

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek

Sekolah yang dituju dalam penelitian ini adalah SMP Islam Ngoro yang bertempat di jalan Manunggal 02 Ngoro Jombang. SMP Islam berdiri sejak tanggal 1 Januari 1971 yang merupakan sekolah swasta islam pertama di daerah Ngoro pada tahun itu. Sekolah tersebut masih termasuk kedalam salah satu kepemilikan yayasan pendidikan ma'arif Nahdlatul Ulama MWC NU Ngoro Jombang. Meskipun berada didaerah pedesaan namun sekolah ini tidak kalah dengan sekolah-sekolah lain yang berada di kota. Karena sejak mulai awal berdirinya sekolah ini terus mengalami perkembangan menjadi yang lebih hingga akhirnya sampai sekarang SMP Islam menjadi sekolah yang bertaraf RSBI.

Dalam pelaksanaan kurikulum SMP Islam dikembangkan sendiri tanpa mengurangi dan menambah standar minimal, terutama dalam pembelajaran yang diberikan kepada siswa terdiri dari pelajaran umum dan diajarkan nilai-nilai keagamaan secara mendalam khususnya dalam kegiatan sehari-hari. Selain itu SMP Islam juga mengembangkan tiga ranah dalam proses pembelajarannya yaitu meliputi kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Sesuai dengan visinya yaitu terbentuknya manusia yang beriman, berpengetahuan, bertaqwa serta berbudi luhur.

Jumlah keseluruhan siswa SMP Islam Ngoro sekitar 379 dengan 45 guru, 42 mata pelajaran dan memiliki 12 kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Islam Ngoro Jombang kelas VIII F yang berjumlah 30 Siswa. Karakteristik yang diambil dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa kategori, kelas VIII F memiliki banyak catatan siswa yang sering terlihat malas ketika pembelajaran berlangsung. Nilai ulangan harian dan hasil dari kelengkapan catatan buku pelajaran siswa juga ada beberapa siswa yang masih sering belum melengkapi catatan pelajaran pada buku pelajarannya. Selain itu, kelas VIII F juga belum pernah mendapatkan teknik *jigsaw* sehingga kelas ini menjadi salah satu kelas yang dipilih dalam penelitian ini. Karakteristik subjek tersebut digunakan dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran dari variabel *burnout* belajar mengenai identitas subjek.

2. Deskripsi dan Reliabilitas Data

a. Deskripsi Data Penelitian

Data subjek penelitian diperoleh dari karakteristik yang telah dispesifikasi menjadi beberapa kategori sesuai dengan data demografi yang ada. Berikut adalah gambaran subjek penelitian berdasarkan data demografinya:

Tabel 4.
Karakteristik Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	15	50%
Perempuan	15	50%
Total	30	100%

Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari grafik berikut ini:



Gambar 3. Grafik Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

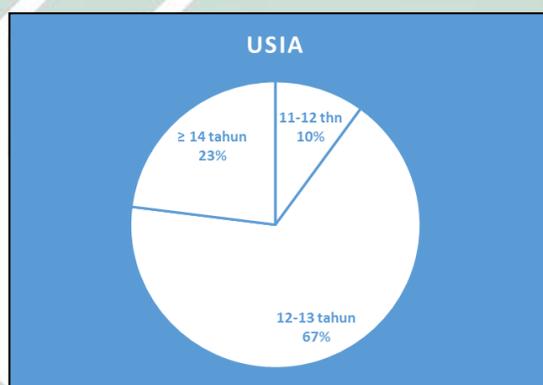
Pada tabel diatas dapat dilihat mengenai jumlah responden berdasarkan jenis kelamin subjek penelitian. Dari grafik juga menjelaskan bahwa dari 30 subjek penelitian persentase laki-laki sejumlah 50% dan perempuan 50%. Hal ini menunjukkan bahwa subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin bernilai seimbang antara siswa laki-laki dan perempuan.

