

## Penerapan model pembelajaran Tipe *jigsaw* berbantu video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Faisal Talib<sup>1</sup>, Abd. Aziz Bouty<sup>2</sup> Rochmad Mohammad Thohir Yassin<sup>3</sup>,

<sup>1,3</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, <sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi Universitas Negeri Gorontalo

email: [faisal\\_s1pti2018@mahasiswa.ung.ac.id](mailto:faisal_s1pti2018@mahasiswa.ung.ac.id)

### Abstract

Based on the results of researchers' observations in November 2022 in class X SMK Negeri 2 Limboto, it shows that the achievement of student learning outcomes in learning graphic design is still not optimal. due to the lack of learning models carried out by teachers and learning that is still teacher-centered which results in a lack of student involvement in the learning process. The goal to be achieved in this study is to find out the increase in student learning outcomes in the material for processing graphics and videos. The method used is classroom action research (CAR). This classroom action research was carried out in two cycles, namely cycles I and II, each cycle consisting of 2 meetings. Which consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The results showed that in cycle I there was an increase in student learning outcomes, with the percentage of student learning outcomes achieving minimum mastery of 44%. However, these results have not fulfilled the achievement of the percentage of learning outcomes that have been determined, namely 80%, so the research will continue to cycle II. In cycle II there is an increase in the percentage of student learning outcomes as a whole reaching 100%. From the results of the study it can be concluded that the application of the *jigsaw* cooperative learning model can improve student learning outcomes in class X TKJ SMK Negeri 2 Limboto in the material for processing graphics and videos

Keywords: learning outcomes; Numbered Heads Together

### Abstrak

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada bulan November 2022 di kelas X SMK Negeri 2 Limboto, menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran desain grafis masih kurang optimal. dikarenakan kurangnya model pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi mengolah grafis dan video. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan II, setiap siklusnya terdiri atas 2 kali pertemuan. Yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa, dengan persentase hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan minimum yakni 44%. Namun hasil tersebut belum memenuhi capaian dari persentase hasil belajar yang telah di tentukan yaitu 80%, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II terdapat peningkatan persentase terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan mencapai 100%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Limboto pada materi mengolah grafis dan video.

**Kata kunci :** hasil belajar; Kooperatif type *jigsaw*

© 2023 Information Technology Education FT UNG

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.

Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku. Missal seorang anak kecil yang belum memasuki sekolah bertingkah laku manja, egois, cengeng, dan sebagainya. Kemudian setelah beberapa bulan masuk sekolah dasar, tingkah lakunya berubah menjadi anak yang tidak lagi cengeng, lebih mandiri, dan dapat bergaul dengan teman-teman. Hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah belajar dari lingkungan yang telah baru.

Eggen and Kauchak dalam (Trianto, 2014) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja sama secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”. Nurulhayati dalam (Harefa, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Model pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis yang menekankan pada konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya (K. Telaumbanua, 2018). Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif (Harefa, 2020).

Menurut Ibrahim dkk (2007:7 – 10) pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting itu sebagai berikut: (1). Hasil belajar akademik, pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa metode pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sangat sulit. (2). Penerimaan terhadap perbedaan individu. Efek penting dari pembelajaran kooperatif adalah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kemampuan, untuk bekerja satu sama lain atas tugas-tugas bersama dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk saling menghargai satu sama lain. (3). Pengembangan keterampilan sosial, pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif antara lain adalah: berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, menolong teman untuk bertanya, mau menjelaskan. (4). ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

Menurut Lie (2005), metode *Jigsaw* adalah bentuk pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif serta bertanggung jawab secara mandiri. Setiap anggota kelompok akan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikannya kepada anggota kelompok yang lainnya. Menurut Sudrajat (2010), metode *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Selain memiliki kelebihan, suatu model juga pasti memiliki kekurangan. menurut Shoimin (2014:93-94) kekurangan model pembelajaran *Jigsaw* adalah sebagai berikut: Dikhawatirkan kelompok akan terhambat saat melaksanakan diskusi jika Peneliti tidak mengingatkan siswa untuk menggunakan keterampilan kooperatif dalam kelompok, Jika anggota kelompok kurang maka akan terhambat, Membutuhkan waktu lebih lama, apabila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

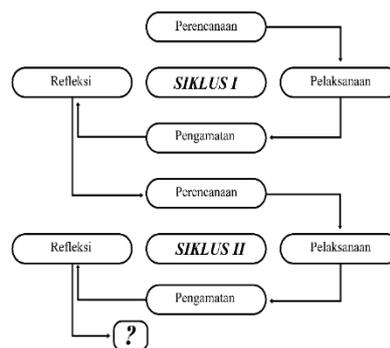
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada waktu pelaksanaan magang di SMK Negeri 2 Limboto terhadap guru menunjukkan bahwa di saat jam pelajaran berlangsung pada mata pelajaran Informatika, terdapat 30% siswa melaksanakan praktikum, 70% siswa hanya hanya mendengarkan guru menjelaskan.

