

## **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *JIGSAW* ARONSON BERBASIS *MIND MAPPING* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK**

**Dewa Ayu Sri Ratnani, Ida Bagus Ari Arjaya**

Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mahasaraswati Denpasar

E-mail : [sri.ratnani67@gmail.com](mailto:sri.ratnani67@gmail.com)

### ***ABSTRAK***

Minat sangat erat hubungannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan sangat membosankan. Minat merupakan sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Salah satu solusinya adalah Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Aronson yang dipadukan dengan metode *mind mapping*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah dibelajarkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* Aronson berbasis *Mind mapping*. Desain penelitian menggunakan *Pre-Exprimental* dengan rancangan *One-group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Dengan pengambilan sampel pada kelas VIII<sup>C</sup> dengan jumlah 31 orang. Pengumpulan data minat menggunakan angket minat belajar dengan empat aspek. Data dianalisis dengan menggunakan uji *Mann Whitney U Test*. Hasil uji analisis menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Aronson berbasis *mind mapping* dibelajarkan. Simpulan penelitian ini adalah terjadi peningkatan minat belajar peserta didik yang dibelajarkan Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Aronson Berbasis *Mind Mapping*.

**Kata Kunci** : *Jigsaw* Aronson, Minat Peserta didik, *Mind Mapping*

### ***ABSTRACT***

*The interest is having tightly to learning, learning without interest will be make boring. Interest is a strong motivation resource for learning. For that it is need learning model which able to increase the interest of the student in learning. One of that solution is Jigsaw Aronson Cooperative Learning Model which is Combined with Mind Mapping Method. The purpose of this research is to analysis the interest of the student before and after taught by Jigsaw Aronson Cooperative Learning Model base on mind mapping. Design of research uses Pre-Experimental Design by One group Pretest-Posttest Design. The techniques sampling is the research is by using Purposive Sampling technique by taking the sample in VIII<sup>C</sup> class with 31 persons. Collecting data uses questionnaire of interest with four aspects. Data`s are analyzed by using Mann Whitney U Test. Analysis test result shows there is a significant different to the interest of learning of the student before and after cooperative learning model jigsaw Aronson type base on mind mapping is taught. The coclusion of this research is there is increasing interest of learning of the student occurred which is taught Jigsaw Aronson Cooperative Learning Model base on mind mapping.*

**Keywords** : *Jigsaw* Aronson, interest learners, *mind mapping*

## PENDAHULUAN

Dalam Proses pembelajaran sangat penting jika dapat menciptakan suasana menyenangkan, nyaman dan tetap berkualitas di sekolah dalam menjalankan kegiatan pembelajaran bersama peserta didik. Sehingga membuat peserta didik mengikuti pembelajaran secara maksimal. Kerangka Pikir Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan. Salah satu kegiatan tersebut adalah penyampaian materi pembelajaran. Pembelajaran IPA DI SMP Kerta Wisata Sanur masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menyampaikan materi dengan ceramah yang cenderung membosankan sehingga minat belajar peserta didik rendah.

Hasil observasi pada kelas VIII di SMP Wisata Sanur Denpasar, didapatkan bahwa 80% pembelajaran yang berlangsung pasif dimana peserta didik tidak diberikan kesempatan membangun pengetahuan awalnya, dimana hanya duduk, mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan dengan kata lain hanya menerima informasi sepihak dari guru saja. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru adalah pembelajaran satu arah dengan penggunaan media yang minim dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru harus dapat melakukan pembelajaran inovatif yang menekankan pada keaktifan siswa.

Variasi model dan metode pembelajaran juga merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan minat peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar adalah Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Aronson yang dipadukan dengan metode *mind mapping*. Model pembelajaran kooperatif

*Jigsaw* Aronson dapat melatih peserta didik untuk memahami pelajaran secara mendalam melalui sistem kerja sama.

