

Keberkesanan Pembelajaran Koperatif Menggunakan Kaedah Jigsaw II dalam Penulisan Esei Sejarah

(The Effectiveness of Cooperative Learning Using the Jigsaw II Method in History Essay Writing)

Noranita Sarifuddin^{1*} , Anuar Ahmad²

¹Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: zahrahnietta88@gmail.com

²Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: anuarmd@ukm.edu.my

CORRESPONDING

AUTHOR (*):

Noranita Sarifuddin
(zahrahnietta88@gmail.com)

KATA KUNCI:

Pembelajaran koperatif
Jigsaw II
Esei sejarah

KEYWORDS:

Cooperative learning
Jigsaw II
History essay

CITATION:

Noranita Sarifuddin & Anuar Ahmad.
(2023). Keberkesanan Pembelajaran Koperatif Menggunakan Kaedah Jigsaw II dalam Penulisan Esei Sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(1), e002030.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i1.2030>

ABSTRAK

Kaedah pengajaran guru Sejarah yang berbentuk tradisional dan tidak menarik perhatian menyebabkan mata pelajaran sejarah kurang diminati dan dianggap bosan oleh murid. Oleh itu penggunaan strategi dan teknik mengajar yang sesuai dengan tahap keupayaan dan pengetahuan murid merupakan ciri kompetensi kemahiran mengajar yang perlu ada pada seseorang guru. Keupayaan dan kesungguhan guru dalam mempelbagaikan kaedah dan teknik pengajaran yang baik boleh menyumbang kepada kualiti pengajaran dan pembelajaran yang berkesan seterusnya dapat merangsang minat dan pencapaian murid. Kajian ini dilakukan untuk mengenal pasti keberkesanan pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah murid di peringkat sekolah menengah atas yang melibatkan empat kelas yang melibatkan 51 orang murid. Selain itu, kajian ini juga untuk mengenal pasti persepsi murid terhadap penggunaan kaedah Jigsaw II dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah di dalam kelas. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pendekatan pembelajaran koperatif dengan menggunakan kaedah Jigsaw II dapat meningkatkan pencapaian penulisan esei Sejarah murid melalui Ujian Pra-Pos yang dijalankan. Dapatan kajian juga menunjukkan keempat-empat skor sikap murid terhadap penggunaan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah dari aspek kaedah Jigsaw mudah difahami, membantu murid dalam penulisan esei, memupuk nilai kerjasama dan komunikasi antara murid adalah berada pada tahap yang tinggi melalui analisis deskriptif yang menggunakan borang soal selidik. Kajian ini juga menyatakan implikasi serta mencadangkan beberapa cadangan sebagai panduan untuk pengkaji masa hadapan untuk melaksanakan kaedah Jigsaw II dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah.

ABSTRACT

The traditional and unattractive teaching methods of History teachers cause history subjects to be less interesting and considered boring by students. Therefore, the use of teaching strategies and techniques that suit the level of ability and knowledge of students is a characteristic of the teaching skills competence that a teacher must have. The ability and earnestness of teachers in diversifying good teaching methods and techniques can contribute to the quality of effective teaching and learning which in turn can stimulate student interest and achievement. This study was conducted to identify the effectiveness of cooperative learning using the Jigsaw II method in writing student History essays at the upper secondary school level involving four classes involving 51 students. In addition, this study is also to identify students' perceptions of the use of the Jigsaw II method in the teaching and learning of History in the classroom. The findings of the study show that the cooperative learning approach using the Jigsaw II method can improve students' achievement in writing History essays through the Pre-Post Test. The findings of the study also show that the four scores of students' attitude towards the use of the Jigsaw II method in writing History essays from the aspect of the Jigsaw method is easy to understand, helps students in writing essays, fosters the value of cooperation and communication between students is at a high level through descriptive analysis that uses feedback form. This study also states the implications and suggests some recommendations as a guide for future researchers to implement the Jigsaw II method in the teaching and learning of History.

Sumbangan/Keaslian: Sumbangan utama kajian ini ialah mendapati bahawa pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II dapat meningkatkan pencapaian dan prestasi murid dalam penulisan esei Sejarah.

1. Pengenalan

Keberkesanan pengajaran dan pembelajaran Sejarah bergantung kepada perancangan dan kualiti guru Sejarah. Guru Sejarah yang baik menunjukkan kebolehan dan keupayaan dari segi kualiti diri, profesional dan sosial. Guru yang berkemahiran mengajar Sejarah dapat meningkatkan pencapaian murid dalam mata pelajaran Sejarah (Anuar et al., 2009). Menurut Aziz Nordin (1991), seorang pengajar yang bertanggungjawab dan berkesan perlu mempunyai kepakaran, memiliki sikap yang baik, berkemahiran, berkebolehan, dan sentiasa belajar serta selalu mengikuti perkembangan semasa dalam bidang pendidikan supaya dapat memenuhi permintaan kurikulum pembelajaran sesuai dengan peredaran zaman.

Kajian-kajian lepas banyak membincangkan bahawa mata pelajaran Sejarah adalah mata pelajaran yang kurang diminati murid. Antara sebabnya ialah kerana mata pelajaran ini melibatkan ingatan peristiwa masa lampau (Shakila et al., 2018), dikatakan membosankan dan padat dengan fakta-fakta (Anuar et al., 2009), cara penyampaian yang berbentuk tradisional, kemahiran mengajar guru yang kurang berkesan (M. Kaviza et al., 2018), tidak menarik perhatian murid (Mohd Mahzan et al., 2016) serta pembelajaran

yang tidak pelbagai ([Arief Hidayat, 2018](#)). Bukan sahaja di Malaysia, malah di negara luar seperti Australia, Kanada dan Indonesia juga menyatakan bahawa mata pelajaran Sejarah adalah membosankan, tidak menarik dan pelajar tidak termotivasi untuk belajar mata pelajaran tersebut ([Susi Susanti et al., 2015](#); [Ambika Luhitadati et al. 2017](#); [Mohd Samsudin & Shahizan, 2012](#)). Hal ini menjadi masalah yang besar lebih-lebih lagi apabila Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah memutuskan bahawa mata pelajaran Sejarah adalah mata pelajaran yang wajib lulus pada tahun 2013 sama seperti mata pelajaran Bahasa Malaysia sebagai syarat untuk mendapatkan Sijil Peperiksaan Malaysia (SPM). Oleh itu Guru akademik subjek Sejarah pada hari ini hendaklah sentiasa berusaha untuk melengkapkan diri dengan mengemas kini ilmu pengetahuan dan kemahiran mengajar dari semasa ke semasa. Di samping itu, guru seharusnya menggunakan kaedah atau teknik pengajaran dan pembelajaran (Pdp) yang berfokuskan kepada murid agar dapat mewujudkan suasana Pdp yang dapat menarik minat pelajar melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran

Kemahiran mengajar dalam proses Pdp merujuk kepada tiga istilah penting iaitu pendekatan, kaedah dan teknik. Seseorang guru yang ingin menguasai kemahiran mengajar perlulah menguasai ketiga-tiga elemen tersebut untuk diaplikasikan dalam proses Pdp di dalam bilik darjah ([Anuar & Nelson, 2015](#)). Guru perlu kreatif dan inovatif dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran seperti kaedah menyoal, lakonan, penerangan, pembentangan, bercerita, perbincangan dan lain-lain. Menurut [Arief Hidayat \(2018\)](#) dan [Lina Herliani et al. \(2018\)](#), penggunaan media seperti peta dalam pengajaran Sejarah mendorong minat dan motivasi murid dalam pembelajaran. Selain itu antara strategi pengajaran yang boleh dilakukan oleh guru adalah seperti , pameran sejarah, lawatan, pertandingan kuiz, membuat buku skrap, aktiviti debat, membuat nota atau kajian kes atau projek Sejarah. Aktiviti-aktiviti ini sememangnya akan menarik perhatian dan minat murid dalam subjek Sejarah. Maka guru seharusnya menggunakan teknik yang sesuai untuk membangkitkan minat murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran seperti teknik soal jawab, tunjuk cara, penggunaan peta minda, latih tubi dan syarahan dan sebagainya. Guru juga perlu bijak dan kreatif dalam menggunakan pelbagai alat pemikiran "*thinking tools*" untuk merangsang keupayaan murid berfikir dan boleh mengaitkan peristiwa sejarah dengan kehidupan pada hari ini.