Adapun beberapa masalah dalam pembelajaran seperti, guru jarang melaksanakan praktek, Labkom kurang memadai sehingga siswa kurang efektif dalam melaksanakan pembelajaran, waktu yang pembelajaran sangat sedikit hanya 45 menit. semakin banyak siswa yang bolos pada saat jam pelajaran dimulai, kurang maksimalnya dalam penggunaan alat ataupun media pembelajaran yang menjadi pendukung dalam aktivitas belajar mengajar. Untuk mengatasi masalah yang dialami guru maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa”

## METODE

Dalam penelitian ini metode yang akan digunakan adalah Penilaian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Limboto. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan II, setiap siklusnya terdiri atas 2 kali pertemuan. yang terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Siklus PTK Model John Elliot

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan dari beberapa macam, antara lain :

1. Observasi
2. Tes
3. Dokumentasi

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes tertulis, teknik ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi mengolah desain dan video dengan menggunakan model pembelajaran *Tipe jigsaw* melalui tes awal dan akhir. Dengan cara memberikan soal yang akan dikerjakan siswa diakhir siklus, lalu melihat jumlah rata-rata nilai apakah sudah ada peningkatan atau tidak setelah diterapkannya model pembelajaran *Tipe jigsaw*. Jenis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif adalah jenis data yang diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk

angka. Berkaitan dengan hal tersebut, maka jenis data dalam penelitian ini adalah hasil data yang di peroleh secara langsung yaitu SMK Negeri 2 Limboto

Untuk mengukur ketuntasan hasil belajar secara klasikal, maka skor diperoleh dengan membagi jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah siswa yang tuntas selanjutnya dikali 100. Ketuntasan secara klasikal tercapai jika 80% dari jumlah siswa memperoleh nilai minimal 80, Sedangkan untuk mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar, diperoleh dengan membagi jumlah nilai seluruh siswa dengan jumlah siswa. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut (Didipu, dkk. 2019):

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \quad (1)$$

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \quad (2)$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Menurut Kuntjojo (2010), metode *Jigsaw* adalah model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Penerapan Model pembelajaran *Tipe jigsaw* dilakukan dengan serangkaian tahap Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian meliputi proses penelitian dan hasil belajar siswa. Adapun deskripsi data hasil penelitian setiap tahapan di uraikan sebagai berikut :

### Data tes awal :

Tes awal dilakukan sebelum melaksanakan proses pembelajaran, Soal yang diberikan pada tes awal siswa berjumlah 0 butir soal pilihan ganda, yang telah diperiksa dan disetujui sebelumnya oleh guru mata pelajaran dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data tes awal siswa

No	Nama Siswa	Hasil Belajar siswa Siklus I	Ketuntasan Belajar (80)	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Lestari Djana	20		TT
2	Regina Latif	10		TT
3	Sinta Lajiku	20		TT
4	Widyawati Yunus	40		TT
5	Agustina Uloli	10		TT
6	Riski Moopiyo	10		TT
7	Moh. G Psune	80	T	
8	Amelia Djalahu	50		TT
9	Alda Ismail	20		TT
10	Sukmawati Akuba	10		TT
11	Sri Afrian Abdullah	40		TT
12	Fatraya Ismail	10		TT
13	Rivaldi Naki	10		TT
14	Rizta Ali	20		TT

15	Vanesa Amelia Ismail	40		TT
16	Oliviawaty Karim	40		TT
17	Nurahlan Supu	40		TT
18	Afrini Rahmawaty Uloli	50		TT
19	Firmansyah Dali	50		TT
20	Hariyati Iloponu	80	T	
21	Rahman Tane	10		TT
22	Suriyati Ibrahim	60		TT
23	Moh. Farel Dawa	10		TT
24	Riyanddi Kasim	20		TT
25	Fazri Rauf	20		TT
Jumlah		790	2 Siswa	23 Siswa
Rata – Rata		30,8	Tidak Tercapai	
Presentase		8%		

### **Menghitung nilai rata-rata**

Menghitung nilai rata-rata dilakukan dengan membagi jumlah nilai yang di peroleh siswa dalam kelas dengan banyaknya jumlah seleruh siswa.

