2006. visi dan misi perusahaan. http://sarilovely.blogspot.com/2010/02/pengertian-visi-dan-misi-serta-beberapa_26.html.

Media : Papan tulis

G. Evaluasi

Tes pilihan ganda (kognitif)

H. Penilaian

a. Tes Pilihan Ganda

Purworejo,

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Herianto Edhi Nugroho, S.Pd

NIP:19680915200604101

Eka Ani Puspitasari

NIP.08513244019

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I

A. Identitas

Sekolah	: SMK N 6 Purworejo
Bidang Keahlian	: Busana Butik
Mata Pelajaran	: Kewirausahaan
Standar Kompetensi	: 2. Menerapkan jiwa kepemimpinan
Kompetensi Dasar	: 2.3 Membangun visi dan misi usaha
Kelas/Semester	: X/2
Alokasi Waktu	: 2 x @45 menit

Indikator:

1. menyusun visi dan misi usaha
2. menyusun rencana kegiatan sesuai dengan visi dan misi usaha

Kognitif:

1. Menjelaskan pengertian visi usaha
2. Menjelaskan cara merumuskan visi usaha
3. Menjelaskan pengertian misi usaha
4. Menjelaskan peran kepemimpinan dan manajemen perusahaan
5. Menjelaskan jiwa kepemimpinan yang harus dimiliki wirausaha

Afektif:

1. Mengidentifikasi hal-hal yang terkandung dalam visi usaha
2. Mengidentifikasi sifat-sifat visi yang efektif
3. Mengidentifikasi hal-hal yang terkandung dalam misi usaha
4. Mengidentifikasi sifat-sifat misi yang efektif

Psikomotor

1. Langkah-langkah menyusun visi dan misi usaha

B. Tujuan Pembelajaran :

Kognitif:

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian visi usaha

2. Siswa dapat menjelaskan cara merumuskan visi usaha
3. Siswa dapat menjelaskan pengertian misi usaha
4. Siswa dapat menjelaskan peran kepemimpinan dan manajemen perusahaan
5. Siswa dapat menjelaskan jiwa kepemimpinan yang harus dimiliki wirausaha

Afektif:

1. Siswa dapat mengidentifikasi hal-hal yang terkandung dalam visi usaha
2. Siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat visi yang efektif
3. Siswa dapat mengidentifikasi hal-hal yang terkandung dalam misi usaha
4. Siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat misi yang efektif

Psikomotor:

1. Siswa dapat mempraktekkan langkah-langkah menyusun visi dan misi usaha

C. Materi Pembelajaran

1. Mengetahui visi dan misi usaha
2. Mengetahui kegiatan yang sesuai dengan misi usaha

D. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran : Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*
2. Metode pembelajaran : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab

E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	metode
1	Pendahuluan: a. Salam b. Presensi c. Menyampaikan tujuan pembelajaran secara singkat dan menjelaskan pelaksanaan pembelajaran dengan model kooperatif tipe <i>jigsaw</i> d. Appersepsi	10 menit	Ceramah, tanya jawab
2	Pelaksanaan: (kegiatan inti) a. Guru membagikan <i>handout</i> b. Guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>jigsaw</i> 1) Guru membagi kelompok secara heterogen	70 menit	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan.

	(kelompok asal) 2) Guru menjelaskan materi pembelajaran 3) Siswa membentuk kelompok sesuai materi yang didapat dan selanjutnya berkumpul untuk mengkaji materi tersebut (kelompok ahli) 4) Siswa menyimpulkan hasil diskusi 5) Selanjutnya siswa kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli c. Menyampaikan/mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas d. Guru meminta siswa mengerjakan soal individu sesuai dengan materi		
3.	Penutup a. kesimpulan b. evaluasi c. salam	10 menit	Ceramah

F. Sumber Belajar dan Media

- Hendro. 2002. *Kewirausahaan untuk SMK dan MAK Kelas X*. Jakarta:Erlangga
- Wibisono. 2006. visi dan misi perusahaan. http://sarilovely.blogspot.com/2010/02/pengertian-visi-dan-misi-serta-beberapa_26.html.

G. Evaluasi

Tes pilihan ganda (kognitif)
 Teknik pengamatan (afektif dan psikomotor)

H. Penilaian

- a. Tes tertulis
- b. Tes lisan
- c. Penugasan (diskusi kelompok)

Purworejo,

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Herianto Edhi Nugroho, S.Pd

NIP:19680915200604101

Eka Ani Puspitasari

NIP.08513244019

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS II

A. Identitas

Sekolah	: SMK N 6 Purworejo
Bidang Keahlian	: Busana Butik
Mata Pelajaran	: Kewirausahaan
Standar Kompetensi	: 2. Menerapkan jiwa kepemimpinan
Kompetensi Dasar	: 2.3 Membangun visi dan misi usaha
Kelas/Semester	: X/2
Alokasi Waktu	: 2 x @45 menit

Indikator:

3. menyusun visi dan misi usaha
4. menyusun rencana kegiatan sesuai dengan visi dan misi usaha

Kognitif:

1. Menjelaskan pengertian visi usaha
2. Menjelaskan cara merumuskan visi usaha
3. Menjelaskan pengertian misi usaha
4. Menjelaskan peran kepemimpinan dan manajemen perusahaan
5. Menjelaskan jiwa kepemimpinan yang harus dimiliki wirausaha

Afektif:

1. Mengidentifikasi hal-hal yang terkandung dalam visi usaha
2. Mengidentifikasi sifat-sifat visi yang efektif
3. Mengidentifikasi hal-hal yang terkandung dalam misi usaha
4. Mengidentifikasi sifat-sifat misi yang efektif

Psikomotor

1. Langkah-langkah menyusun visi dan misi usaha

B. Tujuan Pembelajaran :

Kognitif:

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian visi usaha
2. Siswa dapat menjelaskan cara merumuskan visi usaha
3. Siswa dapat menjelaskan pengertian misi usaha
4. Siswa dapat menjelaskan peran kepemimpinan dan manajemen perusahaan
5. Siswa dapat menjelaskan jiwa kepemimpinan yang harus dimiliki wirausaha

Afektif:

1. Siswa dapat mengidentifikasi hal-hal yang terkandung dalam visi usaha
2. Siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat visi yang efektif
3. Siswa dapat mengidentifikasi hal-hal yang terkandung dalam misi usaha
4. Siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat misi yang efektif

Psikomotor:

1. Siswa dapat mempraktekkan langkah-langkah menyusun visi dan misi usaha

2. Materi Pembelajaran

- a. Mengetahui visi dan misi usaha
- b. Mengetahui kegiatan yang sesuai dengan misi usaha

3. Model dan Metode Pembelajaran

4. Model pembelajaran : Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*

5. Metode pembelajaran : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab

6. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	metode
1	Pendahuluan: e. Salam f. Presensi g. Menyampaikan tujuan pembelajaran secara singkat dan menjelaskan pelaksanaan pembelajaran dengan model kooperatif tipe <i>jigsaw</i> h. Appersepsi	10 menit	Ceramah, tanya jawab
2	Pelaksanaan: (kegiatan inti)	70 menit	Ceramah,

	e. Guru membagikan <i>handout</i> f. Guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>jigsaw</i> 6) Guru membagi kelompok secara heterogen (kelompok asal) 7) Guru menjelaskan materi pembelajaran 8) Siswa membentuk kelompok sesuai materi yang didapat dan selanjutnya berkumpul untuk mengkaji materi tersebut (kelompok ahli) 9) Siswa menyimpulkan hasil diskusi 10) Selanjutnya siswa kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli g. Menyampaikan/mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas h. Guru meminta siswa mengerjakan soal individu sesuai dengan materi		diskusi , tanya jawab, penugasan.
3.	Penutup d. kesimpulan e. evaluasi f. salam	10 menit	Ceramah

F. Sumber Belajar dan Media

- Hendro. 2002. *Kewirausahaan untuk SMK dan MAK Kelas X*. Jakarta:Erlangga
- Wibisono. 2006. visi dan misi perusahaan. http://sarilovely.blogspot.com/2010/02/pengertian-visi-dan-misi-serta-beberapa_26.html.

7. Evaluasi

Tes pilihan ganda (kognitif)

Teknik pengamatan (afektif dan psikomotor)

8. Penilaian
 - a. Tes tertulis
 - b. Tes lisan
 - c. Penugasan (diskusi kelompok)

Purworejo,

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Herianto Edhi Nugroho, S.Pd

NIP:19680915200604101

Eka Ani Puspitasari

NIP.08513244019

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 6 Purworejo
 MATA PELAJARAN: Kewirausahaan
 KELAS/SEMESTER : X/1 dan 2
 STANDAR KOMPETENSI :
 KODE KOMPETENSI :
 ALOKASI WAKTU : 40 x 45 menit

1. Mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausaha A

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1.1 Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha	- Disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovasi, mandiri dan selalu bekerja dengan berprestasi - Keberhasilan dan kegagalan wirausahawan diidentifikasi berdasarkan sikap dan perilakunya dalam keseharian	- Pengertian kewirausahaan - Karakteristik wirausahawan yang meliputi : disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovatif, mandiri dan realitis - Cara mengidentifikasi 10 kegagalan dan keberhasilan seseorang berdasarkan karakteristik wirausahawan	- Menjelaskan pengertian kewirausahaan, wirausaha dan wirausahawan - Mengetahui dan mengimplementasikan karakteristik wirausahawan yang meliputi : disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovatif, mandiri dan realitis dalam kehidupan keseharian di sekolah dan lingkungan siswa - Mengetahui cara mengidentifikasi dan menerapkan 10 kegagalan dan keberhasilan seseorang berdasarkan karakteristik wirausahawan dalam keseharian siswa di sekolah dan lingkungan - Menyimpulkan karakteristik	- Tes tertulis - Observasi/pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio - Hasil Penugasan dalam bentuk portofolio	4	1 (2)	1 (4)	- Modul bahan ajar - Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan - Laporan kinerja siswa yang dihasilkan dalam SIM kinerja siswa - Buku referensi yang relevan

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
			wirausahawan yang berhasil dan yang gagal • Menghargai karya dan pengalaman orang lain sebagai masukan bagi pengembangan diri					
1.2 Menerapkan sikap dan perilaku kerja prestatif (selalu ingin maju)	• Kerja prestatif (selalu ingin maju) meliputi : - Kerja ikhlas - Kerja mawas >< emosional - Kerja cerdas - Kerja keras - Kerja tuntas	• Pengertian, tujuan, manfaat perilaku kerja prestatif • Perilaku kerja prestatif (selalu ingin maju) meliputi: - kerja ikhlas - kerja mawas >< emosional - kerja cerdas - kerja keras - kerja tuntas • Prinsip cara kerja prestatif	• Mengetahui pengertian, tujuan dan manfaat perilaku kerja prestatif • Menjelaskan cara kerja prestatif (selalu ingin maju) • Menerapkan perilaku kerja prestatif (selalu ingin maju) dalam kehidupan keseharian di lingkungan keluarga, sekolah & masyarakat : - Kerja ikhlas - Kerja mawas >< emosional - Kerja cerdas - Kerja keras - Kerja tuntas	• Tes tertulis • Observasi/pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio • Hasil Penugasan dalam bentuk portofolio	4	1 (2)	1 (4)	• Modul bahan ajar • Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan • Laporan kinerja siswa yang dihasilkan dalam SIM kinerja siswa • Buku referensi yang relevan
1.3 Merumuskan solusi masalah	• Masalah diidentifikasi, dirumuskan dan dianalisis, dengan percaya diri • Kecakapan mengolah informasi, • Berpikir kreatif • Kecakapan memecahkan masalah, • Kecakapan	• Pengertian masalah • Teknik pemecahan masalah dan pembuatan keputusan • Membedakan masalah dan bukan masalah	• Mengetahui pengertian dan perbedaan masalah dan bukan masalah • Mengetahui teknik pemecahan masalah dan pengambilan keputusan serta menerapkan dalam kehidupan aktivitas	• Tes tertulis • Observasi/ pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio • Hasil penugasan dalam bentuk portofolio	4	1 (2)	1 (4)	• Modul bahan ajar • Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan • Buku referensi yang relevan