Menurut kajian [Lezah Kiamsin dan Rosy \(2018\)](#), pelajar lebih suka dan minat kaedah pengajaran seperti kaedah perbincangan, pembentangan, soal jawab dan *gallery work*. Murid lebih suka melibatkan diri dalam pengajaran yang berpusatkan murid berbanding sekadar menjadi pemerhati di dalam kelas. Dapatan ini sama seperti kajian [Cooper dan McIntyre \(1996\)](#) di United Kingdom yang menyatakan bahawa pelajar lebih meminati kaedah perbincangan, perbincangan, kerja kumpulan, pengajaran menggunakan video dan kerja lapangan Sejarah. Hal ini jelas menunjukkan bahawa guru perlu melaksanakan pembelajaran koperatif untuk melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran bagi memastikan pelajar lebih berminat terhadap pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan seterusnya objektif Pdp dapat dicapai dengan berkesan.

Menurut [Wan Hasmah dan Nur Munirah \(2013\)](#), Pembelajaran koperatif adalah pelajar yang belajar bersama-sama dalam satu kumpulan yang kecil. Setiap kumpulan tersebut mempunyai matlamat yang ingin dicapai iaitu kejayaan bagi pasukan mereka. Bagi mencapai kejayaan ini, setiap ahli kumpulan akan saling bergantung antara satu sama lain. Terdapat pelbagai jenis kaedah dalam pembelajaran koperatif. Antaranya ialah kaedah Jigsaw. Kaedah Jigsaw yang asal telah direka bentuk oleh Elliot Aronson pada tahun 1978 di Texas. Kemudian Slavin telah mengubahsuai kaedah Jigsaw pada tahun

1986 di John Hopkins University dan menamakannya Jigsaw II selepas mengemaskinikannya pada tahun 1990 (Wan Hasmah & Nur Munirah, 2013). Walau bagaimanapun, penggunaan kaedah Jigsaw II ini masih terhad digunakan dalam Pdp di sekolah terutamanya guru Sejarah. Kaedah ini banyak diaplikasikan oleh guru mata pelajaran seperti Bahasa Malaysia, Bahasa Inggeris, Sains dan Matematik. Oleh itu guru Sejarah boleh menggunakan kaedah ini terutama dalam menyelesaikan isu pelajar yang masih lemah dalam menjawab soalan berbentuk esei.

Kajian Leni Karlina dan Zafri (2021) menunjukkan terdapat pengaruh positif penggunaan kaedah Jigsaw dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia terhadap kemampuan menganalisis murid. Seterusnya, penggunaan kaedah Jigsaw II dapat meningkatkan tahap penguasaan atau pencapaian murid dalam penulisan ulasan. Hal ini disokong oleh Yusfaiza dan Mohd Isha (2012) dalam kajiannya yang bertajuk “Aplikasi Pembelajaran Jigsaw II dalam Pengajaran Penulisan Bahasa Melayu”. Hasil dapatan kajian tersebut menunjukkan bahawa terdapat perubahan yang positif terhadap pencapaian murid dalam penulisan setelah melaksanakan pembelajaran Jigsaw II. Hal ini juga disokong oleh Desy Yunasti (2015) dalam kajiannya yang bertajuk “Peningkatan Kemahiran Menulis Teks Berita dengan Menggunakan Teknik Jigsaw”. Hasil dapatan kajian beliau menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam prestasi murid dalam kemahiran menulis selepas menggunakan kaedah Jigsaw II.

Kajian ini juga perlu dilakukan kerana pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II dapat meningkatkan tahap pemikiran kritis pelajar. Pemikiran kritis amat penting dalam penulisan esei dan mengembangkan idea. Pemikiran kritis jarang diterokai oleh murid kerana mereka kurang menguasai kemahiran ini. Ini menyebabkan murid lemah dan kurang berupaya dalam membincangkan sesuatu isu yang berkaitan dengan topik pembelajaran pada hari tersebut. Pemikiran kritis termasuk dalam Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang bermaksud kebolehan untuk menilai sesuatu idea secara logik dan rasional untuk membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti yang kukuh. Melalui kaedah Jigsaw II, murid dapat berbincang dengan rakan sebaya untuk memahami sesuatu topik. Ini dapat membantu murid terutamanya dalam mencari idea untuk menulis esei kerana kebanyakan murid berasa sukar untuk mencari idea. Menurut Zonny et al. (2018), proses ulangan dan penerokaan dalam perbincangan kumpulan Jigsaw membimbing murid untuk mengenal pasti kekurangan dan kelemahan idea. Maka murid dilatih untuk berfikir dari pelbagai perspektif untuk memperbaiki dan menambahbaikkan idea.

Seterusnya, penggunaan kaedah Jigsaw II juga dapat menarik minat murid dalam Pdp. Menurut Salha (2014), perancangan pengajaran yang menarik melalui pelaksanaan pembelajaran Jigsaw II menjadikan pembelajaran lebih berbentuk *hands-on*. *Hands-on* bermaksud perancangan pengajaran yang melibatkan murid dalam melakukan aktiviti atau praktikal sambil membina makna bagi mendapatkan kefahaman. Oleh itu, penglibatan murid dalam aktiviti bilik darjah yang menggunakan kaedah Jigsaw II akan menarik minat murid. Murid tidak lagi bosan dan pasif semasa Pdp berlangsung dan pergerakan kumpulan Jigsaw membantu murid mengalami perubahan dari aspek keyakinan diri, motivasi, sikap dan kepuasan (Nur Syaza et al., 2017; Lusi 2016). Berdasarkan tinjauan sistematik pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw dalam Penulisan Bahasa yang dikaji oleh Tee dan Muhammad Syawal (2021) telah mengkategorikan implikasi positif kaedah Jigsaw kepada empat aspek utama iaitu perkembangan kemahiran berfikir (26%), kemahiran lisan (17%), semangat berpasukan (28%) dan perkembangan psikologi dan afektif (29%).

Justeru, kajian ini dilakukan untuk mengenal pasti keberkesanan pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah murid tingkatan empat dan lima di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama Kimanis, Papar, Sabah. Kajian ini akan dapat mengetahui sama ada penggunaan kaedah Jigsaw dapat meningkatkan pencapaian atau tahap penguasaan murid dalam penulisan esei atau sebaliknya. Selain itu, juga dapat mengenal pasti persepsi pelajar terhadap penggunaan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei sejarah

1.1. Objektif Kajian :

Secara khusus, kajian yang dilaksanakan ini bertujuan untuk mencapai objektif kajian seperti berikut:

- i. Mengetahui pasti keberkesanan pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah.
- ii. Mengetahui pasti sikap murid terhadap penggunaan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah.

2. Sorotan Literatur

2.1. Kaedah Jigsaw II

Kaedah Jigsaw merupakan satu teknik yang dibentuk oleh [Aronson dan Patnoe \(1978\)](#) dan kemudian dikembangkan oleh [Slavin \(1986\)](#) dan menamakannya Jigsaw II. Kaedah pembelajaran ini memberi penekanan kepada penglibatan murid secara aktif dalam proses Pdp, meningkatkan minat murid terhadap pelajaran dan bekerjasama untuk menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna. Kaedah Jigsaw II lebih kompleks kerana memerlukan komitmen daripada para murid dan juga guru dan memerlukan perancangan yang rapi ([Felder & Brent, 2004](#)). Ia memerlukan setiap kumpulan murid memenuhi ciri berikut: (i) Kepelbagaian dalam kumpulan, (ii) Sasaran kumpulan atau kesalingbergantungan yang positif, (iii) Interaksi sokongan, (iv) Tanggungjawab individu, (v) Kemahiran interpersonal, (vi) Peluang kejayaan yang sama rata, dan (vii) Persaingan antara kumpulan.