Sesuai dengan rumus berikut :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Seluru Nilai}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} = \frac{790}{25} = 30,8$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kelas sesuai dengan rumus, maka nilai rata-rata siswa kelas X TKJ 2, pada pelaksanaan Pre test adalah 30,8

### **Menghitung Presentase Secara Klasikal**

Dari 25 siswa , ada 2 siswa yang tuntas yang mencapai nilai KKM mencapai  $\geq 80$  sedangkan 23 siswa masih memperoleh nilai  $\leq 80$ . Adapun ketuntasan pada tahap *pre test* ini hanya mencapai 8% dengan kriteria tidak tercapai, sedangkan indikator ketercapaian yang telah ditetapkan adalah  $\geq 80\%$  dengan kriteria tercapai. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Limboto Belum Tuntas. Sesuai dengan rumus berikut :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{2}{25} \times 100 = 8\%$$

### **Siklus I**

Siklus 1 dilaksanakan sesuai jadwal mata pelajaran untuk kelas X TKJ pada mata pelajaran Informatika. Penelitian ini dimulai dari pukul 07.30-09.30 pagi atau 3 jam pelajaran setiap kali penelitian agar tidak mengganggu siswa di jam pelajaran lain.

Setelah dilakukannya pembelajaran, kemudian di lakukan penilaian hasil belajar siswa dan pada siklus I, dengan tabel berikut :

Tabel 2. Data hasil tes akhir siswa siklus I

No	Nama Siswa	Hasil Belajar siswa Siklus I	Ketuntasan Belajar (80)	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Lestari Djana	80	T	
2	Regina Latif	80	T	
3	Sinta Lajiku	60		TT
4	Widyawati Yunus	80	T	TT
5	Agustina Uloli	60		TT
6	Riski Moopiyo	50		TT
7	Moh. G Psune	90	T	
8	Amelia Djalahu	50		TT
9	Alda Ismail	80	T	
10	Sukmawati Akuba	80	T	
11	Sri Afrian Abdullah	60		TT
12	Fatraya Ismail	80	T	
13	Rivaldi Naki	60		TT
14	Rizta Ali	80	T	
15	Vanesa Amelia Ismail	70		TT
16	Oliviawaty Karim	80	T	
17	Nurahlan Supu	50		TT
18	Afrini Rahmawaty Uloli	60		TT
19	Firmansyah Dali	60		TT
20	Hariyati Iloponu	80	T	
21	Rahman Tane	70		TT
22	Suriyati Ibrahim	90	T	
23	Moh. Farel Dawa	60		TT
24	Riyanddi Kasim	60		TT
25	Fazri Rauf	40		TT
Jumlah		1,710	11 Siswa	14 Siswa
Rata – Rata		68,4	Tidak Tercapai	
Presentase		44%		

### **Menghitung nilai rata-rata**

Menghitung nilai rata-rata dilakukan dengan membagi jumlah nilai yang di peroleh siswa dalam kelas dengan banyaknya jumlah seluruh siswa. Sesuai dengan rumus berikut :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{1,710}{25} = 68,4$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kelas sesuai dengan rumus, maka nilai rata-rata siswa kelas X TKJ 2, pada pelaksanaan Post test adalah 68,4

### **Menghitung Presentase Secara Klasikal**

Dari 25 siswa , ada 11 siswa yang tuntas yang mencapai nilai KKM mencapai  $\geq 80$  sedangkan 14 siswa masih memperoleh nilai  $\leq 80$ . Adapun ketuntasan pada tahap *post test* ini hanya mencapai 44% dengan kriteria tidak tercapai, sedangkan indikator ketercapaian yang telah ditetapkan adalah  $\geq 80\%$  dengan kriteria tercapai. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 2 limboto Belum Tuntas.