Jumlah subjek berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 5.
Karakteristik Subjek Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
11-12 tahun	3	10%
12-13 tahun	20	67%
≥ 14 tahun	7	23%
Total	30	100%

Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari grafik berikut ini:



Gambar 4. Grafik Subjek Berdasarkan Usia

Pada Tabel dan grafik diatas dapat dilihat mengenai jumlah subjek berdasarkan usia. Dimana siswa yang berumur 11-12 tahun sebanyak 3 siswa atau 10%, siswa yang berumur 12-13 tahun sebanyak 20 siswa atau 67% dan siswa yang berumur ≥ 14 tahun sebanyak 7 siswa atau 23%.

Jumlah subjek berdasarkan catatan harian siswa dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 6.
Karakteristik Subjek Berdasarkan Catatan Harian Siswa

Catatan harian siswa	Frekuensi	Persentase
Aktif	9	30%
Pasif	21	70%
Total	30	100%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



Gambar 5. Grafik Subjek Berdasarkan Catatan Harian Siswa

Pada tabel 6 dan gambar grafik diatas dapat menjelaskan karakteristik subjek berdasarkan catatan harian memperoleh hasil bahwa siswa yang aktif ketika pembelajaran didalam kelas berjumlah 9 siswa atau 30%, sedangkan untuk siswa yang pasif berjumlah 21 siswa atau 70%.

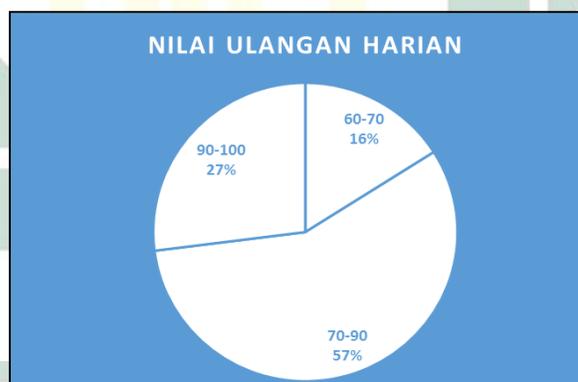
Jumlah subjek berdasarkan nilai ulangan harian dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 7.

Nilai Ulangan Harian	Frekuensi	Persentase
60-70	5	16%
70-90	17	57%
90-100	8	27%
Total	30	100%

Karakteristik Subjek Berdasarkan Nilai Ulangan Harian

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



Gambar 6. Grafik Subjek Berdasarkan Nilai Ulangan Harian

Pada tabel dan gambar grafik diatas dapat menjelaskan karakteristik subjek berdasarkan nilai ulangan harian bahwa siswa yang memperoleh nilai antara 60-70 berjumlah 5 siswa atau 16%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 70-90 berjumlah 17 siswa atau

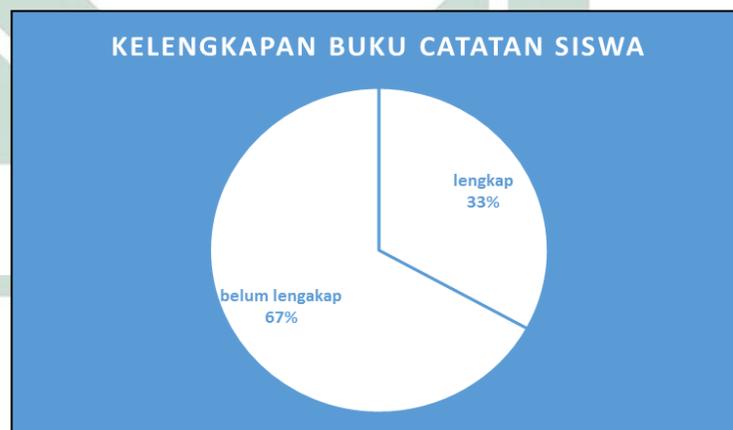
57% dan untuk siswa yang memperoleh nilai antara 90-100 berjumlah 8 siswa atau 27%.