Seperti kaedah pembelajaran yang lain, kaedah pembelajaran Jigsaw turut mempunyai langkah pelaksanaannya di dalam kelas demi menjamin kelibatan PdP ([Slavin 1990](#)):

- i. Murid akan dikelompokkan dalam satu kumpulan seramai empat hingga enam orang murid.
- ii. Setiap ahli kumpulan diberikan satu topik yang sama dan semua murid perlu membaca topik itu secara keseluruhan.
- iii. Setiap murid dalam kumpulan akan diberikan agihan sub topik yang perlu dikuasai
- iv. Kemudian setiap murid yang mempunyai sub topik yang berbeza akan bertemu dalam kumpulan pakar yang mempunyai sub topik yang sama dan berbincang mengenai sub topik yang diperolehi secara lebih mendalam.
- v. Murid akan bergerak ke kumpulan asal memberi laporan dan berkongsi mengenai sub topik yang telah dibincangkan dalam kumpulan pakar sebentar tadi.
- vi. Setiap murid akan diberikan ujian atau kuiz secara individu. Kemudian, guru akan mengira skor bagi setiap individu dalam kumpulan.
- vii. Guru akan memberikan penghargaan kepada kumpulan yang mempunyai nilai skor yang tinggi

2.2. Kajian-kajian Lepas

[Leni Karlina dan Zafri \(2021\)](#) telah menjalankan kajian yang bertajuk “Kemampuan Menganalisis dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw”. Tujuan kajian adalah untuk melihat pengaruh kaedah Jigsaw terhadap kemampuan menganalisis pelajar dalam pembelajaran sejarah di dalam kelas. Ujian Pra dan Ujian Pos dijalankan dan setelah ujian *post* dapatan menunjukkan bahawa kelas eksperimen menunjukkan skor min lebih tinggi (15,50) berbanding kelas kawalan (12,06). Selain itu dapatan juga menunjukkan bahawa terdapat perbezaan kemampuan menganalisis murid antara kelas eksperimen dan kelas kawalan. Kumpulan eksperimen menunjukkan pengaruh yang positif terhadap kemampuan menganalisis setelah diterapkan pembelajaran menggunakan kaedah Jigsaw.

Seterusnya [Nur Syaza et al. \(2017\)](#) telah menjalankan kajian yang bertajuk “Penggunaan Kaedah Pembelajaran Koperatif Jigsaw II terhadap Pencapaian Pembelajaran Teks Puisi Tradisional dalam Kalangan Pelajar Kolej Vokasional”. Isu yang dibangkitkan oleh pengkaji dalam kajian ini ialah mengenai masalah untuk memahami teks sastera yang dikaji di samping persekitaran pembelajaran yang membosankan. Selain itu, terdapat juga guru-guru yang masih kurang pengetahuan mengenai tahap pelaksanaan teknik Jigsaw II menyebabkan teknik ini masih jarang digunakan dalam pembelajaran. Malah, masih terdapat guru-guru yang mengamalkan kaedah pembelajaran bersifat tradisional menyebabkan para pelajar berasa bosan dan sukar untuk menguasai mesej yang cuba disampaikan melalui teks sastera. Secara khusus, pengkaji ingin mengkaji sejauh mana berkesannya kaedah pembelajaran kooperatif Jigsaw II dalam meningkatkan prestasi kefahaman pelajar terhadap kemahiran membaca teks sastera. Dapatan kajian menunjukkan teknik Jigsaw II berkesan dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran dalam teks puisi tradisional kumpulan eksperimen berbanding kumpulan kawalan. Teknik Jigsaw II juga memupuk suasana pembelajaran yang aktif dan bertanggungjawab untuk menuntut ilmu pengetahuan yang tinggi dalam kalangan responden.

Manakala, [Caroline \(2010\)](#) telah menjalankan penyelidikan yang bertajuk “Kesan Jigsaw dalam Pengajaran dan Pembelajaran Kata Adjektif Bahasa Melayu Murid-Murid Tahun Empat”. Dapatan kajian menunjukkan penggunaan Jigsaw membantu murid-murid Tahun 4C mengetahui jenis kata adjektif dan menghasilkan peta konsep berkaitan dengan kata adjektif. Murid-murid juga terlibat secara aktif semasa perbincangan kumpulan sama ada semasa berada dalam kumpulan pakar mahupun asal. Pengkaji merumuskan bahawa aktiviti yang melibatkan perbincangan kumpulan seperti penggunaan Jigsaw dalam Pdp memang patut diaplikasikan dalam kalangan murid agar minda mereka terbuka untuk berfikir dan dapat menerapkan nilai-nilai murni seperti nilai kerjasama dalam diri mereka yakni bersesuaian dengan salah satu ciri-ciri pembelajaran kooperatif.

Selanjutnya, [Desy Yunasti \(2015\)](#) telah menjalankan kajian yang bertajuk “Peningkatan Kemahiran Menulis Teks Berita dengan Menggunakan Teknik Jigsaw”. Hasil kajian menunjukkan berlaku peningkatan dalam kemahiran menulis teks berita selepas menggunakan teknik Jigsaw. Kajian ini menunjukkan bahawa teknik Jigsaw dapat membantu pelajar dalam meningkatkan kemahiran menulis teks berita sekali gus boleh meningkatkan pencapaian mereka dalam pembelajaran.

Selanjutnya, [Yusfaiza dan Mohd Ishah \(2012\)](#) telah menjalankan kajian mengenai “Aplikasi Pembelajaran Jigsaw II dalam Pengajaran Penulisan Bahasa Melayu”. Hasil dapatan kajian ini menunjukkan bahawa responden mempunyai sikap positif terhadap

pelaksanaan pembelajaran Jigsaw II. Responden kajian juga berpendapat bahawa pembelajaran Jigsaw II dapat memberikan input yang positif kepada mereka dan memperoleh lebih banyak isi karangan apabila berbincang dengan rakan-rakan mereka dalam kumpulan. Melalui kajian ini dapat dibuktikan bahawa pelaksanaan strategi pembelajaran Jigsaw II dapat meningkatkan tahap pencapaian dalam penulisan karangan murid. Pengkaji merumuskan bahawa strategi pembelajaran Jigsaw II bukan sahaja dapat meningkatkan penguasaan murid dalam kemahiran menulis tetapi juga dapat meningkatkan kemahiran kognitif serta kemahiran interpersonal murid.

Seterusnya, [Ina Mayrina \(2011\)](#) telah menjalankan kajian yang bertajuk "*Using Jigsaw Technique To Improve Students' Narrative*". Kajian ini dijalankan untuk mengetahui bagaimana teknik Jigsaw dapat digunakan untuk meningkatkan kemahiran menulis teks naratif murid di MTsN Tangerang II Pamulang. Data kajian diperoleh daripada pelbagai instrumen seperti temu bual, pemerhatian, borang soal selidik, dan ujian yang dijalankan kepada murid. Sampel kajian ini seramai 36 orang murid yang terdiri daripada pelajar kelas dua MTsN Tangerang II Pamulang ambilan 2010/2011. Hasil kajian menunjukkan bahawa teknik Jigsaw berkesan dalam meningkatkan motivasi dan penyertaan murid dalam aktiviti pdp. Hasil daripada soal selidik yang diedarkan kepada murid menunjukkan bahawa 75.1% daripada pelajar tersebut lebih bermotivasi sepanjang penggunaan teknik Jigsaw dalam penulisan teks naratif. Kajian tersebut juga mencatatkan sebanyak 79.3% daripada murid tersebut yang melibatkan diri secara aktif.

Selain itu, kajian ini juga menunjukkan bahawa penggunaan teknik Jigsaw dapat meningkatkan kemahiran murid dalam menulis teks naratif. Peningkatan ini dapat dilihat daripada markah min yang mencatatkan sebanyak 65.2 sebelum menggunakan teknik Jigsaw yang seterusnya meningkat kepada 77.2 selepas penggunaan teknik Jigsaw dalam pengajaran dan pembelajaran. Melalui kajian ini, pengkaji membuktikan bahawa murid dapat meningkatkan penulisan naratif mereka ketika menggunakan teknik Jigsaw dalam pembelajaran

3. Metod Kajian

Kajian yang dijalankan ini adalah sebuah kajian kuantitatif yang berbentuk kuasi eksperimen dan tinjauan. Ujian pra akan dilaksanakan setelah semua responden mengikuti pembelajaran seperti biasa dan ujian pos akan dilaksanakan setelah responden mengikuti pembelajaran menggunakan kaedah Jigsaw II. Ujian pra dan pos ini adalah bertujuan untuk menentukan keberkesanan teknik Jigsaw II terhadap pencapaian penulisan esei Sejarah. Manakala kaedah tinjauan dengan menggunakan borang soal selidik diedarkan setelah responden mengikuti pembelajaran menggunakan kaedah Jigsaw II untuk mengetahui persepsi mereka terhadap kaedah pembelajaran ini.