Menurut Sudjana (2006) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Secara keseluruhan pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan sistematis bersifat interaktif dan komunikatif yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik dalam kelas maupun di luar kelas (Arifin Zainal, 2012). Menurut Miftahus (2011) bahwa dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* Aronson, siswa memperoleh kesempatan untuk membangun kerja sama kelompok, saling bertukar pendapat dalam membangun pengetahuan, saling membantu dalam mengatasi kesulitan masing-masing dan juga membangun tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas yang dibebankan kepada masing-masing anggota kelompok sehingga siswa dapat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Aronson (2008) menyatakan dalam pembelajaran kooperatif *Jigsaw* ini, siswa bekerja bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan mereka harus saling membantu. Tiap-tiap anggota kelompok menjadi ahli dalam subyek persoalannya, sehingga memiliki informasi penting yang dapat dikontribusikan kepada teman sekelas, dengan adanya kondisi tersebut maka bekerja sama dan saling percaya dibutuhkan dalam pencapaian akademis. Pada model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* Aronson, terdapat dua kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli (*dalam* Yuwono, 2012). Kelompok asal adalah kelompok awal siswa yang terdiri dari beberapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Guru harus terampil dan

mengetahui latar belakang siswa agar terciptanya suasana yang baik bagi setiap anggota kelompok, sedangkan kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Peran guru memfasilitasi dan memotivasi pada anggota kelompok ahli agar mudah untuk memahami materi yang diberikan. Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya tentang apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan di kelompok ahli. Para anggota kelompok ahli harus mampu untuk membagi pengetahuan yang didapatkan saat melakukan diskusi di kelompok ahli, sehingga pengetahuan tersebut diterima setiap anggota pada kelompok asal. Harding (2016) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *jigsaw* pada pembelajaran IPA meningkatkan minat belajar peserta didik SMP Negeri 4 Bantimurung dan berpengaruh secara positif dan signifikan.

Maryam (2009) menyatakan bahwa *mind mapping* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita; cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar otak; menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu

rangkainan aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak; lebih merangsang secara visual daripada metode pencatatan tradisional yang cenderung linear dan satu warna (Buzan Tony, 2011). Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* Aronson dan metode *mind mapping* kepada peserta didik diharapkan mampu meningkatkan minatnya sehingga dapat membantu peserta didik untuk berpikir kreatif dan secara aktif dapat tertarik dengan materi pembelajaran. Kelebihan dalam penerapan metode *Mind mapping* yaitu dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran, siswa menjadi bersemangat dalam belajar, dan lebih bisa menerima pendapat orang lain melalui diskusi (Septiadi Adi Nugroho, 2013).

Minat Belajar memegang peranan penting dalam kehidupan dan mempunyai dampak yang besar pada perilaku dan sikap. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) mengartikan minat sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan”. Muhibbin Syah (2006) menyatakan “minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Minat sangat erat hubungannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan sangat membosankan. Minat merupakan sumber motivasi yang kuat untuk belajar, anak yang berminat terhadap sesuatu kegiatan akan berusaha sekuat tenaga untuk tujuan yang diinginkan. Menurut Slameto (2003) peserta didik yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan

kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati. 4) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya. 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian *Pre-Experimental* dengan menggunakan *One-group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2016). Penelitian ini dilakukan mulai Februari – April 2018, bertempat di SMP Wisata Sanur Denpasar pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Wisata Sanur Denpasar, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Dengan pengambilan sampel kelas VIII<sup>C</sup> dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 orang, variabel terikat dalam penelitian ini adalah Minat belajar peserta didik, variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Aronson berbasis *mind mapping*. Instrumen berupa angket minat belajar yang terdiri dari 34 item pertanyaan yang telah valid dan siap digunakan.