Jumlah subjek berdasarkan kelengkapan buku catatan siswa dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 8.
Karakteristik Subjek Berdasarkan Kelengkapan Buku Catatan Siswa

Kelengkapan Buku Catatan Siswa	Frekuensi	Persentase
Lengkap	10	33%
Belum Lengkap	20	67%
Total	30	100%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



Gambar 7. Grafik Subjek Berdasarkan Kelengkapan Buku Catatan Siswa

Pada tabel dan gambar grafik diatas dapat menjelaskan karakteristik subjek berdasarkan kelengkapan buku catatan siswa bahwa siswa yang memiliki buku catatan pelajaran lengkap berjumlah

10 siswa atau 33% dan untuk siswa yang memiliki buku catatan pelajaran yang belum lengkap berjumlah 20 siswa atau 67%.

b. Reliabilitas Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua instrument yaitu skala *burnout* belajar dan buku panduan pelaksanaan teknik *jigsaw*. Pembuatan buku panduan pembelajaran teknik *jigsaw* diambil dari beberapa literatur yang ditujukan untuk guru/fasilitator yang akan mempraktekkan teknik pembelajaran tersebut. Sebelum buku panduan digunakan dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji validitas menggunakan CVR oleh 3 orang ahli (*expert*) yaitu ahli psikolog pendidikan, ahli perkembangan dan ahli bidang pendidikan dengan perolehan nilai CVR sebesar 4,08 menunjukkan bahwa nilai CVR lebih besar daripada 0,50, sehingga buku panduan teknik *jigsaw* layak digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Sedangkan untuk hasil dari skala *burnout* belajar untuk kelompok eksperimen sesudah diberikan treatment sebesar 0,744 dan untuk kelompok kontrol memperoleh hasil sebesar 0,836. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa antara hasil analisis pada saat uji coba (*try out*) dan pada saat penelitian mempunyai konsistensi rata-rata nilai

0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 11.
Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	8,94678325
Most Extreme Differences	Absolute	0,154
	Positive	0,154
	Negative	-0,121
Kolmogorov-Smirnov Z		0,596
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,869

Berdasarkan hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan menggunakan pendekatan *Kolmogorof-Smirnov*, diperoleh sig. data 0,869. Artinya bahwa $p = 0,869$ lebih dari sig. 0,05 maka data antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berdistribusi normal.

3. Hasil Penelitian

Teknik analisis data pengujian hipotesis statistik dalam penelitian ini menggunakan *Mann-Whitney U-Test*. Dibawah ini menunjukkan tabel dan penjelasan dari output SPSS 16.0:

Tabel 12.
Hasil Output SPSS Nilai Rata-rata Kedua Kelompok

Burnout Belajar Siswa Sesudah Diberi Teknik Jigsaw	N	Mean Rank	Sum Of Ranks
Kelompok Eksperimen	15	14,03	210,50
Kelompok Kontrol	15	16,97	254,50
Total	30		

Berdasarkan pada tabel diatas, banyaknya jumlah data (N) terdapat 30 dari 15 kelompok eksperimen dan 15 kelompok kontrol, *Mean Rank* untuk data nilai *burnout* belajar siswa sesudah diberikan teknik *jigsaw* pada kelompok eksperimen sebesar 14,03 dan nilai *burnout* belajar siswa untuk kelompok kontrol sebesar 16,97. Dengan masing *Sum of ranks* untuk kelompok eksperimen sebesar 210,50 dan kelompok kontrol sebesar 254,50.

Dari hasil *mean rank* untuk data *burnout* belajar siswa tersebut pada kelompok eksperimen berarti lebih kecil daripada *mean rank* untuk data kelompok kontrol, maka hal itu menunjukkan adanya perubahan positif pada kelompok eksperimen dan negative untuk kelompok, artinya bahwa

teknik *jigsaw* banyak pengaruhnya dalam menurunkan *burnout* belajar pada siswa.