Sampel kajian ini melibatkan murid tingkatan 4 dan 5 di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama Kimanis. Sekolah ini terletak di Kimanis, Papar Sabah. Sekolah ini mempunyai seramai 550 orang murid iaitu 232 murid lelaki dan 318 murid perempuan. Kajian ini melibatkan empat kelas daripada murid tingkatan empat dan lima sahaja iaitu kelas 4 Sains, 4 Perniagaan, 5 Sains dan 5 GKT. Murid yang terlibat adalah seramai 51 orang. Pengkaji memilih kelas tersebut kerana kelas tersebut merupakan kelas pengkaji sendiri untuk memudahkan pengkaji melaksanakan kajian dan tahap pembelajaran bagi ke empat-empat kelas tersebut adalah tidak jauh berbeza.

Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah ujian penulisan esei untuk mengenal pasti tahap penguasaan murid dalam penulisan esei menggunakan kaedah Jigsaw II. Ujian ini dijalankan bagi kesemua kelas yang terlibat. Ujian ini juga dijalankan sebanyak dua kali iaitu Ujian Pra dan Ujian Pasca. Kesemua kelas akan diberikan tajuk penulisan esei yang sama bagi memastikan aras kesukaran soalan yang diberi adalah sama. Ujian penulisan esei ini akan berlangsung selama 30 minit sahaja. Selain itu instrumen kajian ini juga menggunakan borang soal selidik yang telah diolah daripada kajian [Nur Syaza et al. \(2017\)](#) dan kajian [Yusfaiza dan Mohd Ishah \(2012\)](#) untuk mengenal pasti persepsi murid terhadap pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II

3.1. Kebolehpercayaan instrumen

Hasil kebolehpercayaan alfa Cronbach bagi sikap murid terhadap penggunaan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah dalam kalangan murid Tingkatan empat dan Tingkatan lima di sekolah menengah di daerah Papar, Sabah dipaparkan dalam [Jadual 1](#).

Jadual 1: Kebolehpercayaan Instrumen

Pemboleh ubah	Alfa Cronbach	Bilangan Item
Sikap murid terhadap penggunaan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah		
Kaedah Jigsaw mudah difahami	0.725	3
Membantu murid dalam penulisan esei	0.629	3
Memupuk nilai kerjasama	0.681	3
Komunikasi antara murid	0.755	3
Keseluruhan	0.870	12

[Jadual 1](#) menunjukkan julat kebolehpercayaan bagi sikap murid terhadap penggunaan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah dari aspek kaedah Jigsaw mudah difahami, membantu murid dalam penulisan esei, memupuk nilai kerjasama dan komunikasi antara murid adalah berada di antara 0.629 hingga 0.755. Manakala alfa Cronbach keseluruhan sikap murid terhadap penggunaan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah adalah 0.870 (12 item). Maka, jadual alfa Cronbach di atas menunjukkan bahawa instrumen yang digunakan mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi dan boleh diterima.

4. Hasil Kajian

4.1. Latar belakang responden

Dalam kajian ini, responden adalah terdiri daripada 51 orang murid daripada Tingkatan empat dan Tingkatan lima di sekolah menengah di daerah Papar, Sabah. [Jadual 2](#) menunjukkan taburan demografi responden. Daripada keseluruhan 51 responden yang terlibat dalam kajian ini, seramai 15 orang (29.4%) adalah terdiri daripada murid lelaki, manakala seramai 36 orang (70.6%) lagi terdiri daripada murid perempuan. Dari segi tingkatan pula menunjukkan seramai 18 orang (35.3%) daripada Tingkatan 5, manakala seramai 33 orang (64.7%) lagi daripada Tingkatan 4. Seterusnya, bagi profil responden mengikut kelas pula menunjukkan seramai 8 orang (15.7%) dari kelas 5 Sains, seramai 10 orang (19.6%) daripada kelas 5 GKT, seramai 15 orang (29.4%) dari kelas 4 Sains dan bakinya seramai 18 orang (35.3%) lagi dari kelas 4 Perniagaan.

Jadual 2: Taburan Demografi Responden

	Bilangan	Peratus
Jantina		
Lelaki	15	29.4
Perempuan	36	70.6
Tingkatan		
Tingkatan 5	18	35.3
Tingkatan 4	33	64.7
Kelas		
5 Sains	8	15.7
5 GKT	10	19.6
4 Sains	15	29.4
4 Perniagaan	18	35.3

4.2. Pencapaian Murid Dalam Penulisan Esei Sejarah Berbantuan Kaedah Jigsaw II

4.2.1. Pencapaian Murid Dalam Penulisan Esei Sejarah Sebelum Berbantuan Kaedah Jigsaw II

Jadual 3 menunjukkan skor kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai bagi pencapaian murid dalam penulisan esei sejarah sebelum berbantuan kaedah Jigsaw II. Hasil kajian ini mendapati seramai 6 orang (11.8%) berada pada gred A, seramai 13 orang (25.5%) pada gred A-, seramai 5 orang (9.8%) pada gred B+, seramai 12 orang (23.5%) pada gred B, seramai 1 orang (2.0%) pada gred C+, seramai 4 orang (7.8%) pada gred C, seramai 5 orang (9.8%) pada gred D, seramai 4 orang (7.8%) pada gred E dan bakinya seramai 1 orang (2.0%) lagi pada gred G. Secara keseluruhannya menunjukkan bahawa skor tahap pencapaian murid dalam penulisan esei sejarah sebelum berbantuan kaedah Jigsaw II (min = 61.67, SP = 12.910) adalah berada pada gred B.

Jadual 3: Pencapaian Murid Dalam Penulisan Esei Sejarah Sebelum Berbantuan Kaedah Jigsaw II

Skor	Gred	Kekerapan	Peratus	Min	SP
90 - 100	A+	0	0.0		
80 - 89	A	6	11.8		
70 - 79	A-	13	25.5		
65 - 69	B+	5	9.8		
60 - 64	B	12	23.5		
55 - 59	C+	1	2.0	61.67	12.910
50 - 54	C	4	7.8		
45 - 49	D	5	9.8		
40 - 44	E	4	7.8		
0 - 39	G	1	2.0		
Jumlah		51	100.0		

4.2.2. Pencapaian Murid Dalam Penulisan Esei Sejarah Selepas Berbantuan Kaedah Jigsaw II

Jadual 4 menunjukkan skor kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai bagi pencapaian murid dalam penulisan esei sejarah selepas berbantuan kaedah Jigsaw II. Hasil kajian ini mendapati seramai 26 orang (51.0%) berada pada gred A+, seramai 17

orang (33.3%) pada gred A, seramai 5 orang (9.8%) pada gred A-, seramai 1 orang (2.0%) pada gred B+ dan bakinya seramai 2 orang (3.9%) lagi pada gred B. Secara keseluruhannya menunjukkan bahawa skor tahap pencapaian murid dalam penulisan esei sejarah selepas berbantuan kaedah Jigsaw II (min = 86.57, SP = 11.423) adalah berada pada gred A.

Jadual 4: Pencapaian Murid Dalam Penulisan Esei Sejarah Selepas Berbantuan Kaedah Jigsaw II

Skor	Gred	Kekerapan	Peratus	Min	SP
90 – 100	A+	26	51.0		
80 – 89	A	17	33.3		
70 – 79	A-	5	9.8		
65 – 69	B+	1	2.0		
60 – 64	B	2	3.9		
55 – 59	C+	0	0.0	86.57	11.423
50 – 54	C	0	0.0		
45 – 49	D	0	0.0		
40 – 44	E	0	0.0		
0 – 39	G	0	0.0		
Jumlah		51	100.0		

4.3. Sikap Murid Terhadap Penggunaan Kaedah Jigsaw Ii Dalam Penulisan Esei Sejarah

Dalam kajian ini, sikap murid terhadap penggunaan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah diukur oleh empat elemen iaitu kaedah Jigsaw mudah difahami, membantu murid dalam penulisan esei, memupuk nilai kerjasama dan komunikasi antara murid. Daripada [Jadual 5](#) menunjukkan bahawa keempat-empat skor sikap murid terhadap penggunaan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah dari aspek kaedah Jigsaw mudah difahami (min = 4.12, SP = 0.507), membantu murid dalam penulisan esei (min = 4.05, SP = 0.546), memupuk nilai kerjasama (min = 4.24, SP = 0.578), dan komunikasi antara murid (min = 4.25, SP = 0.596) adalah berada pada tahap yang tinggi. Secara keseluruhannya menunjukkan skor sikap murid terhadap penggunaan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah (min = 4.16, SP = 0.453) adalah berada pada tahap yang tinggi.