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	bekerjasama dengan teman sekerja • Alternatif perumusan solusi masalah berdasarkan hasil analisis	• Identifikasi masalah dan mencari penyebabnya • Mencari dan menentukan alternatif pemecahan masalah • Pertimbangan dalam merumuskan solusi masalah • Dampak dari pengambilan keputusan	keseharian di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. • Mengidentifikasi masalah dan mencari penyebab terjadinya masalah • Menentukan alternatif pemecahan permasalahan					
1.4 Mengembangkan semangat wirausaha	• Menciptakan daya saing sesuai dengan instrumen penilaian • Menciptakan sikap selalu ingin maju sesuai dengan instrumen penilaian • Meningkatkan sikap disiplin dan etos kerja dengan instrumen penilaian • Menumbuhkan kreativitas dan inovatif siswa sesuai dengan instrumen penilaian	• Inovatif • Kreatifitas • Motivasi • Sikap bekerja efektif dan efisien	• Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi semangat kerja wirausaha • Mengetahui pengertian-pengertian inovasi, kreatifitas dan motivasi • Mengetahui prinsip-prinsip kerja yang efektif dan efisien • Menerapkan faktor pengaruh semangat kerja dalam kehidupan keseharian di sekolah dan lingkungan	• Tes tertulis • Observasi/ pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio • Hasil penugasan dalam bentuk portofolio	4	1 (2)		• Modul bahan ajar • Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan • Buku referensi yang relevan
1.5 Membang	• Pantang menyerah	• Faktor-faktor yang	• Mengetahui faktor-	• Tes tertulis	4	1 (2)	1 (4)	• Modul bahan ajar

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
un komitmen bagi dirinya dan bagi orang lain	terhadap keadaan atau situasi apapun juga - Memiliki semangat dan tahan uji dari setiap tantangan - Memiliki kesabaran dan ketabahan di dalam berusaha - Selalu bekerja, berjuang dan berkorban	menunjukkan komitmen tinggi - Menerapkan perilaku tepat waktu - Menerapkan perilaku tepat janji - Menerapkan kepedulian terhadap mutu hasil kerja - Menerapkan komitmen tinggi terhadap pengendalian diri	faktor yang menunjukkan seseorang mempunyai komitmen tinggi dalam keseharian aktivitas - Menerapkan perilaku tepat waktu, tepat janji dalam kegiatan aktivitas keseharian baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan - Menerapkan komitmen tinggi terhadap kepedulian mutu hasil pekerjaan - Menerapkan komitmen tinggi terhadap pengendalian diri seperti disiplin, ulet dan ketabahan	- Observasi/ pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio - Hasil penugasan dalam bentuk portofolio				- Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan - Laporan kinerja siswa yang dihasilkan dalam SIM kinerja siswa - Buku referensi yang relevan
1.6 Mengambil resiko usaha	- Identifikasi jenis-jenis resiko - Memperkecil resiko yang merugikan	- Prinsip dasar resiko meliputi pengertian, macam, unsur, manfaat, tujuan dsb - Manajemen resiko	- Memahami pengambilan resiko usaha - Macam-macam resiko - Unsur resiko - Mengelola resiko meliputi penanganan sendiri, cara menghindari, memperkecil resiko negatif dan pengalihan resiko kepada pihak lain	- Tes tertulis - Observasi/ pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio - Hasil Penugasan dalam bentuk portofolio	4	2 (4)		- Modul bahan ajar - Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan - Laporan kinerja siswa yang dihasilkan dalam SIM kinerja siswa - Buku referensi yang relevan
1.7 Membuat	Alternatif pemecahan	Solusi pemecahan	Mengetahui pengertian	Tes tertulis	4	2 (4)		Modul bahan ajar

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
keputusan	masalah • Solusi memecahkan masalah • Resiko keberhasilan dan kegagalan dalam pengambilan keputusan	masalah • Komunikasi • Analisis SWOT	pengambilan keputusan • Merumuskan atau mendefinisikan masalah/persoalan dari suatu kejadian (<i>event</i>) dengan membuat alternatif- alternatif pemecahan masalah • Memecahkan masalah keseharian berdasarkan penugasan guru melalui diskusi (<i>brainstorming, force field analysis</i>). • Mengambil keputusan berdasarkan kondisi yang ditetapkan guru, melalui diskusi dengan analisis SWOT). • Memperhitungkan resiko dalam membuat keputusan	• Observasi/ pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio • Hasil penugasan dalam bentuk portofolio				• Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan • Laporan kinerja siswa yang dihasilkan dalam SIM kinerja siswa • Buku referensi yang relevan

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 6 Purworejo
 MATA PELAJARAN : Kewirausahaan
 KELAS/SEMESTER : X/2
 STANDAR KOMPETENS:2. Menerapkan Jiwa Kepemimpinan
 KODE KOMPETENSI : B
 ALOKASI WAKTU : 24 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
2. 1 Menunjuk kan sikap pantang menyerah dan ulet	Kegiatan usaha dilakukan dengan semangat, tidak putus asa, selalu ingin maju, dan selalu mencari sesuatu yang baru sesuai dengan instrumen yg telah ditetapkan	- Mengetahui hakikat sikap pantang menyerah dan ulet - Melakukan sikap pantang menyerah dan ulet dalam kegiatan usaha	- Menjelaskan hakikat sikap pantang menyerah dan ulet - Mempunyai sikap pantang menyerah dan ulet dengan keikutsertaan (magang) pada kegiatan usaha di unit usaha/unit produksi sekolah dalam program CBT	- Tes tertulis - Observasi/ pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio - Hasil Penugasan dalam bentuk portofolio	6	2 (4)		- Modul bahan ajar - Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan - Laporan kinerja siswa yang dihasilkan dalam SIM kinerja siswa - Buku referensi yang relevan
2. 2 Mengelola konflik	- Melakukan identifikasi terhadap konflik - Memanfaatkan Konflik	- Mengetahui penyebab, tipe, manfaat, dampak, jenis, pengelompokan, tahap terjadinya, penanggulangan dan cara mengelola konflik - Mengetahui dampak negatif dan positif dari konflik - Memanfaatkan konflik positif - Mengatasi konflik negatif	- Menjelaskan penyebab, tipe-tipe, dampak, jenis-jenis, kelompok, tahapan terjadinya, penanggulangan dan pengelolaan konflik - Mengatasi konflik yang timbul dalam kegiatan magang pada kegiatan usaha di unit usaha/unit produksi sekolah dalam program CBT - Mengambil manfaat dari konflik yang terjadi dalam kegiatan magang pada kegiatan usaha di unit usaha/unit produksi	- Tes tertulis - Observasi/ pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio - Hasil Penugasan dalam bentuk portofolio	6	2 (4)		- Modul bahan ajar - Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan - Laporan kinerja siswa yang dihasilkan dalam SIM kinerja siswa - Buku referensi yang relevan

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
			sekolah dalam CBT					
2. 3 Membangun visi dan misi usaha	- Menyusun visi dan misi perusahaan - Menyusun rencana kegiatan sesuai dengan visi dan misi perusahaan	- Mengetahui visi dan misi perusahaan - Mengetahui kegiatan yang dapat digunakan untuk mencapai visi dan misi perusahaan	- Menjelaskan visi dan misi perusahaan - Dapat menjalankan visi dan misi dalam kegiatan magang pada kegiatan usaha di unit usaha/unit produksi sekolah dalam program CBT	- Tes tertulis - Observasi/ pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk portofolio - Hasil Penugasan dalam bentuk portofolio	6	2 (4)		- Modul bahan ajar - Instrumen penilaian pelajaran kewirausahaan - Laporan kinerja siswa yang dihasilkan dalam SIM kinerja siswa - Buku referensi yang relevan

Keterangan:

TM : Tatapmuka

PS : Praktik di Sekolah (2 jam praktik di sekolah setara dengan 1 jam tatap muka)

PI : Praktek di Industri (4 jam praktik di Du/Di setara dengan 1 jam tatap muka)

Mengetahui
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Propinsi Jawa Tengah

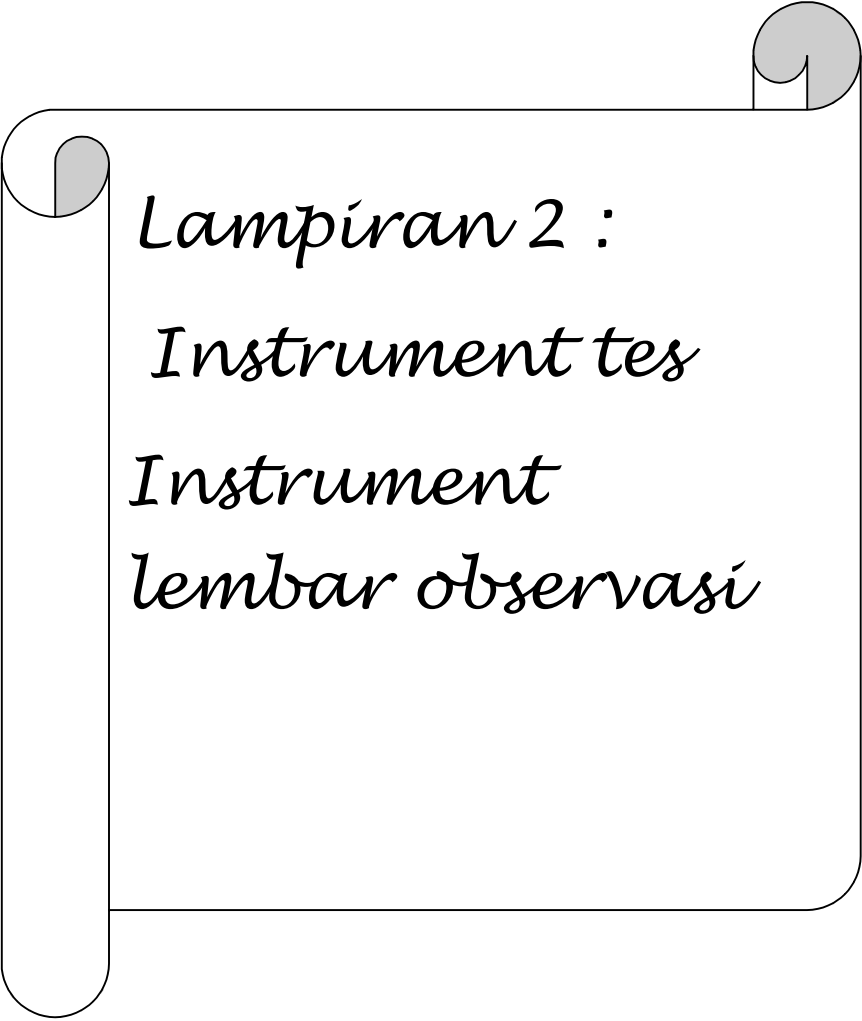
Ketua Komite Sekolah

Purworejo, 1 Mei 2007
Kepala SMK Negeri 6 Purworejo

Widadi, S.H
NIP. 500040974

Drs. Tito Raharto

Bani Mustofa, S.Pd
NIP. 131946076



Lampiran 2 :
Instrument tes
Instrument
lembar observasi

Kisi-Kisi Lembar Afektif

Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				Sumber Data
		0	1-2	3-4	>4	
		0	1	2	3	
A1.Penerimaan	Siswa mengucapkan salam pembuka pelajaran					
	Siswa tunjuk jari pada saat guru melakukan pesensi					
	Siswa memperhatikan dan mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru					
	Siswa memperhatikan metode yang akan digunakan guru pada saat pembelajaran					
	Siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan guru					
	Siswa memperhatikan instruksi guru untuk melakukan permainan secara kompak					
	Siswa mempelajari handout					
A2. Merespon	Siswa mendengarkan guru pada saat pembagian kelompok secara heterogen					
	Siswa membentuk kelompok sesuai materi yang didapat					
	Siswa (kelompok ahli) berkumpul untuk mengkaji materi tersebut					
A3.Menghargai	Siswa memperhatikan guru menyimpulkan hasil diskusi					
	Siswa kembali kelompok asal untuk mengajarkan siswa lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli					
	Siswa saling diskusi mempelajari materi					
	Siswa mempresentasikan hasil diskusi					
A4.Mengatur	Siswa mengerjakan tes individu sesuai dengan materi					
	Siswa membuat kesimpulan					
	Siswa menjawab evaluasi dari guru					

Keterangan kategori bobot skor

Pertanyaan		
Jawaban		Skor
0	Tidak ada	0
1-2	1-2 kali muncul	1
3-4	3-4 kali muncul	2
>4	Lebih dari 4 kali muncul	3

Keterangan

A1 = Penerimaan, yaitu kesadaran siswa untuk memperhatikan gejala atau stimulus tertentu

A2 = Merespon, yaitu secara aktif berpartisipasi dalam suatu aktivitas atau proses

A3 = Menghargai, yaitu menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain

A4= Mengatur, yaitu ide dan nilai-nilai terinternalisasi ke dalam diri seseorang

Lembar Observasi Afektif

[illegible]

[illegible]

dipelajari dalam kelompok ahli																				
Siswa saling diskusi mempelajari materi																				
Siswa mempresentasikan hasil diskusi																				
A.4Mengatur																				
Siswa mengerjakan tes individu sesuai dengan materi																				
Siswa membuat kesimpulan																				
Siswa menjawab evaluasi dari guru																				

Yogyakarta.....