Sesuai dengan rumus berikut :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{11}{25} \times 100 = 44\%$$

Dari hasil perhitungan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, maka di dapatkan ketuntasan hasil belajar pada tahap *post test* adalah 44%. Dari hasil tindakan siklus I yang dilaksanakan, di peroleh hasil belajar siswa kelas X Keperawatan pada materi aplikasi pengolah kata masih kurang tercapai karena hanya 11 dari 25 siswa yang tuntas dengan persentase 44%, sedangkan 14 siswa lainnya belum tuntas atau belum mencapai nilai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang di tetapkan oleh sekolah yaitu 80, maka penelitian ini akan di lanjutkan ke siklus II.

## Siklus II

Siklus 1 dilaksanakan sesuai jadwal mata pelajaran untuk kelas X TKJ pada mata pelajaran Informatika. Penelitian ini dimulai dari pukul 07.30-09.30 pagi atau 3 jam pelajaran setiap kali penelitian agar tidak mengganggu siswa di jam pelajaran lain.

Setelah dilakukannya pembelajaran, kemudian di lakukan penilaian hasil belajar siswa dan pada siklus I, dengan tabel berikut :

Tabel 3. Data hasil tes akhir siswa siklus II

No	Nama Siswa	Hasil Belajar siswa Siklus I	Ketuntasan Belajar (80)	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Lestari Djana	90	T	
2	Regina Latif	80	T	
3	Sinta Lajiku	80	T	
4	Widyawati Yunus	80	T	
5	Agustina Uloli	80	T	
6	Riski Moopiyo	60		TT
7	Moh. G Psune	100	T	
8	Amelia Djalahu	90	T	
9	Alda Ismail	80	T	
10	Sukmawati Akuba	90	T	
11	Sri Afrian Abdullah	80	T	
12	Fatraya Ismail	80	T	
13	Rivaldi Naki	80	T	
14	Rizta Ali	90	T	
15	Vanesa Amelia Ismail	90	T	
16	Olivyawaty Karim	80	T	
17	Nurahlan Supu	80	T	
18	Afrini Rahmawaty Uloli	90	T	
19	Firmansyah Dali	90	T	
20	Hariyati Iloponu	80	T	
21	Rahman Tane	80	T	
22	Suriyati Ibrahim	80	T	
23	Moh. Farel Dawa	80	T	
24	Riyanddi Kasim	90	T	
25	Fazri Rauf	80	T	
Jumlah		2090	24	1
Rata – Rata		83,6	Tercapai	
Presentase		96%		

## Menghitung nilai rata-rata

Menghitung nilai rata-rata dilakukan dengan membagi jumlah nilai yang di peroleh siswa dalam kelas dengan banyaknya jumlah seluruh siswa. Sesuai dengan rumus berikut :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{2.090}{25} = 83,6$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kelas sesuai dengan rumus, maka nilai rata-rata siswa kelas X TKJ 2, pada pelaksanaan Post test adalah 83,6

### **Menghitung Presentase Secara Klasikal**

Dari 25 siswa, siswa yang tuntas dan mencapai nilai KKM  $\geq 80$  yaitu 24 siswa. Ketuntasan pada tahap *Post Test* ini mencapai 96 dengan kriteria tercapai, hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Limboto dinyatakan tuntas. Sesuai dengan rumus berikut :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Suntas}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{24}{25} \times 100 = 96\%$$

Dari hasil perhitungan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, maka di dapatkan ketuntasan hasil belajar pada tahap *posttest* adalah 96%. Dari tabel di atas, bahwa nilai hasil belajar siswa kelas X TKJ Pada siklus II menghasilkan nilai rata-rata 83 pada siklus II, seluruh siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Limboto berhasil mencapai KKM 80 dengan nilai tertinggi yaitu 100, dan terendah yaitu 60.

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan utama di kelas X TKJ 2 SMK Negeri 2 Limboto pada mata pelajaran Informatika pada materi mengolah grafis dan video dengan pembahasan *selection*, pembelajaran ini masih berpusat pada guru, tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran akibatnya adalah pembelajaran tidak sesuai dengan kurikulum yang ada.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka solusi untuk mengatasinya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Tipe jigsaw* berbantu video tutorial sesuai dengan materi yang akan dipelajari pada proses pembelajaran Adapun alasan peneliti memilih model pembelajaran *Tipe jigsaw* ini merupakan solusi dari permasalahan yang dialami oleh siswa di dalam kelas, karena model pembelajaran *Jigsaw* ini dapat memberikan keterampilan kepada siswa untuk mempersiapkan diri baik secara individual ataupun kelompok untuk dapat memahami materi pembelajaran yang ada di dalam kelas, serta bisa membangkitkan interaksi siswa dengan cara berfikir lalu melakukan diskusi Bersama, sehingga bisa dilihat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *Jigsaw* dalam proses pembelajaran materi mengolah grafis dan video materi pokok *Selection* pada siklus I dan II, maka memperoleh hasil peningkatan siswa yang sudah tercapai bahkan sudah melewati nilai keuntasan yang ditetapkan. Adapun cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan soal berupa pilihan ganda sebanyak 10 nomor dengan soal yang berbeda yang dilakukan pelaksanaan *pretest*, dan *posttest* yaitu siklus I dan II.