Data minat belajar peserta didik merupakan data kuantitatif yang diambil menggunakan rubrik penilaian Minat belajar terdiri dari 34 item pertanyaan yang meliputi empat aspek yaitu Perhatian (PH), Relevansi (RL), Percaya Diri (PD) dan Kepuasan (KP)

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta didik (LKS), dan Angket Minat belajar. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif dilakukan dengan analisis *Gain Score* (Hake, 1999) untuk menganalisis

peningkatan minat belajar peserta didik. Analisis inferensial menggunakan uji statistik *Mann-Whitney U test* untuk mengetahui adanya perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah dibelajarkan Model Pembelajaran *Jigsaw* Aronson berbasis *mind mapping*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Analisis Minat Belajar**

Penilaian minat belajar peserta didik menggunakan angket minat yang terdiri dari 34 item pertanyaan dengan empat aspek minat yaitu Perhatian (PH), Relevansi (RL), Percaya Diri (PD), dan Kepuasan (KP). Penggunaan angket adalah sebelum dan sesudah dibelajarkan Model Pembelajaran *Jigsaw* Aronson Berbasis *Mind Mapping*. Deskripsi umum hasil penelitian sebelum pembelajaran dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* Aronson mencakup jumlah total, nilai rata-rata, standar deviasi (SD), nilai pre test dan nilai post test yang berada di atas nilai rata-rata ( $\geq \bar{X}$ ), dan nilai *pre test* dan nilai *post test* yang berada di bawah nilai rata-rata ( $< \bar{X}$ ) seperti disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi Statistik Minat Belajar Peserta Didik

Variabel	Minat Belajar Peserta Didik	
	Pre Test	Post Test
Jumlah Skor	3228	3707
Rata-rata	26.03	29.89
Standar Deviasi	0.63	0.89
$\geq \bar{X}$	15	19
$< \bar{X}$	16	12

Tabel 1. Menunjukkan peserta didik memperoleh nilai rata-rata dengan standar deviasi Pre test ( $26.3 \pm 0.63$ ) dan nilai rata-rata dengan standar deviasi post test ( $29.89 \pm 0.89$ ). Data tersebut juga menunjukkan terdapat perbedaan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai di atas rata-rata ( $\geq$

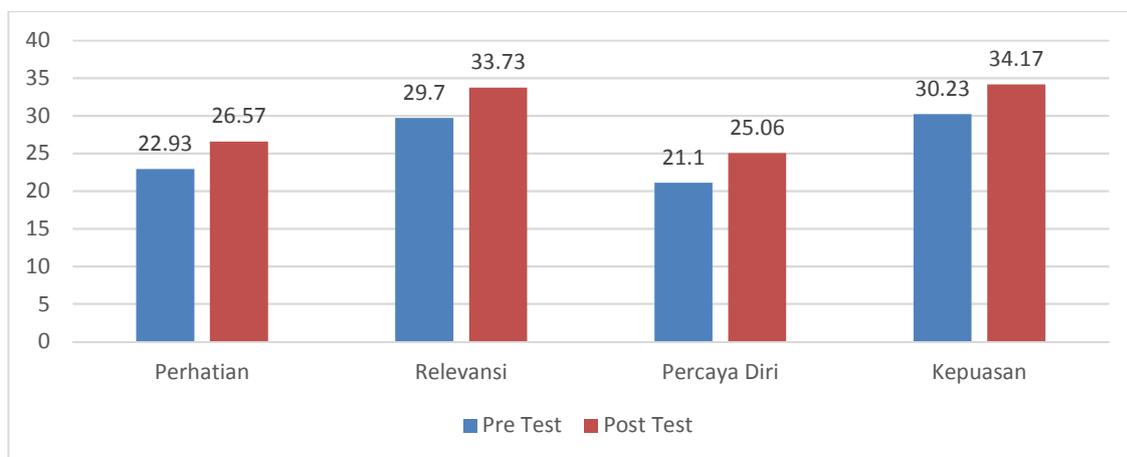
$\bar{X}$ ) dan di bawah rata-rata ( $< \bar{X}$ ). Sebanyak 15 peserta didik yang memperoleh nilai pretest di atas rata-rata mengalami peningkatan menjadi 19 peserta didik. Sedangkan yang mendapatkan nilai pre test di bawah rata-rata =16 peserta didik dan menurun jumlahnya pada post test menjadi 12 peserta didik.