Observer

Kisi-Kisi Lembar Psikomotor

Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				Sumber Data
		0	1-2	3-4	>4	
P1. Gerak reflek	Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang					Siswa
P2. Gerak dasar	Kelompok ketua berkumpul untuk mengkaji materi					
	Ketua kelompok kembali ke kelompok asal					
P3. Gerak persepsi	Ketua kelompok menjelaskan kepada anggotanya					
	Siswa saling berdiskusi					
	Siswa mempresentasikan hasil diskusi					
P4. Gerak fisik	Melakukan wawancara					
	Mengumpulkan data					
	Mengkomunikasikan ke anggota					
	Melakukan perbaikan visi dan misi					
	Memperhatikan aspek analisa SWOT					
P5. Gerak terampil	Melakukan riset ke industri/pasar					

Keterangan kategori bobot skor

Pertanyaan		
Jawaban		Skor
0	Tidak ada	0
1-2	1-2 kali muncul	1
3-4	3-4 kali muncul	2
>4	Lebih dari 4 kali muncul	3

Keterangan :

P1 = Gerakan refleks yaitu, gerakan diluar kemauan.

P2 = Gerakan dasar yaitu, gerakan terpola dan dapat ditebak.

P3 = Gerakan persepsi, yaitu gerakan yang meningkat karena adanya persepsi.

P4 = Gerakan fisik yaitu, gerakan lebih efisien, berkembang melalui latihan dan belajar.

P5 = Gerakan terampil yaitu, tangkas dan cekatan

Lembar Observasi Psikomotor

Indikator	Nama Siswa																			
	0	1-2	3-4	>4	0	1-2	3-4	>4	0	1-2	3-4	>4	0	1-2	3-4	>4	0	1-2	3-4	>4
P1. Gerak refleks																				
Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang																				
P2. Gerak dasar																				
Kelompok ketua berkumpul untuk mengkaji materi																				
Ketua kelompok kembali ke kelompok asal																				
P3. Gerak persepsi																				
Ketua kelompok menjelaskan kepada anggotanya																				
Siswa saling berdiskusi																				
Siswa mempresentasikan hasil diskusi																				
P4. Gerak Fisik																				
Melakukan wawancara																				
Mengumpulkan data																				

Mengkomunikasikan ke anggota																				
Melakukan perbaikan visi dan misi																				
Memperhatikan aspek analisa SWOT																				
P5. Gerakan terampil																				
Melakukan riset ke industri/pasar																				

Yogyakarta.....

Observer

KUNCI JAWABAN SOAL PILIHAN GANDA

SIKLUS I

I. Kunci jawaban

- | | |
|-------|-------|
| 1. D | 11. C |
| 2. D | 12. C |
| 3. B | 13. B |
| 4. A | 14. C |
| 5. A | 15. A |
| 6. A | 16. B |
| 7. A | 17. C |
| 8. A | 18. A |
| 9. C | 19. D |
| 10. D | 20. D |

II. Penilaian

Setiap soal yang betul mendapatkan skor 50 dengan soal 20 butir soal, hal ini karena disesuaikan dengan waktu untuk mengerjakan selama 45 menit.

KUNCI JAWABAN SOAL PILIHAN GANDA

SIKLUS II

I. Kunci Jawaban

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 11. C |
| 2. D | 12. B |
| 3. B | 13. D |
| 4. A | 14. A |
| 5. A | 15. B |
| 6. C | 16. B |
| 7. B | 17. A |
| 8. D | 18. C |
| 9. B | 19. C |
| 10. B | 20. C |

II. Penilaian

Setiap soal yang betul mendapatkan skor 50 dengan soal 20 butir soal, hal ini karena disesuaikan dengan waktu untuk mengerjakan selama 45 menit.

**RUBIK PENGAMATAN AFEKTIF SISWA DENGAN IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN JIGSSAW
DI SMK N 6 PURWOREJO**

Aspek yang diamati afektif	Indikator	No. Item
Penerimaan	a. Siswa mengucapkan salam pembuka pelajaran dari guru	3: Jika siswa mengucapkan salam pembuka pelajaran dari guru. 2: Jika siswa salah mengucapkan salam pembuka pelajaran dari guru. 1: Jika siswa tidak mengucapkan salam pembuka pelajaran dari guru.
	b. Siswa tunjuk jari pada saat guru melakukan presensi	3: Jika siswa 1 kali muncul tunjuk jari pada saat guru melakukan presensi. 2: Jika siswa 2 kali muncul tunjuk jari pada saat guru melakukan presensi. 3: Jika siswa tidak tunjuk jari pada saat guru melakukan presensi.
	c. Siswa memperhatikan dan mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	3: Jika siswa memperhatikan dan mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 2: Jika siswa memperhatikan dan mendengarkan tetapi memikirkan mata pelajaran yang lain 1: Jika siswa tidak memperhatikan dan mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
	d. Siswa memperhatikan metode yang akan digunakan guru pada saat pembelajaran	3: Jika siswa memperhatikan metode yang akan digunakan guru pada saat pembelajaran. 2: Jika siswa memperhatikan metode tetapi sulit dengan bermain kertas. 1: jika siswa tidak memperhatikan metode yang akan digunakan guru pada saat pembelajaran
	e. Siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan guru	3: Jika siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan guru.

		2: Jika siswa mendengarkan tetapi dengan mencatat materi 1: Jika siswa tidak mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan guru.
	f. Siswa memperhatikan instruksi guru untuk melakukan permainan secara kompak	3: Jika siswa memperhatikan instruksi guru untuk melakukan permainan secara kompak. 2: Jika siswa memperhatikan instruksi guru tetapi sulit dipahami 1: Jika siswa tidak memperhatikan instruksi guru untuk melakukan permainan secara kompak.
	g. Siswa mempelajari handout	3: Jika siswa mempelajari handout. 2: Jika siswa mempelajari handout mata pelajaran yang lain. 1: Jika siswa tidak mempelajari handout.
Merespon	a. Siswa mendengarkan guru pada saat pembagian kelompok secara heterogen	3: jika selalu mendengarkan guru pada saat pembagian kelompok secara heterogen. 2: Jika siswa mendengarkan guru pada saat pembagian kelompok kurang setuju 1: Jika siswa tidak mendengarkan guru pada saat pembagian kelompok secara heterogen.
	b. Siswa membentuk kelompok sesuai materi yang didapat	3: Jika siswa membentuk kelompok disetujui oleh semua anggota 2: Jika siswa membentuk kelompok disetujui oleh sebagian anggota 1: Jika siswa tidak disetujui oleh semua anggota kelompok
	c. Siswa (kelompok ahli) berkumpul untuk mengkaji materi tersebut	3: Jika siswa berkumpul untuk mengkaji materi tersebut. 2: Jika siswa mengkaji materi dengan singkat 1: Jika siswa tidak berkumpul untuk mengkaji materi tersebut.

Menghargai	a. Siswa memperhatikan guru menyimpulkan hasil diskusi	3: Jika siswa memperhatikan guru menyimpulkan hasil diskusi. 2: Jika siswa memperhatikan guru menyimpulkan tetapi sulit dimengerti 1: Jika siswa tidak memperhatikan guru menyimpulkan hasil diskusi.
	b. Siswa kembali kelompok asal untuk mengajarkan siswa lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli	3: Jika siswa kembali kelompok asal untuk mengajarkan siswa lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli. 2: Jika siswa ke kelompok lain tetapi kembali kekelompok asal 1: Jika siswa tidak kembali kelompok asal untuk mengajarkan siswa lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli.
	c. Siswa saling diskusi mempelajari materi	3: Jika siswa diskusi mempelajari materi. 2: Jika siswa berdiskusi bergurau dengan teman 1: Jika siswa tidak diskusi mempelajari materi.
	d. Siswa mempresentasikan hasil diskusi	3: Jika siswa mempresentasikan hasil diskusi 2: Jika siswa mempresentasikan tetapi kurang maksimal 1: Jika siswa tidak mempresentasikan hasil diskusi

**RUBIK PENGAMATAN PSIKOMOTOR SISWA DENGAN IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
JIGSSAW DI SMK N 6 PURWOREJO**

Aspek yang diamati	Indikator	No Item
Gerak refleks	a. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang	3: Jika siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5 kelompok 2: Jika siswa membentuk kelompok lebih dari 5 orang 1: Jika siswa tidak membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang
Gerak dasar	a. Ketua kelompok (siswa) berkumpul untuk mengkaji materi	3: Jika ketua kelompok (siswa) selalu berkumpul untuk mengkaji materi 2: Jika ketua kelompok (siswa) berkumpul dengan anggotanya 1: Jika ketua kelompok (siswa) tidak berkumpul untuk mengkaji materi
	b. Ketua kelompok (siswa) kembali ke kelompok asal	3: Jika ketua kelompok (siswa) selalu kembali ke kelompok asal 2: Jika ketua kelompok (siswa) kembali ke kelompok lain 1: Jika ketua kelompok (siswa) tidak kembali ke kelompok asal
Gerakan persepsi	a. Ketua kelompok menjelaskan kepada anggotanya	3: Jika ketua kelompok (siswa) selalu menjelaskan kepada anggotanya 2: Jika ketua kelompok (siswa) menjelaskan tetapi kurang dipahami 1: Jika siswa tidak menjelaskan kepada anggotanya

	b. Siswa saling berdiskusi	3: Jika siswa berdiskusi 2: Jika siswa berdiskusi tetapi bermain alat tulis 1: Jika siswa tidak berdiskusi
	c. Siswa mempresentasikan hasil diskusi	3: Jika siswa mempresentasikan hasil diskusi 2: Jika siswa mempresentasikan hasil diskusi kurang maksimal 1: Jika siswa tidak mempresentasikan hasil diskusi
Gerakan fisik	a. Melakukan wawancara	3: Jika siswa melakukan wawancara 2: Jika siswa wawancara tetapi tidak sesuai dengan permasalahan 1: Jika siswa tidak memperagakan langkah-langkah yang dilakukan dalam jiwa kepemimpinan
	b. Mengumpulkan data pasar	3: Jika siswa mengumpulkan data pasar 2: Jika siswa mengumpulkan data pasar tidak sesuai 1: Jika siswa tidak mengumpulkan data pasar
	c. Merumuskan susunan data dengan mencari trend	3: Jika siswa merumuskan susunan data dengan mencari trend 2: Jika siswa merumuskan susunan data dengan mencari pelanggan 1: Jika siswa tidak merumuskan susunan data dengan mencari trend
	d. Merumuskan visi dan misi	3: Jika siswa merumuskan visi dan misi 2: Jika siswa merumuskan tetapi sulit untuk dipraktekkan 1: Jika siswa tidak merumuskan visi dan misi
	e. Mengkomunikasikan ke anggota organisasi melalui seminar	3: Jika siswa mengkomunikasikan ke anggota organisasi melalui seminar 2: Jika siswa mengkomukasikan ke anggotanya menggunakan media sosial 1: Jika siswa tidak mengkomunikasikan ke anggota organisasi memalui seminar

	f. Melakukan perbaikan visi dan misi berdasarkan saran dan kritik	3: Jika siswa melakukan perbaikan visi dan misi berdasarkan saran dan kritik 2: Jika siswa melakukan perbaikan visi dan misi berdasarkan dirinya sendiri 1: Jika siswa tidak melakukan perbaikan visi dan misi berdasarkan saran dan kritik
	g. Memperhatikan aspek analisa SWOT	3: Jika siswa memperhatikan aspek analisa SWOT 2: Jika siswa memperhatikan aspek analisa SWOT sebagai pemecahan masalah 1: Jika siswa tidak memperhatikan aspek analisa SWOT
Gerakan terampil	a. Melakukan riset ke industri/pasar	3: Jika siswa melakukan riset ke industri/pasar 2: Jika siswa melakukan riset tidak sesuai dengan bidangnya 1: Jika siswa tidak melakukan riset ke industri/pasar

SOAL

Mata Pelajaran	: Kewirausahaan
Tingkat/semester	: X/II
Kompetensi Dasar	: Visi dan Misi Usaha
Alokasi Waktu	: 45 menit
Siklus	: II

Petunjuk Umum :

1. Periksa pada lembar kertas
2. Kerjakan pada lembar jawaban
3. Tuliskan identitas pada sudut kanan atas
4. Jawablah pertanyaan dengan singkat dan jelas

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dibawah ini dengan tanda silang (x) pada huruf a,b,c, dan d pada lembar jawaban!