Adapun hasil statistik untuk nilai signifikansi dan nilai Z score dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13.
Hasil Output SPSS Burnout Belajar Siswa Sesudah Diberikan Teknik Jigsaw

	Burnout Belajar Siswa Sesudah Diberi Teknik Jigsaw
Mann-Whitney U	90,500
Wilcoxon W	210,500
Z	-0,914
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,361

Hasil yang di peroleh dari analisis data pengujian hipotesis statistik menggunakan *Mean Whitney U-Test* menunjukkan bahwa Z hitung sebesar = - 0,914 berarti lebih besar dari Z tabel ($-0,914 > 0,01$), sedangkan berdasarkan pada data kolom Asymp sig (2-tailed) sebesar 0,361 atau signifikansi lebih besar dari pada 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat *burnout* antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Artinya terdapat pengaruh teknik *jigsaw* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk menurunkan *burnout* belajar siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan tingkat kejenuhan belajar pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Teknik *jigsaw* termasuk kedalam salah satu metode *cooperative learning* yang bernaung dalam teori konstruktivisme. Menurut Trianto (2007), teori konstruktivisme menyatakan bahwa para siswa harus menemukan sendiri dan menstranformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan lama, dan merevisi apabila aturan itu tidak sesuai. Agar bisa memahami dan menerapkan pengetahuan, para siswa harus bekerja keras untuk memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk diri sendiri, serta berusaha dengan susah payah.

Berdasarkan teori itu pula, prinsip paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru bukan sekedar memberikan pengetahuan kepada para siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuannya sendiri. Ia harus dapat memberikan kemudahan dalam proses ini dengan cara memberi kesempatan untuk menemukan atau menerapkan ide masing-masing. Selain itu, dalam pembelajaran ini juga memberikan kerangka pemikiran belajar sebagai proses sosial, kolaboratif, dan kooperatif. Belajar merupakan hubungan timbal balik dan fungsional diantara sesama individu dan kelompok, serta antar kelompok. Keterlibatan dengan orang lain membuka kesempatan bagi para siswa untuk mengevaluasi dan memperbaiki

pemahaman mereka saat bertemu dengan pemikiran orang lain. Begitu pula ketika mereka berpartisipasi dalam pencarian pemahaman bersama. Proses intersubjektif memberikan mekanisme penting untuk perkembangan pemikiran mereka.

Menurut Elaine B. Johnson (2009), belajar dengan bekerja sama melebihi cara otak manusia berfungsi memungkinkan para siswa untuk mendengarkan suara anggota kelompok lain. Pola belajar ini juga membantu mereka menyadari bahwa ternyata cara pandang mereka hanyalah satu diantara sekian banyak paradigma lain. Begitu pula cara mereka melakukan sesuatu hanyalah satu kemungkinan dari berbagai alternatif yang lain.

Melalui kerja sama (bukan kompetisi), para siswa bisa menyerap kebijaksanaan orang lain sehingga mereka dapat belajar bertoleransi dan mengasihi teman-temannya. Mereka saling menukar pengalaman yang sempit dan sifat mereka untuk mendapatkan konteks lebih luas berdasarkan pandangan tentang kenyataan yang lebih berkembang. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan teknik *jigsaw* juga dapat memberikan keuntungan dalam hasil belajarnya, baik siswa kelompok bawah maupun golongan atas dalam bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa golongan atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah sehingga memperoleh bantuan khusus dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.

Sementara itu, belajar berkolaborasi dengan orang lain berarti berlatih menghargai potensi berkomunikasi, menyelami perasaan, kejiwaan dan mentalitas orang lain, beradaptasi, serta berani menunjukkan kebolehan di hadapan orang lain. Para siswa juga rajin menginstropeksi kemampuan sendiri serta mempunyai semangat menggelora untuk belajar dan mengembangkan diri semaksimal mungkin.