Hasil distribusi frekuensi kategori minat belajar berdasarkan nilai gain score disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kategori Minat Belajar Berdasarkan Nilai Gain Score

Nilai Minat Belajar peserta didik (N=34)			
No.	Interval	Kategori Minat Belajar	f <sub>o</sub>
1	0,00-0,25	rendah/buruk	14
2	0,25-0,50	sedang	16
3	0,50-1,00	tinggi/baik	4

Perbandingan nilai gain score pada aspek-aspek minat belajar disajikan dalam bentuk histogram pada gambar 1.



Aspek Minat

Gambar 1. Perbedaan nilai gain score minat belajar berdasarkan pengukuran aspek-aspek Perhatian (PH), Relevansi (RL), Percaya Diri (PD), dan Kepuasan (KP).

Berdasarkan pengukuran terhadap aspek-aspek minat belajar peserta didik maka hasil uji Mann Whitney U Test menunjukkan perbedaan nyata antara pre test dan post test dengan taraf signifikansi ( $p=0.000 < 0.005$ ). Demikian juga pada masing-masing aspek minat belajar yakni PH, RL, PD, dan KP terdapat perbedaan nyata. Hal ini berarti dengan dibelajarkannya peserta didik dengan Model Pembelajaran Jigsaw Aronson berbasis *Mind Mapping*, maka minat belajarnya menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis *gain score* minat belajar peserta didik pada gambar 1. Menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nyata skor pada masing-masing aspek minat

dimana skor tertinggi yaitu diperoleh aspek kepuasan (KP) = 0.59, Aspek percaya diri (PD) sebesar = 0.46, sedangkan aspek dengan skor terendah adalah aspek perhatian (PH), dan aspek relevansi (RH) dengan skor yang sama yaitu 0.38.

Berdasarkan hasil uji Mann Whitney U Test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah dibelajarkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Aronson* berbasis *mind mapping*.

**PEMBAHASAN**

Minat belajar peserta didik mendapatkan skor rata-rata lebih tinggi pada

post test dibandingkan pre test. Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* Aronson berbasis *mind mapping* melibatkan peserta didik belajar dalam kelompok kecil dan pada setiap kelompok bertanggung jawab atas bagian materi yang diperoleh selain itu siswa juga dapat mengajarkan materi yang diperoleh kepada anggota yang lain dalam kelompoknya, sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dan siswa bekerja secara aktif dan kreatif dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Harding (2016) menyatakan bahwa Penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* pada pembelajaran IPA meningkatkan minat belajar peserta didik SMP Negeri 4 Bantimurung dan berpengaruh secara positif dan signifikan.

Minat belajar peserta didik berada pada kategori sangat baik dan baik. Hal ini berarti peserta didik yang dibelajarkan Model Pembelajaran *Jigsaw* Aronson berbasis *mind mapping* mampu meningkatkan minat belajarnya karena minat merupakan sumber motivasi yang kuat untuk belajar, anak yang berminat terhadap sesuatu kegiatan akan berusaha sekuat tenaga untuk tujuan yang diinginkan. Sejalan dengan pendapat Slameto (2003) peserta didik yang berminat dalam belajar; mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari; Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati; Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati; lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya; dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan. Dalam kegiatan

Pembelajaran Kooperatif Model *Jigsaw* Aronson peserta didik dapat berkonsentrasi pada proses pembelajaran karena materi pembelajaran yang ditugaskan terfokus, peserta didik tidak terlalu tergantung kepada guru, tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari peserta didik yang lain, dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain, dapat membantu peserta didik untuk menghormati orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan, dapat membantu memberdayakan setiap peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar. Menurut Miftahus (2011) bahwa dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Aronson, siswa memperoleh kesempatan untuk membangun kerja sama kelompok, saling bertukar pendapat dalam membangun pengetahuan, saling membantu dalam mengatasi kesulitan masing-masing dan juga membangun tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas yang dibebankan kepada masing-masing anggota kelompok sehingga siswa dapat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran IPA terutama lebih menekankan aspek proses bagaimana peserta didik belajar dan efek dari proses belajar tersebut bagi perkembangan peserta didik itu sendiri. Pembelajaran IPA melibatkan keaktifan siswa, baik aktivitas fisik maupun aktivitas mental dan berfokus pada peserta didik yang berdasar pada pengalaman keseharian peserta didik dan minatnya, juga pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan

pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Metode *mind mapping* merupakan bentuk pembelajaran yang digunakan melatih kemampuan menyajikan isi (content)materi pelajaran dengan pemetaan pikiran (*mind mapping*). Dengan pemetaan pikiran membantu otak untuk berkonsentrasi. Melalui pembuatan *mind mapping* peserta didik melatih diri menyimpan data, menarik data dalam otaknya yang dapat diakses saat diperlukan. Kegiatan ini sebagai upaya yang dapat mengoptimalkan fungsi otak kiri dan otak kanan yang kemudian dalam aplikasinya sangat membantu otak untuk mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan untuk memahami masalah dengan cepat karena telah terpetakan. Metode *mind mapping* membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari secara keseluruhan melalui *mind mapping* yang dibuatnya sendiri. Dengan metode *mind mapping* peserta didik menjadi lebih kreatif menuangkan ide-ide atau gagasan melalui pembuatan gambar diagram yang berwarna-warni dengan imajinasi sendiri dapat memunculkan ide-ide yang lain dalam belajar, dan belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik akan membantu otak untuk lebih mudah berkonsentrasi sehingga esensi materi menjadi jelas. Sejalan dengan pendapat Maryam (2009) menyatakan bahwa *mind mapping* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Juga didukung oleh Septiadi Adi Nugroho( 2013) bahwa kelebihan dalam penerapan metode *Mind mapping* yaitu dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran, siswa menjadi bersemangat dalam belajar, dan lebih bisa

menerima pendapat orang lain melalui diskusi.

Skor yang diperoleh per aspek minat belajar antara pre test dan post test berbeda, dimana skor tertinggi yaitu diperoleh aspek kepuasan (KP), dan skor terendah diperoleh aspek perhatian. Muhibbin Syah (2006) menyatakan “minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Peserta didik merasakan sesuatu yang diinginkan dalam pembelajaran Kooperatif Jigsaw Aronson berbasis *mind mapping* terpenuhi seperti rasa ingin tahu, perasaan senang dalam belajar, memperoleh penghargaan yang diharapkan akan menimbulkan kepuasan. Siswa akan merasa puas apabila ada kesesuaian antara kemampuan, keterampilan dan harapannya dalam proses belajar mengajar yang dihadapinya. Sebaliknya siswa akan merasa tidak puas apabila terdapat ketidakcocokan antara harapan, keterampilan dan kemampuannya dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kepuasan siswa merupakan suatu sikap positif siswa terhadap pelayanan proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru karena adanya kesesuaian antara apa yang diharapkan dan dibutuhkan dengan kenyataan yang diterimanya. Jika pelayanan proses belajar mengajar yang diterima cocok dengan apa yang diharapkan oleh siswa, maka siswa akan merasa puas. Adler menyatakan bahwa kebutuhan manusia yang paling penting adalah kebutuhan akan rasa percaya diri dan rasa superioritas. Rasa percaya diri adalah suatu kepercayaan terhadap diri sendiri yang dimiliki setiap orang dalam kehidupan serta bagaimana orang tersebut memandang dirinya secara utuh dengan mengacu pada konsep diri. Menurut Lauster kepercayaan

diri merupakan suatu sikap atau yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya memiliki dorongan prestasi, tidak mementingkan diri sendiri, optimis dan gembira. Aspek perhatian mendapatkan skor terendah disebabkan perhatian peserta didik terpecah dengan waktu yang terbatas harus membagi perhatiannya pada pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Disamping itu peserta didik mengalami kebingungan dalam penjelasan langkah-langkah penerapan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran karena metode ini baru pertama kali diterapkan di kelas ini, kedua, beberapa peserta didik kurang memperhatikan presentasi kelompok yang maju. Hal ini dapat menimbulkan dampak terhadap perhatian peserta didik, dengan adanya kondisi tersebut maka bekerja sama dan saling percaya dibutuhkan dalam pencapaian akademis. (Aronson, 2008).