1. Tujuan, rencana, program serta srategis suatu usaha disebut.....
 - a. Visi dan misi usaha
 - b. Tahapan usaha
 - c. Sasaran usaha
 - d. Situasi usaha
2. Hal-hal yang menjelaskan mengapa organisasi perusahaan itu harus ada dan apa saja yang dilakukan serta bagaimana melakukannya disebut.....
 - a. Visi perusahaan
 - b. Tujuan perusahaan
 - c. Misi perusahaan
 - d. Sasaran perusahaan
3. Perumusan misi perusahaan dapat dilakukan diantaranya dengan.....
 - a. Menentukan segmen pasar
 - b. Menghitung anggaran perusahaan
 - c. Menganalisis permintaan pasar
 - d. Menyebarkan misi perusahaan
4. Misi memiliki ketegasan sekaligus fleksibel agar sesuai dengan perkembangan zaman merupakan misi yang efektif bersifat.....
 - a. Budaya perusahaan

- b. Fleksibel
 - c. Memberikan inspirasi
 - d. Ringkas dan jelas
5. Angan-angan atau imajinasi seseorang tentang usaha atau bisnis atau diri mereka suatu saat nanti adalah pengertian dari.....
- a. Visi usaha
 - b. Misi usaha
 - c. Tujuan usaha
 - d. Strategi usaha
6. Sesuatu yang akan dicapai atau dihasilkan oleh perusahaan disebut.....
- a. Sasaran perusahaan
 - b. Strategi pemasaran
 - c. Tujuan perusahaan
 - d. Visi perusahaan
7. Dibawah ini yang *bukan* termasuk sifat strategi pada visi yang ideal adalah.....
- a. Ada unsur pembela dengan yang lain
 - b. Bisa menjadi motivator
 - c. Bisa menjadi tujuan yang bersaing
 - d. Unik dan berbeda dengan yang lain
8. Penemu yang memiliki visi era computer dirumah yaitu.....
- a. Bill gates
 - b. Henry Ford
 - c. Steve Jobs
 - d. Bill Huck
9. Berikut ini sifat visi yang ideal, *kecuali*.....
- a. Periode waktu
 - b. Strategis
 - c. Ambisius
 - d. Terjangkau
10. Dalam unsur pokok sebuah misi sebaiknya memperhatikan strategis.....
- a. Pasar
 - b. Jangka panjang dan jangka pendek
 - c. Konsumen
 - d. Ringkas dan jelas
11. Berikut ini merupakan manfaat adanya organisasi bagi wirausahawan, *kecuali*.....

- a. Menciptakan hubungan antar karyawan
 - b. Mempertegas hubungan antar karyawan
 - c. Mengetahui tugas yang akan dijadikan karyawan
 - d. Lebih mengenal kondisi pemasaran
12. Berikut ini langkah terakhir yang harus dilakukan dalam merumuskan visi dan misi adalah.....
- a. Melakukan perbaikan visi dan misi
 - b. Perhatikan aspek SWOT
 - c. Mengumpulkan data pasar
 - d. Melakukan riset ke industri
13. Wirausahawan berhasil dalam usaha karena memiliki beberapa keunggulan dibawah ini *kecuali*.....
- a. Semangat
 - b. Berpikir positif
 - c. Kreatif dan inovatif
 - d. Mudah menyerah
14. Pernyataan yang berkaitan dengan visi perusahaan berikut ini benar, kecuali.....
- a. Visi perusahaan harus mempunyai daya saing strategis
 - b. Visi perusahaan jangkauan pemikiran menembus batas waktu
 - c. Wirausaha yang mempunyai visi ada kaitanya dengan jabatan orang lain
 - d. Visi adalah sesuatu yang dapat dibentuk,di pupuk dan dikembangkan
15. Dalam analisis SWOT, yang merupakan peluang dalam kegiatan usaha disebut.....
- a. Threat
 - b. Weaknesses
 - c. Strengths
 - d. Opportunities
16. Dalam analisis SWOT, yang termasuk sisi eksternal adalah.....
- a. Modal usaha
 - b. Rencana bisnis
 - c. Pemimpin perusahaan
 - d. Modal usaha
17. Berikut merupakan hal-hal yang terkandung dalam sebuah misi, *kecuali*.....
- a. Tujuan dan alasan keberadaan suatu organisasi

- b. Alasan bisnis anda harus berkembang
- c. Cara mewujudkan tujuan anda
- d. Tindakan dan langkah-langkah yang harus dilakukan

18. Suatu misi mengandung makna.....dari organisasi atau bisnis anda.

- | | |
|---------------|--------------|
| a. Identitas | c. Kinerja |
| b. Perjuangan | d. Kemampuan |

19. Berikut ini adalah sifat visi yang ideal, *kecuali*.....

- | | |
|------------------|---------------|
| a. Periode waktu | c. Unik |
| b. Strategis | d. Terjangkau |

20. Alasan visi yang ideal harus bersifat sederhana (simple) yaitu.....

- a. Sesuai dengan kondisi
- b. Supaya menjadi motivator
- c. Agar mudah dipahami,diimajinasikan dan dibayangkan besar,ukuran ataupun posisinya
- d. Agar tidak kehilangan konsumen

SOAL

Mata Pelajaran	: Kewirausahaan
Tingkat/semester	: X/II
Kompetensi Dasar	: Visi dan Misi Usaha
Alokasi Waktu	: 45 menit
Siklus	: I

Petunjuk Umum :

1. Periksa pada lembar kertas
2. Kerjakan pada lembar jawaban
3. Tuliskan identitas pada sudut kanan atas
4. Jawablah pertanyaan dengan singkat dan jelas

Pililah salah satu jawaban yang benar dibawah ini dengan tanda silang (x) pada huruf a,b,c, dan d pada lembar jawaban!

1. Setiap individu ataupun usaha dalam meraih kesuksesan membutuhkan.....
 - a. Teman kerja
 - b. Informasi
 - c. Modal
 - d. Visi dan misi
2. Misi adalah.....
 - a. Perlengkapan dari visi
 - b. Angan-angan dan tujuan dari bisnis anda
 - c. Langkah awal mencari modal usaha
 - d. Cara untuk mewujudkan suatu misi
3. Suatu misi mengandung makna.....dari organisasi atau bisnis anda
 - a. Kinerja
 - b. Tujuan dan keberadaan
 - c. Perjuangan
 - d. kemampuan
4. Berikut ini yang merumuskan visi dan misi sebuah bisnis adalah.....
 - a. Pimpinan atau pemilik
 - b. Manajer
 - c. Konsumen
 - d. Seluruh staf

5. Setiap orang membutuhkan visi dan misi untuk meraih.....
- a. Tujuan dan keinginan
 - b. Semangat kerja
 - c. Popularitas
 - d. Keuntungan
6. Sebuah misi akan efektif bila bersifat.....
- a. Fleksibel
 - b. Sederhana
 - c. Terukur
 - d. Terjangkau
7. Berikut ini merupakan hal-hal yang terkandung dalam suatu misi kecuali.....
- a. Cara mewujudkan tujuan anda
 - b. Merumuskan beberapa banyak perusahaan pesaing
 - c. Tindakan dan langkah-langkah yang harus dilakukan
 - d. Alasan bisnis anda harus berkembang
8. Unsur pokok dalam suatu misi adalah.....
- a. Memiliki periode waktu
 - b. Bersifat ringkas dan jelas
 - c. Dapat dikomunikasikan
 - d. Pernyataan strategis jangka panjang dan jangka pendek
9. Visi yang ideal bersifat.....
- a. Ada modal
 - b. Tidak bisa diukur
 - c. Terjangkau
 - d. Komplek
10. Dalam unsur pokok sebuah misi harus memperhatikan segmen.....
- a. Usaha
 - b. Orientasi mutu
 - c. Pasar dan pelanggan
 - d. keyakinan yang kuat
11. Berikut ini adalah sifat misi yang efektif, kecuali.....
- a. Unik
 - b. Fleksibel
 - c. Strategis
 - d. Ringkas dan jelas

12. Hal yang dibutuhkan oleh seorang pemimpin perusahaan dalam membuat visi dan misi usaha adalah.....
- a. Modal usaha
 - b. Kelancaran organisasi
 - c. Data riset dari lapangan
 - d. Konsumen yang banyak
13. Misi dapat memberikan ide-ide yang baru bagi siapa saja yang berada dalam organisasi merupakan misi yang efektif bersifat.....
- a. Fleksibel
 - b. Memberikan inspirasi
 - c. Ringkas dan jelas
 - d. Budaya perusahaan
14. Setelah menentukan visi dan misi, lalu diikuti dengan.....dan.....
- a. Identitas usaha, nilai perusahaan, program-program
 - b. Program, nilai perusahaan, taktik
 - c. Strategi usaha, nilai-nilai perusahaan, kebijakan
 - d. Alamat usaha, motto usaha, logo
15. Dalam analisis SWOT, yang merupakan peluang dalam kegiatan usaha adalah.....
- a. Perusahaan dan lingkungan
 - b. Modal usaha
 - c. Pemimpin perusahaan
 - d. Rencana bisnis
16. Dalam suatu perusahaan mempunyai perencanaan, program, taktik untuk mewujudkan visi dan misi usaha, yang mampu menguasai strategi perusahaan. Dari pernyataan tersebut diperlukan.....
- a. Karyawan
 - b. Manajer perusahaan
 - c. Pemegang saham
 - d. Customer
17. Berikut ini langkah pertama yang harus dilakukan dalam merumuskan visi dan misi adalah.....
- a. Mengumpulkan data pasar
 - b. Melakukan perbaikan visi dan misi
 - c. Melakukan riset, baik ke industri atau pasar
 - d. Perhatikan aspek analisa SWOT