Jadual 5: Min dan Sisihan Piawai Sikap Murid Terhadap Penggunaan Kaedah Jigsaw II Dalam Penulisan Esei Sejarah

	Min	SP	Tahap
Kaedah Jigsaw mudah difahami	4.12	.507	Tinggi
Membantu murid dalam penulisan esei	4.05	.546	Tinggi
Memupuk nilai kerjasama	4.24	.578	Tinggi
Komunikasi antara murid	4.25	.596	Tinggi
Keseluruhan (Sikap murid terhadap penggunaan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah)	4.16	.453	Tinggi

(Tahap: Sangat rendah = 1.00 – 1.89, Rendah = 1.90 – 2.69, Sederhana = 2.70 – 3.49, Tinggi = 3.50 – 4.29, Sangat tinggi = 4.30 - 5.00)

4.3.1. Kaedah Jigsaw Mudah Difahami

Analisis deskriptif taburan kaedah Jigsaw mudah difahami mengikut persepsi murid sekolah menengah di daerah Papar, Sabah dipaparkan dalam [Jadual 6](#).

Jadual 6: Kaedah Jigsaw Mudah Difahami

No	Pernyataan	STS	TS	TP	S	SS	Min	SP
B1_1	Pembelajaran menggunakan kaedah Jigsaw mudah difahami.	0 (0.0)	0 (0.0)	5 (9.8)	33 (64.7)	13 (25.5)	4.16	.579
B1_2	Kaedah Jigsaw mudah dilaksanakan dalam pembelajaran Sejarah	0 (0.0)	0 (0.0)	8 (15.7)	29 (56.9)	14 (27.5)	4.12	.653
B1_3	Saya lebih mudah memahami topik yang dibincangkan melalui kaedah Jigsaw berbanding kaedah tradisional	0 (0.0)	1 (2.0)	6 (11.8)	32 (62.7)	12 (23.5)	4.08	.659
Keseluruhan							4.12	.507

Dalam kajian ini, kaedah Jigsaw mudah difahami diukur oleh tiga item. [Jadual 6](#) menunjukkan ketiga-tiga item tersebut mempunyai skor yang tinggi. Item yang mempunyai skor yang tertinggi ialah item B1_1 iaitu "*Pembelajaran menggunakan kaedah Jigsaw mudah difahami.*" (min = 4.16, SP = 0.579) dan diikuti dengan item B1_2 iaitu "*Kaedah Jigsaw mudah dilaksanakan dalam pembelajaran Sejarah.*" (min = 4.12, SP = 0.653) dan terakhir adalah item B1_3 iaitu "*Saya lebih mudah memahami topik yang dibincangkan melalui kaedah Jigsaw berbanding kaedah tradisional.*" (min = 4.08, SP = 0.659). Secara keseluruhannya menunjukkan bahawa skor kaedah jigsaw mudah difahami (min = 4.12, SP = 0.507) mengikut persepsi murid sekolah menengah di daerah Papar, Sabah adalah berada pada tahap yang tinggi.

4.3.2. Membantu Murid Dalam Penulisan Esei

Analisis deskriptif taburan membantu murid dalam penulisan esei mengikut persepsi murid sekolah menengah di daerah Papar, Sabah dipaparkan dalam [Jadual 7](#).

Jadual 7: Membantu Murid Dalam Penulisan Esei

No	Pernyataan	STS	TS	TP	S	SS	Min	SP
B2_1	Kaedah Jigsaw memudahkan saya dalam menjawab penulisan esei sejarah	1 (2.0)	1 (2.0)	11 (21.6)	25 (49.0)	13 (25.5)	3.94	.858
B2_2	Kaedah Jigsaw membantu saya memperoleh idea.	0 (0.0)	1 (2.0)	6 (11.8)	30 (58.8)	14 (27.5)	4.12	.683
B2_3	Saya dapat meningkatkan kemahiran berfikir sepanjang pelaksanaan kaedah Jigsaw	0 (0.0)	0 (0.0)	7 (13.7)	33 (64.7)	11 (21.6)	4.08	.595
Keseluruhan							4.05	.546

Dalam kajian ini, membantu murid dalam penulisan esei diukur oleh tiga item. [Jadual 7](#) menunjukkan ketiga-tiga item tersebut mempunyai skor yang tinggi. Item yang mempunyai skor yang tertinggi ialah item B2_2 iaitu "*Kaedah Jigsaw membantu saya memperoleh idea.*" (min = 4.12, SP = 0.683) dan diikuti dengan item B2_3 iaitu "*Saya dapat meningkatkan kemahiran berfikir sepanjang pelaksanaan kaedah Jigsaw.*" (min = 4.08, SP = 0.595) dan terakhir adalah item B2_1 iaitu "*Kaedah Jigsaw memudahkan saya dalam*

menjawab penulisan esei sejarah." (min = 3.94, SP = 0.858). Secara keseluruhannya menunjukkan bahawa skor membantu murid dalam penulisan esei (min = 4.05, SP = 0.546) mengikut persepsi murid sekolah menengah di daerah Papar, Sabah adalah berada pada tahap yang tinggi.

4.3.3. Memupuk Nilai Kerjasama

Analisis deskriptif taburan memupuk nilai kerjasama mengikut persepsi murid sekolah menengah di daerah Papar, Sabah dipaparkan dalam [Jadual 8](#).

Jadual 8: Memupuk Nilai Kerjasama

No	Pernyataan	STS	TS	TP	S	SS	Min	SP
B3_1	Kaedah Jigsaw membantu saya untuk bekerjasama dengan baik.	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.0)	25 (49.0)	25 (49.0)	4.47	.542
B3_2	Ahli kumpulan membantu saya dalam memahami dan menyiapkan tugas.	1 (2.0)	0 (0.0)	10 (19.6)	22 (43.1)	18 (35.3)	4.10	.855
B3_3	Semua ahli dalam kumpulan terlibat aktif dan memainkan peranan masing-masing dengan baik.	0 (0.0)	0 (0.0)	12 (23.5)	19 (37.3)	20 (39.2)	4.16	.784
Keseluruhan							4.24	.578

Dalam kajian ini, memupuk nilai kerjasama diukur oleh tiga item. [Jadual 8](#) menunjukkan satu item mempunyai skor yang sangat tinggi, manakala dua item lagi mempunyai skor yang tinggi. Item yang mempunyai skor yang tertinggi ialah item B3_1 iaitu "*Kaedah Jigsaw membantu saya untuk bekerjasama dengan baik.*" (min = 4.47, SP = 0.542). Manakala item yang mempunyai skor yang tinggi pula ialah item B3_3 iaitu "*Semua ahli dalam kumpulan terlibat aktif dan memainkan peranan masing-masing dengan baik.*" (min = 4.16, SP = 0.784) dan terakhir adalah item B3_2 iaitu "*Ahli kumpulan membantu saya dalam memahami dan menyiapkan tugas.*" (min = 4.10, SP = 0.855). Secara keseluruhannya menunjukkan bahawa skor memupuk nilai kerjasama (min = 4.24, SP = 0.578) mengikut persepsi murid sekolah menengah di daerah Papar, Sabah adalah berada pada tahap yang tinggi.

4.3.4. Komunikasi Antara Murid

Analisis deskriptif taburan komunikasi antara murid mengikut persepsi murid sekolah menengah di daerah Papar, Sabah dipaparkan dalam [Jadual 9](#).

Jadual 9: Komunikasi Antara Murid

No	Pernyataan	STS	TS	TP	S	SS	Min	SP
B4_1	Saya dapat meningkatkan kemahiran komunikasi.	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (3.9)	24 (47.1)	25 (49.0)	4.45	.577
B4_2	Saya tidak berasa segan untuk bertanya dengan ahli kumpulan lain.	1 (2.0)	1 (2.0)	9 (17.6)	20 (39.2)	20 (39.2)	4.12	.909
B4_3	Saya lebih mudah memahami topik melalui	0 (0.0)	0 (0.0)	7 (13.7)	28 (54.9)	16 (31.4)	4.18	.654

perbincangan dengan ahli
kumpulan.