Model pembelajaran kooperatif jigsaw Aronson berbasis *mind mapping* yang dibelajarkan di SMP Wisata Sanur dapat memberikan perubahan kearah yang lebih baik kepada para peserta didik terutama dalam pembelajaran IPA yang mana dapat menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuan yang dimiliki untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Kepercayaan diri ini sangat penting untuk nantinya bisa berpartisipasi pada aktivitas dan kegiatan. Peserta didik merasakan sesuatu yang diinginkan dalam pembelajaran kooperatif *Jigsaw* Aronson berbasis *mind mapping*

terpenuhi seperti rasa ingin tahu, perasaan senang dalam belajar, memperoleh penghargaan yang diharapkan akan menimbulkan kepuasan dalam pembelajaran. Untuk itulah Model pembelajaran ini tepat diterapkan tidak hanya dalam pembelajaran IPA melainkan juga pada mata pelajaran yang lain.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Simpulan hasil penelitian diperoleh minat belajar peserta didik meningkat setelah dibelajarkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* Aronson berbasis *mind mapping*. Terdapat perbedaan yang nyata dengan taraf signifikan ( $p=0,000<0,05$ ) terhadap minat belajar peserta didik SMP Wisata Sanur Denpasar yang diterapkan model pembelajaran jigsaw Aronson berbasis *mind mapping* dengan yang tidak diterapkan model pembelajaran *Jigsaw* Aronson berbasis *mind mapping*.

### **Saran**

Berdasarkan temuan dalam penelitian, maka disarankan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan dengan diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* Aronson berbasis *mind mapping* melatih diri untuk berbagi, saling mendukung dan percaya diri untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran.
2. Bagi guru, dapat menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* Aronson berbasis *mind mapping* untuk digunakan sebagai variasi Model Pembelajaran untuk meningkatkan aspek terendah minat belajar peserta didik yaitu percaya diri.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Aronson, E. (2008). *About Elliot Aronson and this web site: Jigsaw Classroom*.(online), <http://www.Jigsaw.org>. diakses, 18 Februari 2010.
- Buzan, T. (2011). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hake, R.R. (1999) *Analyszing Change / Gain Scores*. (PDF Dokumen) diunduh tanggal 23 april 2018 dari [http://www.physics.indiana.edu/~sdi/Analyzing Change Gain, pdf](http://www.physics.indiana.edu/~sdi/Analyzing%20Change%20Gain.pdf)
- Harding, H. (2016) *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 4 Bantimurung Kabupaten Maros*. S2 thesis, Pascasarjana.
- Maryam. (2009). *Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Melalui Penerapan Mind Mapping Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTSN Malang III Gondanglegi*. (skripsi terpublikasi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Di unduh dari <http://lib.uin-malang.ac.id/> pada tanggal 24 Maret 2018.
- Miftahus, S. (2011). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Aronson Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Biologi kelas VII B di MTs NU Pakis Malang*. Di unduh dari <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=50045>. diunduh pada tanggal 15 Maret 2018.
- Septiaji, A. N. (2013). *Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS I SMAN 2 Wonosari Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Pendidikan. Sejarah. Universitas Negeri Yogyakarta. Di unduh dari <http://eprints.uny.ac.id/19298/>. diunduh pada tanggal 8 April 2019.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Muhibbin S. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sardiman A. M. 2004. *Mengenal Sejarah*. Yogyakarta: Bigraf Publishing.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta.
- Yuwono. C.S.M. (2012) *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw modifikasi dari Aronson Dan Slavin Serta Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Metakognisi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Berkemampuan Akademik Berbeda di Kota Denpasar*. Disertasi (Tidak Diterbitkan). Malang:Program Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan Biologi Juni 2012 Universitas Negeri Malang.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.