18. Dibawah ini yang *bukan* termasuk sifat strategis pada visi yang ideal adalah.....

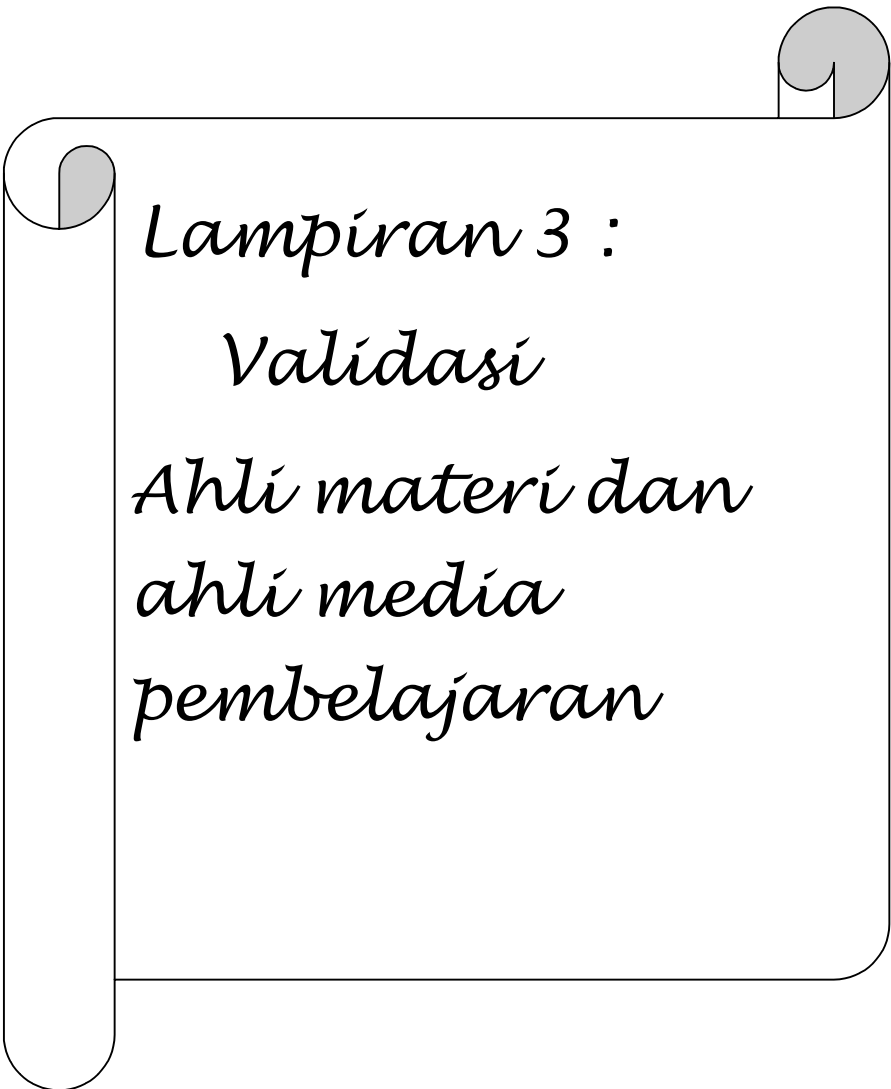
- a. Sebuah khayalan semu yang sulit untuk diwujudkan
- b. Ada unsur pembeda dengan yang lain
- c. Bisa menjadi tujuan bersaing
- d. Bisa menjadi motivator

19. Penemu yang memiliki visi era computer dirumah-rumah adalah.....

- | | |
|---------------|---------------|
| a. Bill Gates | c. Steve Jobs |
| b. Steve Chen | d. Bill Huck |

20. Misi memiliki ketegasan sekaligus fleksibel agar sesuai dengan perkembangan zaman merupakan misi yang bersifat.....

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| a. Unik | c. Fleksibel |
| b. Budaya perusahaan | d. Memberikan inspirasi |

A decorative scroll graphic with a light gray background and a dark gray border. The scroll is partially unrolled, with the top and bottom edges curled up. The text is written in a black, cursive font on the unrolled portion of the scroll.

Lampiran 3 :

Validasi

*Ahli materi dan
ahli media
pembelajaran*

VALIDITAS UNTUK AHLI MODEL PEMBELAJARAN
 “IMPLEMENTASI METODE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
 DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X BUSANA BUTIK
 DI SMK N 6 PURWOREJO “

No. Responden	Butir Soal					Xt
	1	2	3	4	5	
1	1	1	1	1	1	5
2	1	1	1	1	1	5
Jumlah	3	3	3	3	3	10

Soal : 5
 Skor Minimum : $0 \times 5 = 0$
 Skor Maximum : $1 \times 5 = 5$
 Jumlah kelas : 2
 Panjang interval : $\frac{5-0}{2} = 2,5 = 3$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Preentase
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$ $3 \leq S \leq 5$	100%
2	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$ $0 \leq S \leq 3$	0%
Jumlah			100%

Dari hasil diatas maka dapat diketahui bahwa penilaian model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan layak diterapkan.

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI
 “IMPLEMENTASI METODE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
 DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS X BUSANA BUTIK
 DI SMK N 6 PURWOREJO “

No. Responden	Butir Soal							Xt
	1	2	3	4	5	6	7	
1	1	1	1	1	1	1	1	7
2	1	1	1	1	1	1	1	7
Jumlah	2	2	2	2	2	2	2	14

Soal : 7

Skor Minimum : $0 \times 7 = 0$

Skor Maximum : $1 \times 7 = 7$

Jumlah kelas : 2

Panjang interval : $\frac{7-0}{2} = 3,5$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Preentase
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$ $4 \leq S \leq 7$	100%
2	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$ $0 \leq S \leq 4$	0%
Jumlah			100%

Dari hasil diatas maka dapat diketahui bahwa penilaian materi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada mata pelajaran kewirausahaan layak diterapkan.



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
Alamat. Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan menjadi Validator

Kepada
Yth. Sri Widarwati, M.Pd
Di Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi instrumen penelitian skripsi yang berjudul **"Implementasi Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Dalam meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Busana Butik Di SMK N 6 Purworejo"** Pada mata pelajaran kompetensi kejuruan kelas X, maka saya:

Nama : Eka Ani Puspitasari
Nim : 08513244019
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Pembimbing : M. Adam Jerrusalem, MT

Dengan ini saya mohon kepada ibu bersedia untuk mengadakan validasi terhadap instrumen penelitian dalam tugas akhir skripsi saya.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerjasama, perhatian dan kesediaan ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 2012

Mengetahui,
Dosen pembimbing

Pemohon

M. Adam Jerrusalem, MT
NIP.19780312 200212 1 001

Eka Ani Puspitasari
08513244019

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MODEL PEMBELAJARAN

“IMPLEMENTASI METODE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KELAS X BUSANA BUTIK DI SMK N 6 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Kewirausahaan
Kelas/Semester : X/2
Standar kompetensi : Menerapkan jiwa kepemimpinan
Kompetensi Dasar : Membangun visi dan misi usaha
Peneliti : Eka Ani Puspitasari
Ahli Model Pembelajaran : Sri Widarwati, M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli materi kewirausahaan.
2. Validitas ini terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi kewirausahaan.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Model pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	
2	Kesesuaian model pembelajaran dengan materi		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar kerja yang sudah disediakan.

B. Aspek Materi dan Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menggunakan metode/teknik pembelajaran yang difokuskan pada tujuan yang diinginkan.	✓	
2	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sesuai dengan isi/materi pembelajaran.	✓	
3	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	✓	
4	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat memberikan motivasi kepada siswa.	✓	
5	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat merangsang keaktifan siswa.	✓	
Jumlah skor penilaian			

C. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 6$	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data.
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 3$	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data.

D. Saran

Tulislah saran sesuai dgn keperluan!

E. Kesimpulan

Model ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
- ② 2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan)

Yogyakarta.....



Sri Widarwati, M.Pd
NIP.19610622 198702 2 001

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MODEL PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Widarwati, M.Pd
NIP : 19610622 198702 2 001
Dosen : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Saya telah mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis model pembelajaran dalam tema **“Implementasi Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Busana Butik Di SMK N 6 Purworejo”** dari mahasiswa:

Nama : Eka Ani Puspitasari
Nim : 08513244019
Fakultas : Teknik
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini menyatakan bahwa model pembelajaran.

Berilah tanda (√) pada salah satu kotak yang telah disediakan .

☐

Belum memenuhi syarat

☒

Memenuhi syarat dengan catatan

☐

Sudah memenuhi syarat

Catatan bila perlu

.....*Belum / belum (rubrik) dalam model pembelajaran.*.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....

Dengan tinjauan yang saya lakukan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan
sebagaimana mestinya

Yogyakarta.....



Sri Widarwati, M.Pd
19610622 198702 2 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
Alamat. Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan menjadi Validator

Kepada
Yth. Herianto Edhi Nugroho S.pd
Di SMK N 6 Purworejo

Dengan Hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi instrumen penelitian skripsi yang berjudul **"Implementasi Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Dalam meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Busana Butik Di SMK N 6 Purworejo"** Pada mata pelajaran kompetensi kejuruan kelas X , maka saya:

Nama : Eka Ani Puspitasari
Nim : 08513244019
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Pembimbing : M. Adam Jerrusalem, MT

Dengan ini saya mohon kepada ibu bersedia untuk mengadakan validasi terhadap instrumen penelitian dalam tugas akhir skripsi saya.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerjasama, perhatian dan kesedian ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta.....

Pembimbing

M. Adam Jerrusalem, MT
NIP. 19780312 200212 1 00

Pemohon

Eka Ani Puspitasari
NIM. 08513244019

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI PEMBELAJARAN

“IMPLEMENTASI METODE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KELAS X BUSANA BUTIK DI SMK N 6 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Kewirausahaan
Kelas/Semester : X/2
Standar kompetensi : Menerapkan jiwa kepemimpinan
Kompetensi Dasar : Membangun visi dan misi usaha
Peneliti : Eka Ani Puspitasari
Ahli Model Pembelajaran : Herianto Edhi Nugroho S.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli materi kewirausahaan.
2. Validitas ini terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi kewirausahaan.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan materi	√	
2	Mengandung wawasan produktifitas		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar kerja yang sudah disediakan.

B. Aspek Materi dan Pembelajaran

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2. Ketepatan materi dikaitkan dengan indikator	✓	
3. Keruntutan sistematikan penyajian materi.	✓	
4. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah sesuai kemampuan siswa.	✓	
5. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat menunjang motivasi siswa.	✓	
6. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi tersebut.	✓	
7. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah membuat aktif siswa.	✓	
8. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
9. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran tipe Jigsaw sudah jelas karena disertai contoh konkret / nyata yang dapat diaktualisasikan oleh siswa	✓	
Jumlah skor penilaian		

C. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 6$	Materi mengambil keputusan dengan model kooperatif tipe Jigsaw dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data.
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 3$	Materi mengambil keputusan dengan model kooperatif tipe Jigsaw dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data.

D. Saran

.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Model ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan)

Purworejo.....



Herianto Edhi Nugroho S.pd
NIP.19680915 20060 4 101

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PILIHAN GANDA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Herianto Edhi Nugroho, S.Pd
NIP : 195680915 20060 4 101
Bidang Keahlian : Jurusan pendidikan Teknik Boga dan Busana
Unit Kerja : SMK N 6 Purworejo

Saya telah mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis tes pilihan ganda yang dibuat dengan tema **“Implementasi Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Busana Butik Di SMK N 6 Purworejo”** dari mahasiswa:

Nama : Eka Ani Puspitasari
Nim : 08513244019
Fakultas : Teknik
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tes pilihan ganda.

Berilah tanda (√) pada salah satu kotak yang telah disediakan .

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| ☐ | Belum memenuhi syarat |
| ☐ | Memenuhi syarat dengan catatan |
| ☒ | Sudah memenuhi syarat |

Catatan bila perlu

.....

.....

.....

.....

.....
.....
.....
.....
.....

Dengan tinjauan yang saya lakukan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan
sebagaimana mestinya.

Yogyakarta.....



Herianto Edhi Nugroho, S. Pd
NIP. 19680915 20060 4 101

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MODEL PEMBELAJARAN
"IMPLEMENTASI METODE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KELAS X BUSANA BUTIK DI SMK N 6 PURWOREJO"

Mata Pelajaran : Kewirausahaan
Kelas/Semester : X/2
Standar Kompetensi : Menerapkan Jiwa Kepemimpinan
Peneliti : Eka Ani Puspitasari
Ahli Model pembelajaran : Heriyanto Edhi. N

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli model pembelajaran.
2. Validitas ini terdiri dari aspek kriteria pemilihan model pembelajaran
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda "√"

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Model pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	
2	Keseuaian model pembelajaran dengan materi		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar kerja yang sudah disediakan.