Pada siklus I, dengan menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* dan software adobe photoshop Sebagian siswa telah memahami teori maupun praktek pada pembelajaran ini. Pada hasil observasi atau pengamatan pada siklus I peneliti memperoleh data yaitu dengan nilai Rata-rata 68,4 maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata pada observasi awal yaitu dengan rata-rata-rata 30,8 selain itu, presentase hasil belajar siswa yang mencapai KKM 80 mencapai 44% akan tetapi presentase tersebut belum memenuhi presentase hasil belajar yang diterapkan 80%, maka dari itu penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II, pemahaman siswa mengenai teori dan praktek meningkat, sesuai observasi pada siklus II terdapat erolehan data yaitu nilai rata-rata mencapai 83,6 maka dapat disimpulkan adanya peningkatan dibandingkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 68,4, selain itu juga perolehan presentase pada siklus II mencapai 96% sehingga pada siklus II sudah memenuhi presentase hasil belajar yang diterapkan yaitu 80% maka penelitian ini dikatakan selesai.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *tipe jigsaw* pada mata pelajaran informatika materi mengolah grafis dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan selection di kelas X TKJ 2 SMK Negeri 2 Limboto.

Dalam hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada materi mengolah grafis setelah menerapkan model pembelajaran *tipe jigsaw* dengan berbantu video pada penelitian Tindakan kelas ini, terdapat ketuntasan hasil belajar pada siklus I adalah 44%. Akan tetapi hasil tersebut belum memenuhi capaian dari presentase hasil belajar yang telah ditentukan yaitu 80%, sehingga Tindakan penelitian di lanjutkan pada siklus II dan hasil dari pelaksanaan Tindakan tersebut menunjukkan ketuntasan hasil belajar menjadi 96%. Hasil Tindakan siklus II menunjukkan hasil belajar meningkat bahkan melebihi capaian dari presentase yaitu 80% dan membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *tipe jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 2 Limboto pada materi mengolah grafis dan video.

## DAFTAR PUSTAKA

- Eggen and Kauchak (Triatno, 2014), Pembelajaran Kooperatif Diakses pada tanggal 14 Februari 2022 pukul 10.23 melalui [https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/2356/3/73611020\\_bab2.pdf](https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/2356/3/73611020_bab2.pdf)
- Ibrahim dkk (2007). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif, Diakses pada tanggal 15 Februari 2022 pukul 12.11 melalui <http://repository.iainkudus.ac.id/1771/5/05.%20BAB%20II.pdf>
- Kuntjojo (2010). Model Pembelajaran Tipe Jigsaw. Diakses pada tanggal 15 Februari 2022 pukul 13.10 melalui <https://www.kajianpustaka.com/2022/03/model-pembelajaran-tipe-jigsaw.html>
- Lie (2005). Model Pembelajaran Tipe Jigsaw. Diakses pada tanggal 15 Februari 2022 pukul 13.10 melalui <https://www.kajianpustaka.com/2022/03/model-pembelajaran-tipe-jigsaw.html>
- Muhammad Syahrul Kahar, Zakiyah Anwar, Dimas Kurniawan Mupri, (2020) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar.

- Sudrajat (2010) Model Pembelajaran Tipe Jigsaw. Diakses pada tanggal 15 Februari 2022 pukul 13.10 melalui <https://www.kajianpustaka.com/2022/03/model-pembelajaran-tipe-jigsaw.html>
- Shoimin (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
- Didipu, dkk (2019). Mengukur ketuntasan hasil belajar secara klasikal
- John Elliot, (2013). Model Siklus PTK
- Harefa, (2020). Pembelajaran Kooperatif.