Keseluruhan	4.25	.596
-------------	------	------

Dalam kajian ini, komunikasi antara murid diukur oleh tiga item. [Jadual 9](#) menunjukkan satu item mempunyai skor yang sangat tinggi, manakala dua item lagi mempunyai skor yang tinggi. Item yang mempunyai skor yang tertinggi ialah item B4_1 iaitu "*Saya dapat meningkatkan kemahiran komunikasi.*" (min = 4.45, SP = 0.577). Manakala item yang mempunyai skor yang tinggi pula ialah item B4_3 iaitu "*Saya lebih mudah memahami topik melalui perbincangan dengan ahli kumpulan.*" (min = 4.18, SP = 0.654) dan terakhir adalah item B4_2 iaitu "*Saya tidak berasa segan untuk bertanya dengan ahli kumpulan lain.*" (min = 4.12, SP = 0.909). Secara keseluruhannya menunjukkan bahawa skor komunikasi antara murid (min = 4.25, SP = 0.596) mengikut persepsi murid sekolah menengah di daerah Papar, Sabah adalah berada pada tahap yang tinggi.

5. Perbincangan Kajian

Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa kaedah Jigsaw II membantu terhadap pencapaian pembelajaran dalam penulisan esei Sejarah. Hal ini dapat dibuktikan melalui perubahan gred secara keseluruhan iaitu dari gred B dalam ujian pra kepada gred A dalam ujian pasca. Pengkaji telah membuat perbandingan terhadap prestasi murid mengikut pencapaian bagi ujian pra dan ujian pasca. Ujian pra dijalankan sebelum menggunakan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei manakala ujian pasca dijalankan setelah menggunakan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei.

Berdasarkan ujian pra yang telah dilaksanakan oleh pengkaji, terdapat 15 orang murid berada dalam gred C+ ke bawah termasuk satu orang murid mendapat gred G. Berdasarkan pemerhatian dan penelitian pengkaji, murid masih kurang menguasai fakta sejarah dan tidak menjawab soalan bahagian KBAT. Oleh itu, murid tidak mencapai markah yang maksimum seperti yang ditetapkan. Namun begitu, setelah ujian pasca dijalankan, murid sudah mendapat gred B dan ke atas. Terdapat 48 murid sudah mencapai markah gred A-, A dan A+ menunjukkan bahawa murid sudah menguasai fakta sejarah dengan baik dan boleh menjawab dengan markah penuh serta semua murid juga telah menjawab soalan berbentuk Kemahiran Berfikir Aras Tinggi dan tidak ada seorang pun murid meninggalkan soalan tanpa jawapan. Murid boleh menyelesaikan soalan KBAT dengan baik hasil perbincangan aktif dalam kumpulan pakar dan kumpulan Jigsaw serta semua ahli memainkan peranan masing-masing semasa perbincangan dilaksanakan.

Penggunaan kaedah Jigsaw II yang memerlukan interaksi antara murid dalam menyelesaikan sesuatu topik dapat meningkatkan tahap kefahaman murid. Dalam kaedah Jigsaw II, murid akan berbincang dalam kumpulan pakar untuk memahami sesuatu topik. Setelah itu, murid akan kembali ke kumpulan asal mereka dan membimbing atau mengajar rakan sebaya yang lain berkaitan topik tersebut. Ini membolehkan murid lain memahami dan memperoleh maklumat yang sama. Kaedah ini dapat membantu dan meningkatkan kemahiran berfikir murid kerana murid boleh memahami, menilai serta mengaplikasi maklumat yang diterima dalam pelbagai situasi dan seterusnya boleh membantu mereka dalam penulisan esei terutamanya pelajar yang lemah dalam menjana idea bagi soalan yang berbentuk KBAT. Pada masa yang sama, aktiviti membimbing rakan sebaya juga dapat mengurangkan sikap mementingkan diri sendiri dalam kalangan murid. Dapatan kajian ini selari dengan dapatan kajian [Leni Karlina dan Zafri \(2021\)](#) iaitu kumpulan eksperimen menunjukkan skor yang lebih tinggi berbanding kumpulan

kawalan dalam ujian pasca serta menunjukkan pengaruh yang positif terhadap kemampuan menganalisis dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan kaedah Jigsaw II.

Seterusnya, kajian Jigsaw II dalam mata pelajaran bahasa Melayu yang dijalankan oleh [Nur Syaza et al. \(2017\)](#) yang bertajuk “Penggunaan Kaedah Pembelajaran Koperatif Jigsaw II terhadap Pencapaian Pembelajaran Teks Puisi Tradisional dalam Kalangan Pelajar Kolej Vokasional” menunjukkan bahawa pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II menyumbang kepada peningkatan pencapaian pelajar jika dibandingkan dengan kaedah pembelajaran berasaskan tradisional. Dapatan kajian ini dapat membuktikan bahawa kaedah Jigsaw II mampu meningkatkan pencapaian pelajar dalam pembelajaran.

Peningkatan pencapaian pelajar dalam menggunakan kaedah Jigsaw II ini juga dibuktikan melalui Ujian-t yang dijalankan dalam kajian [Yusfaiza dan Mohd Ishah \(2012\)](#). Dapatan kajian menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan antara skor kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan. Situasi ini menunjukkan bahawa pembelajaran Jigsaw II mampu meningkatkan kemahiran menulis karangan responden. Secara keseluruhannya, dapatan kajian yang telah diperolehi daripada ujian pra dan ujian pasca telah menjawab objektif dan persoalan pertama kajian ini iaitu mengenal pasti keberkesanan pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah. Hasil kajian menunjukkan bahawa pencapaian dan prestasi murid telah mengalami peningkatan selepas kaedah Jigsaw II diaplikasikan dalam pembelajaran penulisan esei.

Berdasarkan dapatan kajian, skor sikap murid terhadap penggunaan Jigsaw II dalam penulisan esei Sejarah dari aspek Kaedah Jigsaw mudah difahami adalah tinggi. Pembelajaran berasaskan kaedah Jigsaw II ini mudah difahami kerana wujudnya kerjasama dan interaksi dalam kumpulan berbanding pembelajaran tradisional atau pembelajaran sehala daripada guru sahaja. Perbincangan yang dilakukan di dalam kumpulan membolehkan murid mudah memahami topik yang dibincangkan dengan lebih baik, terlibat aktif serta berasa seronok mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat mengelakkan suasana membosankan dalam bilik darjah disebabkan amalan dan corak pengajaran guru yang bersifat sehala, berpusatkan guru ([Sharipah Aini & Arba'iyah, 2016](#)) serta kurang melibatkan pelajar dalam proses pemikiran kritis ([Mohamad Ikhwan & Anuar, 2018](#)).

Dapatan ini juga seiring dengan teori [Vygotsky \(1978\)](#) yang menyatakan bahawa kanak-kanak tidak dapat membina pengetahuannya sendiri tentang persekitaran. Ia harus dibina melalui interaksi sosial dengan individu-individu yang berada di persekitarannya seperti ibu bapa, guru, adik beradik, keluarga terdekat dan rakan sebaya. Individu-individu ini akan bertindak memberi arahan, maklum balas dan membimbing komunikasi kanak-kanak tersebut. Oleh itu, pembelajaran aktif seperti interaksi dengan rakan-rakan sekelas yang lain dapat membantu meningkatkan pencapaian murid dalam pembelajaran.