B. Aspek Materi dan Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menggunakan metode/teknik pembelajaran yang difokuskan pada tujuan yang diinginkan.	✓	
2	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sesuai dengan isi/materi pembelajaran	✓	
3	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓	
4	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat memberikan motivasi kepada siswa	✓	
5	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat merangsang keaktifan siswa	✓	
Jumlah skor penilaian			

C. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 6$	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 3$	Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Model ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan)

Yogyakarta,

2012



Heriyanto Edhi. N

196809152006041010



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
Alamat. Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan menjadi Validator

Kepada
Yth. Sri Emy Yuli S, M.Si
Di Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi instrumen penelitian skripsi yang berjudul **"Implementasi Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Dalam meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Busana Butik Di SMK N 6 Purworejo"** Pada mata pelajaran kompetensi kejuruan kelas X , maka saya:

Nama : Eka Ani Puspitasari
Nim : 08513244019
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Pembimbing : M. Adam Jerrusalem, MT

Dengan ini saya mohon kepada ibu bersedia untuk mengadakan validasi terhadap instrumen penelitian dalam tugas akhir skripsi saya.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerjasama, perhatian dan kesedian ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta.....

Pembimbing

M. Adam Jerrusalem, MT
NIP. 19780312 200212 1 00

Pemohon

Eka Ani Puspitasari
NIM. 08513244019

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI PEMBELAJARAN

“IMPLEMENTASI METODE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KELAS X BUSANA BUTIK DI SMK N 6 PURWOREJO”

Mata Pelajaran : Kewirausahaan
Kelas/Semester : X/2
Standar kompetensi : Menerapkan jiwa kepemimpinan
Kompetensi Dasar : Membangun visi dan misi usaha
Peneliti : Eka Ani Puspitasari
Ahli Model Pembelajaran : Sri Emy Yuli S, M.Si

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli materi kewirausahaan.
2. Validitas ini terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi kewirausahaan.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan materi	√	
2	Mengandung wawasan produktifitas		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar kerja yang sudah disediakan.

B. Aspek Materi dan Pembelajaran

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar.	✓	
2. Keruntutan sistematikan penyajian materi.	✓	
3. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah sesuai kemampuan siswa.	✓	
4. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat menunjang motivasi siswa.	✓	
5. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi tersebut.	✓	
6. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah membuat aktif siswa.	✓	
7. Materi yang disajikan dengan penggunaan model Jigsaw sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
Jumlah skor penilaian		

- Ketepatan materi dikaitkan
dan indikator ?

- Materi disajikan jelas karena
diurutkan contoh kesulitan siswa
dan dapat diaktualisasikan oleh siswa ?

B. Aspek Materi dan Pembelajaran

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2. Ketepatan materi dikaitkan dengan indikator	✓	
3. Keruntutan sistematikan penyajian materi.	✓	
4. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah sesuai kemampuan siswa.	✓	
5. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat menunjang motivasi siswa.	✓	
6. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima dan mengelola materi tersebut.	✓	
7. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah membuat aktif siswa.	✓	
8. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
9. Materi yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran tipe Jigsaw sudah jelas karena disertai contoh konkret / nyata yang dapat diaktualisasikan oleh siswa	✓	
Jumlah skor penilaian		

C. Kualiatas Materi Pembelajaran

Kualiatas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 6$	Materi mengambil keputusan dengan model kooperatif tipe Jigsaw dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data.
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} < 3$	Materi mengambil keputusan dengan model kooperatif tipe Jigsaw dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data.

D. Saran

- Tambahkan indikator ketepatan
 - Tambahkan contoh menggunakan Venn dan
 himpunan

E. Kesimpulan

Model ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan)

Yogyakarta..... 16-10-2012



Sri Emy Yuli S. M.Si
 NIP.19620503 198702 2 001

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN
PILIHAN GANDA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Emy Yuli S, M.Si
NIP : 19620503 198702 2 001
Dosen : Jurusan pendidikan Teknik Boga dan Busana
Program Studi : pendidikan Teknik Busana

Saya telah mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis tes pilihan ganda yang dibuat dengan tema **"Implementasi Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Busana Butik Di SMK N 6 Purworejo"** dari mahasiswa:

Nama : Eka Ani Puspitasari
Nim : 08513244019
Fakultas : Teknik
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini menyatakan bahwa model pembelajaran. *instrumen*
Berilah tanda (✓) pada salah satu kotak yang telah disediakan . *Tes pilihan ganda.*

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| ☐ | Belum memenuhi syarat |
| ☒ | Memenuhi syarat dengan catatan |
| ☐ | Sudah memenuhi syarat |

Catatan bila perlu

Saran baca di instrumen
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

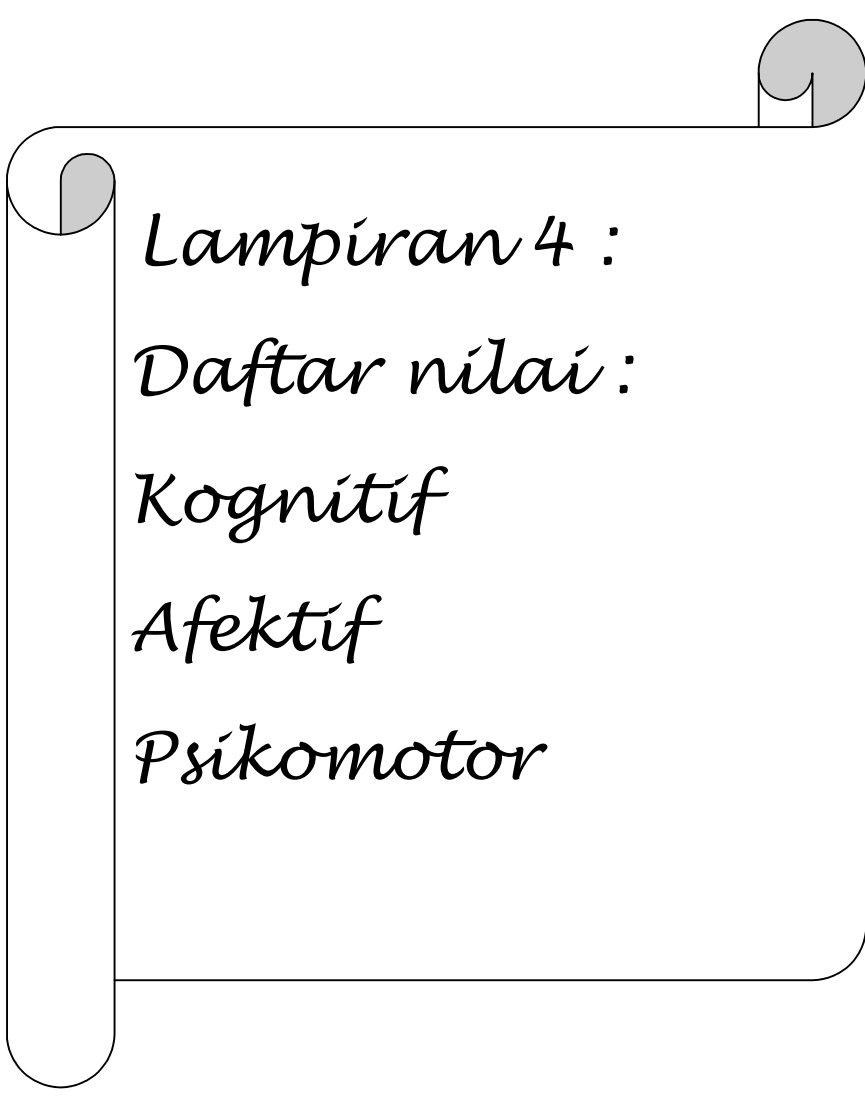
Dengan tinjauan yang saya lakukan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan
sebagaimana mestinya.

Tgl 15/10-2012. Setelah
Instrumen di revisi dan diujicobakan
lagi untuk mengetahui
data.

Yogyakarta 16-10-2012


Sri Emy Yuli S, M.Si
NIP. 19620503 198702 2 001





Lampiran 4 :

Daftar nilai :

Kognitif

Afektif

Psikomotor

DATA PENELITIAN ASPEK KOGNITIF

No	Nama	Pra Siklus	KKM	Siklus 1	KKM	% peningkatan pra siklus ke siklus 1	Siklus 2	KKM	% peningkatan siklus 1 ke siklus 2
1	ANGGUN RATNASARI	60	kurang	75	cukup	25%	80	baik	7%
2	CATUR DEWI SEPTIYAWATI	75	cukup	80	baik	7%	85	baik	6%
3	DESTI DWIYANTI	65	kurang	75	cukup	15%	80	baik	7%
4	DWI RAHWAWATI	60	kurang	65	kurang	8%	85	baik	31%
5	EKA PRATIWI	65	kurang	70	cukup	8%	80	baik	14%
6	EKO PURWANINGSIH	80	baik	85	baik	6%	90	sangat baik	6%
7	FITRI FEBRI LESTARI	75	cukup	75	cukup	0%	85	baik	13%
8	FRESTA SARI NUGRAHENI	60	kurang	75	cukup	25%	90	sangat baik	20%
9	GALUH PRAYEKTI	55	kurang	60	kurang	9%	80	baik	33%
10	KHUSNUL KHOTIMAH	50	kurang	65	kurang	30%	80	baik	23%
11	LARASATI	75	cukup	75	cukup	0%	85	baik	13%
12	LINA SAKINAH	60	kurang	65	kurang	8%	80	baik	23%
13	MASKANAH	65	kurang	75	cukup	15%	80	baik	7%
14	NUR HALIMAH	60	kurang	60	kurang	0%	75	cukup	25%
15	NUR SHOLIKHAH	60	kurang	80	baik	33%	85	baik	6%
16	RIZKI KUSUMAWATI	80	baik	70	cukup	-13%	80	baik	14%
17	SARININGRUM	55	kurang	70	cukup	27%	75	cukup	7%
18	SELLY MAWARSARI	80	baik	85	baik	6%	85	baik	0%
19	SITI NGAISAH	65	kurang	90	sangat baik	38%	90	sangat baik	0%
20	SITI NUR ROKHIMAH	70	cukup	80	baik	14%	85	baik	6%
22	SOFATURROHMAH	55	kurang	75	cukup	36%	80	baik	7%
23	SULISESTIANINGSIH	65	kurang	80	baik	23%	80	baik	0%
24	SURYATI	60	kurang	80	baik	33%	85	baik	6%
25	TANTI HYKMAH ARISMAWORO	50	kurang	65	kurang	30%	80	baik	23%

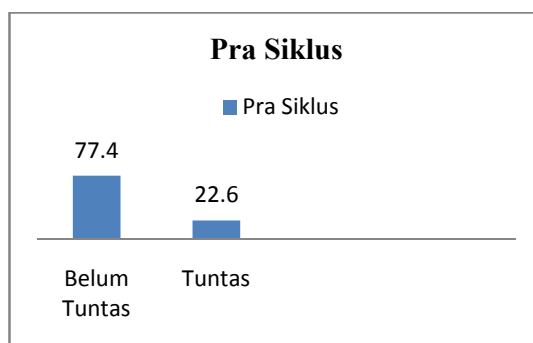
DATA PENELITIAN ASPEK KOGNITIF

No	Nama	Pra Siklus	KKM	Siklus 1	KKM	% peningkatan pra siklus ke siklus 1	Siklus 2	KKM	% peningkatan siklus 1 ke siklus 2
26	TATI KARTIKA RATNASARI	65	kurang	70	cukup	8%	80	baik	14%
27	TITIK UTARI	70	cukup	75	cukup	7%	85	baik	13%
28	TRI ASTUTI	80	baik	85	baik	6%	90	sangat baik	6%
29	TRI WAHYUNINGSIH	60	kurang	70	cukup	17%	80	baik	14%
30	USWATUN KHASANAH	55	kurang	65	kurang	18%	80	baik	23%
31	VIKY VIRGUSTINA	60	kurang	85	baik	42%	85	baik	0%
32	YULI SURYANINGSIH	70	cukup	90	sangat baik	29%	90	sangat baik	0%
	Jumlah	2005		2315		513%	2570		369%
	Mean	64.677		74.68		17%	82.90		12%
	Median	65		75		15%	80		7%
	Modus	60		75			80		
	Standar Deviasi	8.84		8.26			4.24		
	Minimum	50		60			75		
	Maksimum	80		90			90		