Hal ini sesuai dengan penelitian Nurwangid dkk (2010) dan hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa penerapan bimbingan kelompok dapat mengatasi *burnout* belajar di sekolah pada siswa. Penelitian ini hampir sama dengan yang dilakukan oleh peneliti dengan memberikan aspek kelompok melalui teknik *jigsaw* pada pembelajaran berlangsung sehingga meningkatkan gairah bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Dalam pembelajaran teknik *jigsaw* setiap kelompok diberikan satu soal untuk dipecahkan bersama kelompoknya, biasanya ketika diberikan soal pada setiap individu, maka mereka akan menolak atau bahkan mengucapkan protes terhadap pembagian soal yang diberikan. Namun, ketika diberitahukan tentang teknis yang akan dilakukan didalam kelas mereka menerimanya dengan semangat karena dalam memecahkan soal tersebut tidak dikerjakan sendirian tetapi secara bersama-sama dengan kelompok-kelompok ahli. Mereka saling berlomba-lomba untuk memecahkan soal tersebut yang kemudian dibagikan kepada anggota masing-masing yang telah siap membawa pemecahan masalah dari kelompok ahli. Selain itu dalam

pelaksanaan teknik *jigsaw* juga diberikan sebuah reward bagi siswa yang memberikan jawaban terbaiknya, sehingga menambah keinginan siswa untuk dapat memecahkan masalah (soal) yang telah diberikan oleh guru mapel.

Hal ini didukung oleh penelitian Hertiavi dkk (2010) yang menunjukkan bahwasannya penerapan model kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP. Lain dari itu ada juga Alsa (2010) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode belajar *jigsaw* dengan keterampilan hubungan interpersonal dan kerjasama kelompok pada mahasiswa.

Penemuan tersebut juga diperkuat oleh hasil analisis dari perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, dengan nilai Z hitung sebesar -0,914 lebih besar dari pada Z tabel 0,01 dan nilai Asymp sig (2-tailed) sebesar 0,361 > 0,05. Yang berarti kelompok eksperimen atau yang menggunakan teknik *jigsaw* dalam pembelajarannya memiliki tingkat kejenuhan rendah dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Selanjutnya, Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama menyatakan bahwa teori konstruktivisme menekankan pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas. Dalam hal ini, peran guru dalam pembelajaran menurut teori tersebut adalah sebagai fasilitator atau moderator (Dahar, 1989). Lebih lanjut, piaget juga mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan. Belajar merupakan proses untuk

membangun penghayatan terhadap suatu materi yang disampaikan. bahkan, perkembangan kognitif para siswa bergantung pada seberapa jauh mereka aktif dalam memanipulasi dan berinteraksi terhadap lingkungan.

Teknik *jigsaw* yang berada dalam naungan teori konstruktivisme adalah salah satu terobosan pembelajaran yang merupakan manifestasi dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Maka, dengan menerapkan teknik tersebut, pembelajaran diharapkan dapat berjalan secara inovatif, kreatif, menyenangkan, serta berkualitas tinggi. Menurut Syah (2009), pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dapat didefinisikan sebagai pendekatan mengajar yang digunakan bersama metode tertentu dan berbagai media pembelajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, para siswa merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. Selain itu, pembelajaran tersebut juga memungkinkan mereka melakukan beragam kegiatan untuk mengembangkan sikap, pemahaman, serta keterampilan sendiri. Artinya, para siswa tidak semata-mata bergantung kepada gurunya.

Sementara itu, pembelajaran saat ini masih cenderung berpusat pada guru, yakni ditandai oleh beberapa hal. Pertama, pengajaran bersifat tradisional dan siswa pasif. Kedua, penyampaian materi pelajaran dilakukan melalui ceramah tanpa modifikasi. Ketiga, guru menentukan bahan ajar dan cara para siswa mendapatkan informasi secara mutlak mengenai materi yang

mereka pelajari. Sementara itu, pembelajaran secara aktif harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga para siswa aktif bertanya dan mengemukakan gagasan. Adapun inovatif memiliki arti bahwa pembelajaran merupakan proses pemaknaan atas realitas kehidupan yang dipelajari. Pembelajaran harus memfasilitasi kegiatan belajar yang memberi kesempatan kepada mereka untuk menemukan sesuatu melalui aktifitas belajar yang dijalani.