Seterusnya, kajian ini mendapati bahawa murid lebih mudah memperoleh idea apabila menggunakan kaedah Jigsaw II dalam pengajaran penulisan esei. Idea atau isi dan fakta yang diperolehi menerusi perbincangan kumpulan antara murid dan sekali gus dapat memudahkan murid dalam menyiapkan tugas mereka dan murid boleh menjawab soalan esei dengan lebih baik. Hasil dapatan ini disokong oleh kajian yang dilakukan oleh [Yusfaiza dan Mohd Ishah \(2012\)](#). Responden bagi kajian ini berpendapat bahawa

pembelajaran Jigsaw II dapat memberikan input yang positif kepada mereka dan memperoleh lebih banyak isi karangan apabila berbincang dengan rakan-rakan mereka dalam kumpulan. Dapatan ini juga selari dengan kajian [Desy Yunasti \(2015\)](#) yang membuktikan bahawa pelaksanaan strategi pembelajaran Jigsaw II dapat meningkatkan tahap pencapaian pelajar dalam penulisan karangan kerana murid lebih mudah memperoleh idea melalui perbincangan. Proses ulangan dan penerokaan dalam perbincangan kumpulan Jigsaw membimbing murid untuk berfikir dari pelbagai perspektif untuk memperbaiki dan menambahbaikkan idea ([Zonny et al., 2018](#)).

Seterusnya, pengkaji juga mendapati bahawa kaedah Jigsaw II dapat memupuk nilai kerjasama dalam diri murid. Hal ini kerana kaedah Jigsaw II menitikberatkan aktiviti kumpulan. Semasa aktiviti berkumpulan, murid akan bertindak sebagai mentor dalam kalangan ahli kumpulan mereka. Ahli yang lemah akan diajar dan setiap pandangan ahli perlu diambil kira. Justeru, murid perlu bekerjasama dengan ahli kumpulan lain bagi menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hasil dapatan ini seiring dengan kajian [Caroline \(2010\)](#) yang bertujuan untuk menambah baik amalan pengajaran dan pembelajaran pengkaji di samping memupuk kerjasama dalam kalangan murid-murid. Hasil dapatan kajian ini menunjukkan bahawa aktiviti yang melibatkan perbincangan kumpulan seperti penggunaan Jigsaw dalam pembelajaran dapat menerapkan nilai-nilai murni berkaitan dengan nilai kerjasama dalam diri pelajar yakni bersesuaian dengan salah satu ciri-ciri pembelajaran koperatif.

Dalam kajian ini juga, pengkaji mendapati bahawa kaedah Jigsaw II dapat meningkatkan kemahiran komunikasi murid. Item “saya dapat meningkatkan kemahiran komunikasi” menunjukkan skor min paling tinggi. Pembelajaran secara berkumpulan seperti kaedah Jigsaw II mampu menggalakkan murid untuk sentiasa aktif dalam perbincangan kumpulan. Hal ini menunjukkan bahawa murid yang terlibat dalam aktiviti berkumpulan mampu mengaplikasikan interaksi komunikasi dengan baik. Murid dapat berkongsi pandangan dengan rakan-rakan kumpulan yang lain dan perbincangan dalam kumpulan juga dapat memberikan pelajar keyakinan diri terutama dalam melontarkan pandangan atau pendapat.

Dapatan ini disokong oleh [Ina Mayrina \(2011\)](#) dalam kajiannya membuktikan bahawa bukan sahaja pencapaian murid dalam kemahiran menulis meningkat selepas menggunakan kaedah Jigsaw II, malah penglibatan murid dalam perbincangan kumpulan semasa menggunakan kaedah Jigsaw II juga adalah lebih aktif berbanding semasa menggunakan kaedah tradisional. Kajian ini juga menjelaskan bahawa kaedah Jigsaw II dapat membantu murid untuk lebih berkeyakinan dalam melontarkan idea.

Dapatan ini juga disokong oleh [Bhavani Somasundram dan Zamri \(2017\)](#) yang menyatakan bahawa aktiviti kumpulan seperti kaedah Jigsaw II dapat memupuk suasana pembelajaran yang aktif. Murid lebih bermotivasi dan berani untuk menyuarakan pandangan secara terus semasa berbincang atau melaksanakan tugas. Pada masa yang sama, ia dapat meningkatkan kemahiran berinteraksi dan komunikasi antara murid.

Secara keseluruhannya, hasil dapatan kajian ini menunjukkan bahawa persepsi murid terhadap pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II adalah positif. Oleh hal yang demikian, dapat dirumuskan bahawa murid lebih menyukai pembelajaran menggunakan kaedah Jigsaw II berbanding kaedah tradisional.

6. Kesimpulan

Berdasarkan dapatan kajian, pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II menunjukkan kesan yang positif dalam penulisan esei Sejarah murid. Hal ini menunjukkan bahawa kaedah Jigsaw II dapat meningkatkan pencapaian murid dalam penulisan esei. Pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw ini bukan sahaja dapat meningkatkan pencapaian murid, malah dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih seronok dan aktif berbanding pembelajaran menggunakan kaedah tradisional. Oleh itu, terdapat beberapa impak atau kesan pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II ini dalam bidang pendidikan.

Antara impaknya adalah pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II dapat meningkatkan pencapaian dan prestasi murid dalam penulisan esei Sejarah. Hal ini kerana murid akan berbincang antara satu sama lain apabila menggunakan kaedah Jigsaw II. Apabila murid melibatkan diri secara aktif di dalam kelas dengan bekerjasama dan berbincang dengan ahli kumpulan, ianya dapat membantu mereka memperoleh idea atau fakta dengan lebih mudah. Murid juga akan dapat mengingat apa yang mereka bincangkan ketika berbincang dalam kumpulan masing-masing. Hal ini dapat membantu murid menulis dan menyiapkan soalan dengan mudah sekali gus dapat meningkatkan pencapaian mereka.

Selain itu, kemahiran sosial seperti kemahiran berkomunikasi dan kemahiran berinteraksi dengan rakan sekelas juga dapat dipupuk oleh murid ketika menggunakan kaedah Jigsaw II dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran dan pemudahcaraan, kemahiran sosial ini jelas terpancar semasa sesi perbincangan dalam kumpulan. Murid perlu berbincang dengan ahli kumpulan yang lain bagi menyiapkan tugas yang diberikan oleh guru. Semasa sesi perbincangan berlangsung, murid dapat mengasah dan meningkatkan kemahiran sosial mereka. Malahan kemahiran sosial lain seperti kemahiran berfikir, kemahiran insaniah, kemahiran interpersonal dan sebagainya juga dapat dipupuk dan dialami oleh murid apabila mereka menggunakan kaedah Jigsaw II dalam pembelajaran dan pemudahcaraan.

Selain itu, pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II juga mampu meningkatkan tahap keyakinan diri murid. Aktiviti perbincangan yang dilaksanakan mampu meningkatkan tahap keyakinan diri dan motivasi dalaman murid. Hal ini kerana menerusi pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II, murid bebas untuk mengekspresikan idea masing-masing dan pendapat mereka kepada rakan-rakan kumpulan yang lain. Semasa aktiviti kumpulan juga, setiap murid akan mempunyai peranan dan tugas masing-masing dalam menjayakan tugas yang diberikan oleh guru dalam kumpulan tersebut. Hal ini sedikit sebanyak dapat meningkatkan tahap keyakinan diri murid semasa melaksanakan aktiviti pembelajaran koperatif.

Berdasarkan dapatan kajian ini, beberapa cadangan dikemukakan bagi meningkatkan keberkesanan amalan pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II. Justeru, terdapat beberapa cadangan yang dikemukakan oleh pengkaji bagi tujuan kajian pada masa hadapan iaitu:

- i. Menggunakan sampel yang mewakili menengah rendah untuk melihat adakah kaedah ini juga sesuai digunakan untuk semua peringkat umur persekolahan dan tidak hanya tertumpu kepada sampel menengah atas sahaja seperti responden bagi kajian ini iaitu murid tingkatan 4 dan tingkatan 5

- ii. Menjalankan kajian berkaitan kaedah Jigsaw II dengan lebih mendalam untuk melihat perbezaan pencapaian terhadap penggunaan kaedah ini berdasarkan tingkatan dan kelas serta menambah bilangan item bagi melihat persepsi sikap atau motivasi murid dalam kaedah ini.
- iii. Diharapkan pengkaji pada masa hadapan dapat membuat kajian lagi berkaitan menggunakan kaedah Jigsaw II ini dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah dalam aspek kekangan atau cabaran dari guru serta murid dalam melaksanakan kaedah Jigsaw II ini kerana penggunaan kaedah Jigsaw II dalam bidang Pendidikan di Malaysia dilihat masih terhad dijalankan terutamanya dalam subjek Sejarah. Hal ini kerana hanya satu sahaja kajian lepas berkaitan penggunaan kaedah Jigsaw II dalam subjek sejarah dan selebihnya digunakan dalam subjek bahasa Melayu dan Inggeris.