HASIL PENILAIAN

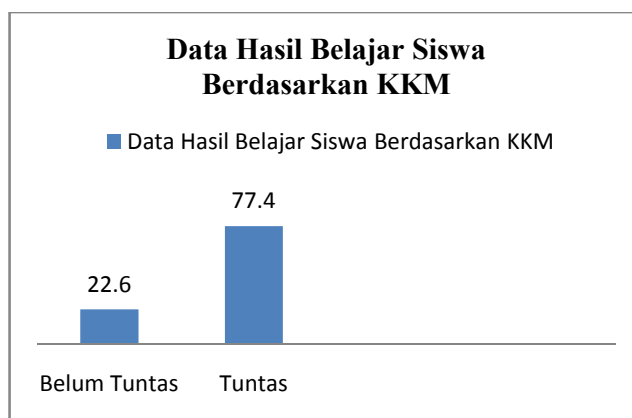
Data Hasil Belajar Siswa Pra Siklus Berdasarkan KKM

Kategori	Frekuensi	Presentase
Belum tuntas	24	77,4
Tuntas	10	22,6
Total	31	100%



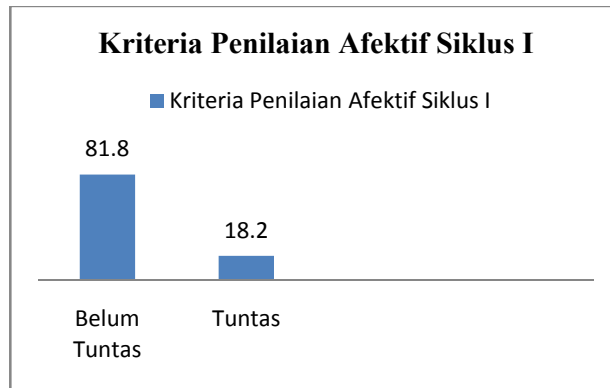
Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Berdasarkan KKM

Kategori	Frekuensi	Presentase
Belum Tuntas	7	22,6%
Tuntas	24	77,4%
Total	31	100%



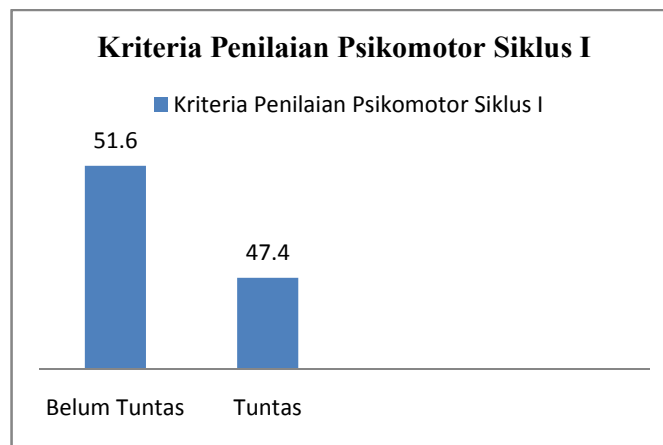
Kriteria Penilaian Afektif Siklus I

Kategori	Frekuensi	Presentase
Tuntas	6	18,2%
Belum Tuntas	26	81,8%
Total	31	100%



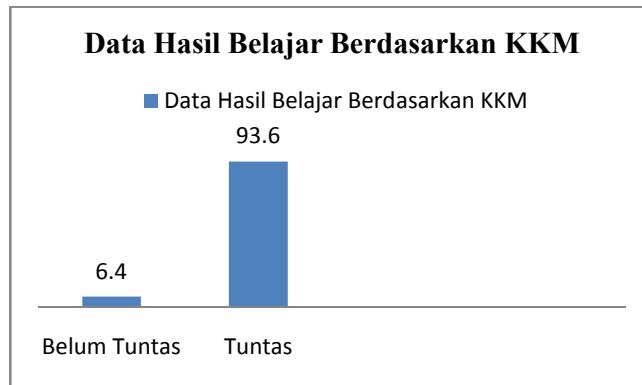
Kriteria Penilaian Psikomotor Siklus I

Kategori	Frekuensi	Presentase
Belum Tuntas	16	51,6%
Tuntas	15	47,4%
Total	31	100%



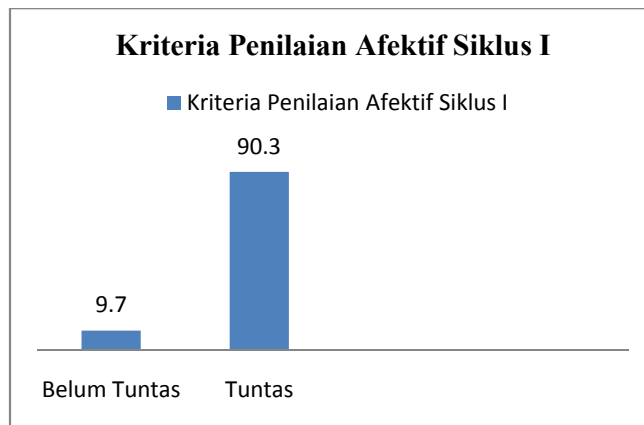
Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Berdasarkan KKM

Kategori	Frekuensi	Presentase
Belum Tuntas	2	6,4
Tuntas	29	93,6
Total	31	100%



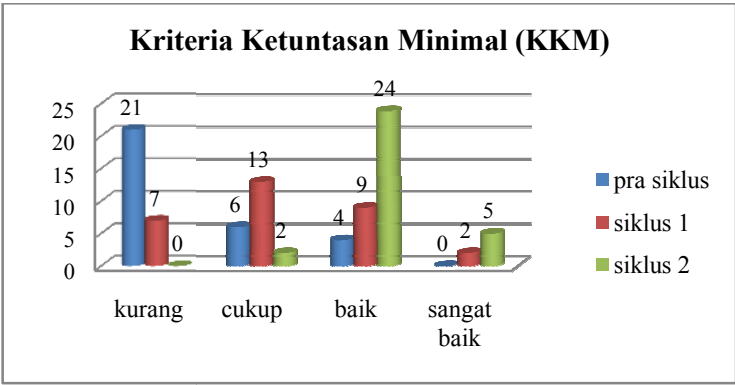
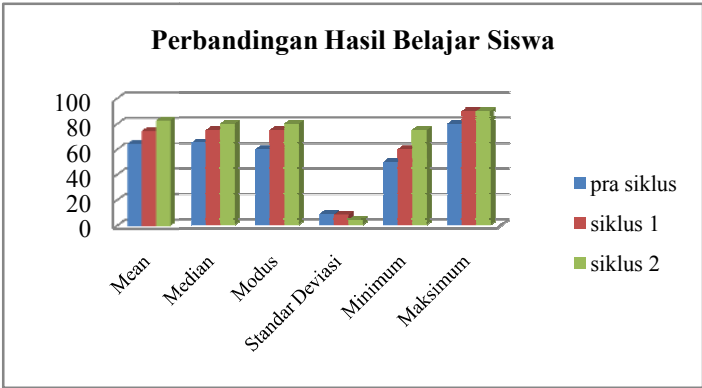
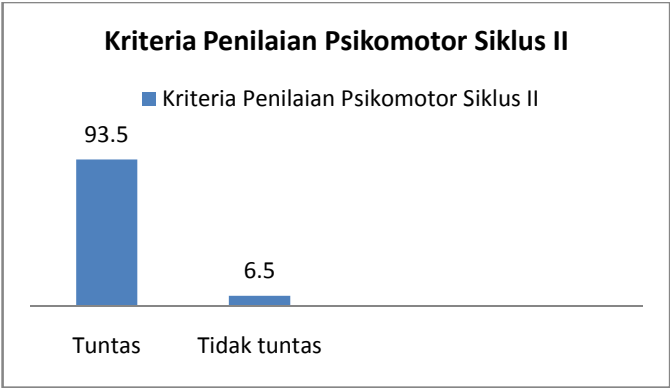
Kriteria Penilaian Afektif Siklus II

Kategori	Frekuensi	Presentase
Belum Tuntas	3	9,7%
Tuntas	28	90,3%
Total	31	100%



Kriteria Penilaian Psikomotor siklus II

Kategori	Frekuensi	Presentase
Tuntas	29	93,5%
Belum Tuntas	2	6,5%
Total	31	100%



PERHITUNGAN KATEGORI

PERHITUNGAN ASPEK PSIKOMOTOR

Skor Max	3	x	8	=	24
Skor Min	1	x	8	=	8
Mi	32	/	2	=	16
Sdi	16	/	6	=	2.67

Tinggi : $X \geq M + SD$
 Sedang : $M - SD \leq X < M + SD$
 Rendah : $X < M - SD$

Kategori		Skor			
Tinggi	:	X	$\geq$	18.67	
Sedang	:	13.33	$\leq$	X	< 18.67
Rendah	:	X	<	13.33	

PERHITUNGAN ASPEK AFEKTIF

Skor					
Max	3	x	9	=	27
Skor					
Min	1	x	9	=	9
Mi	36	/	2	=	18
Sdi	18	/	6	=	3

baik : $X \geq M + SD$
 cukup : $M - SD \leq X < M + SD$
 kurang : $X < M - SD$

Kategori		Skor			
baik	:	X	$\geq$	21	
cukup	:	15	$\leq$	X	< 21
kurang	:	X	<	15	

Pengamatan keterlaksanaan metode Jigsaw siklus I

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENGAMATAN	
			YA	TIDAK
1	Pendahuluan	Guru membuka salam pembuka	√	
		Guru melakukan presensi siswa	√	
2.	Guru mengkondisikan suasana kelas	Guru mengidentifikasi masalah	√	
		Guru menafsirkan masalah	√	
		Guru menjelaskan <i>jigsaw</i>	√	
3.	Guru membentuk kelompok	Guru membentuk kelompok secara heterogen	√	
		Guru membantu dalam membagi kelompok		√
4.	Guru mengatur setting tempat	Guru mengatur tempat untuk diskusi ketua kelompok		√
		Guru menegaskan peran		√
		Guru membimbing dan memberi informasi	√	
5.	Guru membagi handout tentang membangun visi dan misi usaha	Guru memberikan handout pada setiap kelompok	√	
6.	Guru memimpin diskusi ketua kelompok	Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk mengirimkan ketua kelompoknya	√	
		Guru mendampingi jalannya diskusi		√
7.	Guru memimpin diskusi dan evaluasi	Guru mereview diskusi	√	
		Guru dan siswa mendiskusikan materi	√	
		Guru meminta siswa untuk mengembangkan materi		√
8.	Guru menginstruksikan kembali ke kelompok asal	Guru menginstruksikan kepada siswa untuk kembali ke kelompok asal	√	
		Guru memberikan masukan kepada siswa untuk memberikan penjelasan materi secara lengkap		√
9.	Guru memimpin diskusi dan evaluasi	Guru menegaskan kembali materi	√	
		Guru mendampingi siswa saat diskusi		√
10.	Guru memimpin jalanya presentasi	Guru mengintruksikan kepada setiap kelompok untuk presentasi di depan kelas	√	
		Guru mengintruksikan untuk menyudahi presentasi di depan kelas	√	
11.	Penarikan kesimpulan dan berbagi pengalaman	Guru bersama siswa membuat kesimpulan	√	
		Guru menginstruksikan kepada siswa untuk berbagi pengalaman		√
12.	Penutup	Guru menutup salam penutup	√	
TOTAL			17	8