Oleh sebab itulah, peneliti ingin mengimplementasikan dalam suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa, serta menambah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan mencoba meneliti pengaruh teknik *jigsaw* untuk menurunkan *burnout* belajar siswa. Dan dalam pengambilan mata pelajaran peneliti mengambil salah satu sample berupa pembelajaran ilmu pengetahuan sosial karena pembelajaran tersebut dipandang paling sering menimbulkan rasa jenuh terhadap belajar siswa dan teknik *jigsaw* lebih mudah diberikan pada materi yang bersifat naratif.

Sedangkan untuk variabel *Burnout* (kejenuhan) sendiri mempunyai tiga aspek yang terdapat pada *Maslach Burnout inventory-Student Survey* (MBI-SS) yaitu: 1) kelelahan emosi, yang ditunjukkan dengan sering merasa lelah, frustrasi, mudah tersinggung dan perasaan tidak nyaman dalam melakukan tugas-tugas sekolah. 2) depersonalisasi, yaitu menjauhkan dirinya dari lingkungan sekolah, merasa tidak mampu bersosialisasi dan kehilangan harapan dalam belajar. 3) menurunnya keyakinan akademik yang ditandai

dengan perasaan rendah diri terhadap dirinya sendiri, kehilangan semangat belajar, merasa tidak kompeten dan lain sebagainya.

Selain itu, sumber utama timbulnya kejenuhan adalah stress yang berkembang secara akumulatif akibat keterlibatan siswa jika dalam suatu aktifitas dalam jangka panjang dan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Sesuai dengan penelitian Jeffrey P. Dorman (2003) menyatakan bahwa struktur *burnout* dalam dipersonalisasi dipengaruhi oleh emosi yang kemudian berdampak pada prestasi pribadi.

Hal ini sesuai dengan penelitian Laili (2014), yang hanya mencari pengaruh dari pada kesejahteraan spiritual terhadap *burnout* pada mahasiswa pendidikan dokter di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta dengan memberikan hasil bahwa terdapat pengaruh keempat domain kesejahteraan spiritual (personal, komunal, environmental dan transcendental) terhadap burnout dimensi kelelahan emosi ($p < 0.05$, $R = 0.492$, $R^2 = 24.2\%$).

Dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan beberapa peralatan yang digunakan untuk merubah suasana belajar biasanya menjadi sebuah tempat yang berwarna, mulai dengan memberikan kertas plano, lembar tugas, spidol warna-warni dan kertas berwarna sebagai tanda untuk penilaian setelah pemecahan soal diselesaikan. Dengan merubah suasana belajar yang menjadikan seluruh tubuh ikut berperan aktif dalam proses belajarnya sehingga membuat siswa lupa akan waktu yang telah digunakan dalam proses

pembelajaran tersebut. Teknik *jigsaw* jika dilakukan dengan maksimal maka hasil dari pelaksanaannya akan bisa mengurangi tingkat kejenuhan siswa. Dengan penerapan teknik ini pula maka, suasana kelas menjadi lebih hidup dan bermakna.

Disisi lain, pembelajaran yang menyenangkan berarti penerapan metode belajar dengan suasana sosioemosional yang positif. Para siswa akan merasakan bahwa proses belajar yang mereka alami bukan merupakan sebuah penderitaan, melainkan berkah yang harus disyukuri. Belajar bukanlah tekanan jiwa, tetapi merupakan panggilan jiwa yang harus dipenuhi. Pembelajaran yang menyenangkan menjadikan setiap siswa ikhlas dalam menjalani proses pendidikan.