Secara kesimpulannya, kajian ini telah membuktikan bahawa pembelajaran koperatif menggunakan kaedah Jigsaw II dapat meningkatkan pencapaian murid dalam penulisan esei Sejarah. Persepsi murid terhadap kaedah Jigsaw II dalam pembelajaran penulisan esei juga adalah positif. Kajian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada semua pihak khususnya kepada guru sejarah.

Kelulusan Etika dan Persetujuan untuk Menyertai Kajian (*Ethics Approval and Consent to Participate*)

Para penyelidik menggunakan garis panduan etika penyelidikan yang disediakan oleh Jawatankuasa Etika Penyelidikan Universiti Kebangsaan Malaysia (RECUKM). Semua prosedur yang dilakukan dalam kajian ini yang melibatkan subjek manusia telah dijalankan mengikut piawaian etika jawatankuasa penyelidikan institusi. Kebenaran dan persetujuan mengikuti kajian turut diperoleh daripada semua peserta kajian.

Penghargaan (*Acknowledgement*)

Terima kasih kepada responden yang telah memberikan kerjasama dalam menjayakan kajian ini.

Kewangan (*Funding*)

Kajian dan penerbitan ini tidak menerima sebarang tajaan atau bantuan kewangan.

Konflik Kepentingan (*Conflict of Interest*)

Penulis melaporkan tiada sebarang konflik kepentingan berkenaan penyelidikan, pengurangan atau penerbitan kajian ini.

Rujukan

Ambika Luhitadati, Maskun & Suparman Arif. (2017). Hubungan motivasi berprestasi dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 5(8), 1–12.

- Anuar Ahmad & Nelson Jingga. (2015). Pengaruh Kompetensi Kemahiran Guru Dalam Pengajaran Terhadap Pencapaian Akademik Pelajar Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 3(2).
- Anuar Ahmad, Siti Haishah Abd Rahman & Nur Atiqah T. Abdullah. (2009). Tahap Keupayaan Pengajaran Guru Sejarah dan Hubungannya dengan Pencapaian Murid di Sekolah Berprestasi Rendah. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 34(1), 53 - 66
- Arief Hidayat. (2018). Penggunaan Media Peta Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Pada Sma Islam Pb. Soedirman Cijantung Jakarta Timur. *Jurnal Candrasangkala*, 4(1).
- Aronson, E & Patnoe, S. (1978). *The Jigsaw Classroom*. Beverly Hills, CA. Sage
- Aziz Nordin (1991). Faktor Yang Mempengaruhi Pencapaian Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan*, 1, 70-80
- Bhavani Somasundran & Zamri Mahamod (2017). Keberkesanan Pembelajaran Kooperatif terhadap Pencapaian dan Motivasi Murid Sekolah Menengah dalam Pembelajaran Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1, 11-23.
- Caroline Galin (2010). Kesan Jigsaw dalam Pengajaran dan Pembelajaran Kata Adjektif Bahasa Melayu Murid-Murid Tahun Empat. *Seminar Penyelidikan IPG KBL*, 85-95.
- Cooper, P. & McIntyre, D. (1996). *Effective teaching and learning: Teachers perspectives*. Buckingham. Open University Press.
- Desy Yunasti. (2015). Peningkatan Kemahiran Menulis Teks Berita dengan Menggunakan Teknik Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1-9.
- Felder, R.M. & Brent, R. (2004). Designing and teaching courses to satisfy ABET engineering criteria. *Journal on Engineering Education*, 92(1), 7-25.
- Ina Mayrina. (2011). *Using Jigsaw Technique To Improve Students' Narrative Writing*. Tesis Sarjana Muda Pendidikan, Jakarta. Syarif Hidayatullah State Islamic University.
- Leni Karlina & Zafri. (202). Kemampuan Menganalisis dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Kronologi*, 3(3).
- Lezah @ Lejah Kiamsin & Rosy Talin. (2018). Kaedah Pengajaran Sejarah yang Diminati Pelajar dan Justifikasinya. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 3(2), 137 - 145
- Lina Herliani, Alex Anis Ahmad & Zulpi Miftahudin. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Peta Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Kehidupan Manusia Praksara Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Ips 4 Sma Negeri 5 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 1(1).
- Lusi, M. (2016). Improving Reading Comprehension by Using Jigsaw Strategy at Stkip Pahlawan Tuanku Tambusai. *Journal of English Language*, 1(2), 34-42.
- M. Kaviza, Fauziah Abdul Rahim & Nurliyana Bukhari. (2018). Aplikasi Kemahiran Pemikiran Sejarah Dalam Mata Pelajaran Sejarah Dan Hubungannya Dengan Motivasi Intrinsik: Satu Kajian Korelasi. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 33, 95-108.
- Mohamad Ikhwan Izam & Anuar Ahmad. (2018). Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS) dalam Pengajaran dan Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah. *Proceedings International Conference on Social Studies (ICOSH 2018)*.
- Mohd Mahzan Awang, Abdul Razaq Ahmad, & Nur Syazwani Abdul Talib. (2016). Penggunaan Multimedia Dalam Pendidikan Sejarah Pada Abad Ke-21 Dan Hubungannya Dengan Minat Belajar Sejarah. *Jurnal Pemikir Pendidikan* 7, 44-56.
- Mohd Samsudin & Shahizan Shaharuddin. (2012). Pendidikan dan pengajaran mata pelajaran sejarah di sekolah di Malaysia = the learning and teaching of history in

- Malaysian schools. *Jebat: Malaysian Journal of History, Politics and Strategic Studies*, 39(2), 116-141
- Nur Syaza Farha Diyazid, Shamsudin Othman & Azhar Md Sabil. (2017). Penggunaan Kaedah Pembelajaran Koperatif Jigsaw II terhadap Pencapaian Pembelajaran Teks Puisi Tradisional dalam Kalangan Pelajar Kolej Vokasional. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 2, 41-50.
- Salha Mohamed Hussain (2014). Keberkesanan Pembelajaran Koperatif untuk Meningkatkan Motivasi Pelajar dalam Pembelajaran Bahasa Melayu. *Proceeding of the Global Summit on Education*.
- Shakila Che Dahalan, Abdul Razaq Ahmad & Mohd Mahzan Awang. (2018). Peningkatan Pencapaian Dalam Mata Pelajaran Sejarah Melalui Teknik Elaborative Interrogation: Satu Sorotan Kajian. *Proceedings of International Conference on The Future of Education ICONFEd*). Institute of Teacher Education Tuanku Bainun Campus, Penang, Malaysia
- Sharipah Aini Jaafar & Arba'iyah Mohd Noor. (2016). Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah di Sekolah-sekolah di Malaysia, 1957-1988. *Sejarah*, 25(2), 40-57
- Slavin, R. E. (1986). Cooperative learning: Engineering Social Psychology in The Classroom. *Social Psychology of Education: Current research and theory*, 153–171.
- Slavin, R.E. (1990). *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. Massachusetts: Simon & Schuster Inc.
- Susi Susanti, Yulita Dewi Purmintasari & Suwarni. (2015). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Sq3r (Survey, Question, Read, Recite, And Review) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Ikip Pgri Pontianak. *Jurnal Edukasi*, 13(1).
- Tee, Y. H. & Muhammad Syawal Amran. (2021). Tinjauan Sistematis Pembelajaran Koperatif Menggunakan Kaedah Jigsaw Dalam Penulisan Bahasa. *Sains Insani*, 0127-7871. Universiti Kebangsaan Malaysia
- Vygotsky, L. (1978). *Interaction Between Learning and Development: Mind in Society*. Harvard University Press.
- Wan Hasmah Wan Mamat & Nur Munirah Teoh Abdullah. (2013). *Pembelajaran Koperatif*. Dewan Bahasa dan Pustaka . Kuala Lumpur
- Yusfaiza Yusuff & Mohd Ishah Awang. (2012). Aplikasi Pembelajaran Jigsaw II dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 2(2), 62-70.
- Zonny Amanda Putra, Arwizet, Bulkia Rahim & Rahmat Azis Nabawi. (2018). The Practicality of Learning Module Based on Jigsaw-Cooperative Learning Model in Media Education Course. *Journal of Social Science, Education and Humanities*, 201, 48-52.