Pengamatan keterlaksanaan metode Jigsaw siklus I

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENGAMATAN	
			YA	TIDAK
1	Pendahuluan	Guru membuka salam pembuka	√	
		Guru melakukan presensi siswa	√	
2.	Guru mengkondisikan suasana kelas	Guru mengidentifikasi masalah	√	
		Guru menafsirkan masalah	√	
		Guru menjelaskan <i>jigsaw</i>	√	
3.	Guru membentuk kelompok	Guru membentuk kelompok secara heterogen	√	
		Guru membantu dalam membagi kelompok	√	
4.	Guru mengatur setting tempat	Guru mengatur tempat untuk diskusi ketua kelompok	√	
		Guru menegaskan peran		√
		Guru membimbing dan memberi informasi	√	
5.	Guru membagi handout tentang membangun visi dan misi usaha	Guru memberikan handout pada setiap kelompok	√	
6.	Guru memimpin diskusi ketua kelompok	Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk mengirimkan ketua kelompoknya	√	
		Guru mendampingi jalannya diskusi	√	
7.	Guru memimpin diskusi dan evaluasi	Guru mereview diskusi	√	
		Guru dan siswa mendiskusikan materi	√	
		Guru meminta siswa untuk mengembangkan materi	√	
8.	Guru menginstruksikan kembali ke kelompok asal	Guru menginstruksikan kepada siswa untuk kembali ke kelompok asal	√	
		Guru memberikan masukan kepada siswa untuk memberikan penjelasan materi secara lengkap		√
9.	Guru memimpin diskusi dan evaluasi	Guru menegaskan kembali materi	√	
		Guru mendampingi siswa saat diskusi	√	
10.	Guru memimpin jalanya presentasi	Guru mengintruksikan kepada setiap kelompok untuk presentasi di depan kelas	√	
		Guru mengintruksikan untuk menyudahi presentasi di depan kelas	√	
11.	Penarikan kesimpulan dan berbagi pengalaman	Guru bersama siswa membuat kesimpulan	√	
		Guru menginstruksikan kepada siswa untuk berbagi pengalaman	√	
12.	Penutup	Guru menutup salam penutup	√	
TOTAL			23	2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSG 00592

Nomor : 1358/UN34.15/PL/2012
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

08 Mei 2012

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Propinsi Jawa Tengah
3. Bupati Purworejo c.q. Kepala Badan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Purworejo
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi Jawa Tengah
5. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Purworejo
6. KEPALA SMK NEGERI 6 PURWOREJO

Dalam rangka pelaksanaan Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"IMPLEMENTASI METODE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS X BUSANA BUTIK DI SMK N 6 PURWOREJO"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
	Eka Ani Puspitasari	08513244019	Pend. Teknik Busana - S1	SMK NEGERI 6 PURWOREJO

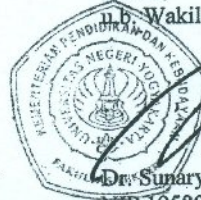
Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Mohammad Adam Jerusalem, M.T.
NIP : 19780312 200212 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 08 Mei 2012 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

D. Wakil Dekan I,



Dr. Sunaryo Soenarto

NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PELAYANAN PERIZINAN TERPADU (KPPT)

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Telp/Fax. (0275) 325202 Purworejo 54111

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/068/2013

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11).
- II. Menunjuk : Surat permohonan dari Dekan FT UNY No. 1358/UN.34.15/PL/2012 Tanggal 12 Mei 2012
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

❖ Nama	: Eka Ani Puspitasari
❖ Pekerjaan	: Mahasiswa
❖ NIM/NIP/KTP/ dll.	: 08513244019
❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
❖ Jurusan	: Pendidikan Teknik Busana
❖ Program Studi	: S.1
❖ Alamat	: Lugurejo Kec. Butuh Purworejo
❖ No. Telp.	: 085640438866
❖ Penanggung Jawab	: M. Adam Jerusalem, M.T
❖ Maksud / Tujuan	: Penelitian
❖ Judul	: Implementasi Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Busana Butik Di SMK N 6 Purworejo
❖ Lokasi	: SMK N 6 Purworejo
❖ Lama Penelitian	: 1 Bulan
❖ Jumlah Peserta	: -

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- b. Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 1. Kepala Kantor Kesbangpolinmas Kabupaten Purworejo
 2. Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- c. Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 18 Oktober 2012 sampai dengan tanggal 18 November 2012

Tembusan . dikirim kepada Yth
1. Ka. Bappeda Kab Purworejo;
2. Ka. Kantor Kesbangpol Linmas Kab Purworejo;
3. Ka. Dinas p & K Kab. Purworejo;
4. Ka. SMK N 6 Purworejo;
5. Dekan FT UNY

Dikeluarkan : Purworejo
Pada Tanggal : 16 Oktober 2012

a.n. BUPATI PURWOREJO
KEPALA KANTOR
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN PURWOREJO





PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 6 PURWOREJO
Alamat : Wareng, Kec. Butuh, Kab. Purworejo, ☎ (0275) 330 8833, Kode Pos: 54264
Email : smkn6pwr@gmail.com, Website : smkn6pwr.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomo: 800 / 620/ 2012

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Negeri 6 Purworejo menerangkan bahwa :

Nama : EKA ANI PUSPITASARI
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 08513244019
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana S1
Judul Penelitian : Implementasi Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan
Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Busana Butik
Di SMK Negeri 6 Purworejo

nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian terhitung mulai tanggal 18 Oktober 2012
sampai selesai.

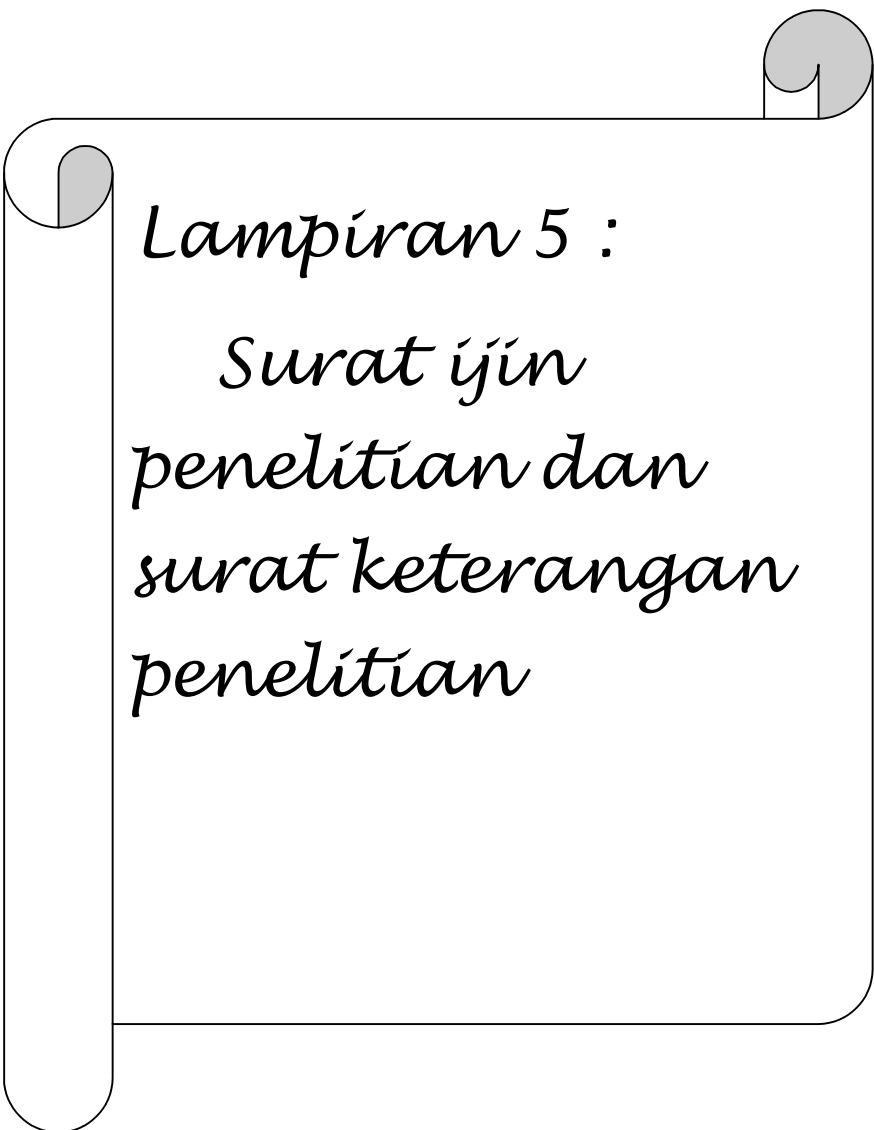
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Purworejo, 10 November 2012
Kepala Sekolah

Barak Mustofa, M.Pd.
Pembina

NIP 19670812 199103 1 014



Lampiran 5 :

*Surat ijin
penelitian dan
surat keterangan
penelitian*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSG 00592

Nomor : 1358/UN34.15/PL/2012
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

08 Mei 2012

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Propinsi Jawa Tengah
3. Bupati Purworejo c.q. Kepala Badan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Purworejo
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi Jawa Tengah
5. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Purworejo
6. KEPALA SMK NEGERI 6 PURWOREJO

Dalam rangka pelaksanaan Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"IMPLEMENTASI METODE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS X BUSANA BUTIK DI SMK N 6 PURWOREJO"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
	Eka Ani Puspitasari	08513244019	Pend. Teknik Busana - S1	SMK NEGERI 6 PURWOREJO

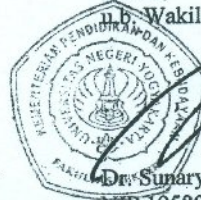
Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Mohammad Adam Jerusalem, M.T.
NIP : 19780312 200212 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 08 Mei 2012 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

D. Wakil Dekan I,



Dr. Sunaryo Soenarto

NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PELAYANAN PERIZINAN TERPADU (KPPT)

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Telp/Fax. (0275) 325202 Purworejo 54111

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/068/2013

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11).
- II. Menunjuk : Surat permohonan dari Dekan FT UNY No. 1358/UN.34.15/PL/2012 Tanggal 12 Mei 2012
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

❖ Nama	: Eka Ani Puspitasari
❖ Pekerjaan	: Mahasiswa
❖ NIM/NIP/KTP/ dll.	: 08513244019
❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
❖ Jurusan	: Pendidikan Teknik Busana
❖ Program Studi	: S.I
❖ Alamat	: Lugurejo Kec. Butuh Purworejo
❖ No. Telp.	: 085640438866
❖ Penanggung Jawab	: M. Adam Jerusalem, M.T
❖ Maksud / Tujuan	: Penelitian
❖ Judul	: Implementasi Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Busana Butik Di SMK N 6 Purworejo
❖ Lokasi	: SMK N 6 Purworejo
❖ Lama Penelitian	: 1 Bulan
❖ Jumlah Peserta	: -

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- Polaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 - Kepala Kantor Kesbangpolinmas Kabupaten Purworejo
 - Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 18 Oktober 2012 sampai dengan tanggal 18 November 2012

Tembusan . dikirim kepada Yth
1. Ka. Bappeda Kab Purworejo;
2. Ka. Kantor Kesbangpol Linmas Kab Purworejo;
3. Ka. Dinas p & K Kab. Purworejo;
4. Ka. SMK N 6 Purworejo;
5. Dekan FT UNY

Dikeluarkan : Purworejo
Pada Tanggal : 16 Oktober 2012

a.n. BUPATI PURWOREJO
KEPALA KANTOR
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN PURWOREJO





PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 6 PURWOREJO
Alamat : Wareng, Kec. Butuh, Kab. Purworejo, ☎ (0275) 330 8833, Kode Pos: 54264
Email : smkn6pwr@gmail.com, Website : smkn6pwr.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomo: 800 / 620/ 2012

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Negeri 6 Purworejo menerangkan bahwa :

Nama : EKA ANI PUSPITASARI
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 08513244019
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana S1
Judul Penelitian : Implementasi Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan
Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Busana Butik
Di SMK Negeri 6 Purworejo

nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian terhitung mulai tanggal 18 Oktober 2012
sampai selesai.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Purworejo, 10 November 2012
Kepala Sekolah

Barak Mustofa, M.Pd.
Pembina

NIP 19670812 199103 1 014

Lampiran 6 :
Dokumentasi

USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROGRAM

Analisa pengaruh kekuatan genteng beton dengan penambahan serbuk kayu halus sebagai bahan tambah sebesar 10%

BIDANG KEGIATAN :

PKM Penelitian (PKMP)

Diusulkan oleh :

Elgusti Haydanu	11510134041 Angkatan 2011
Akhmad Riva'i Ardiantoro	11510134044 Angkatan 2011
Priyo Purnomo	11510134046 Angkatan 2011
Mochammad Murtadlo Najib	12510134046 Angkatan 2012

DOKUMENTASI

1. Suasana saat guru memberikan penjelasan kepada siswa



2. Ketua kelompok sedang berdiskusi dengan ketua kelompok lain



3. Suasana saat siswa sedang berdiskusi dengan kelompoknya



4. Siswa sedang mempersentasikan hasil diskusinya



5. Siswa mengerjakan soal evaluasi

