



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 6396-6411

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Alat Pembayaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Baureno

Dina Fajriani^{1✉}, Albrian Fiky Prakoso², Dziaus Shobah³

Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email : dinafajriani10@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Pencapaian hasil belajar sangat penting bagi siswa dan guru sebagai salah satu tolak ukur pembelajaran berhasil atau belum berhasil pembelajaran yang telah dilakukan. Pada hasil observasi Proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi materi alat pembayaran tunai dan non tunai pada kelas X-5 SMA negeri 1 baureno sudah menerapkan model pembelajaran problem based learning. akan tetapi model pembelajaran tersebut belum mencapai hasil yang diinginkan oleh pengajar dikarenakan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini merupakan penelitian yang sifatnya kolaboratif karena adanya kerjasama antara peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi di kelas X-5 SMA Negeri Baureno, dan Penelitian ini merupakan penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki permasalahan dalam penenelitian ini yaitu mengkatkan hasil belajar. Jenis data yang diperoleh terdiri dari data kuantitatif berupa tes hasil belajar siswa setelah pembelajaran selesai berlangsung dan kualitatif berupa hasil observasi tentang aktivitas belajar siswa selama pembelajarn berlangsung. Hasil dari penelitian ini kegiatan pembelajaran memakai model pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe problem based learning dan jigsaw terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas X-5 SMA Negeri 1 Baureno. Pengaruh nyata yang terjadi dari siklus pertama sampai siklus ke 3 yang diberikan yaitu kegiatan diskusi, menyampaikan materi bahkan melakukan persentasi di depan kelas, ini yang membuat keaktifan siswa menjadi lebih bagus. Model pembelajaran Jigsaw memacu siswa untuk aktif melakukan kegiatan diskusi, menyampaikan materi yang mereka peroleh, mempresentasikan serta dapat menanggapi presentas i. Siswa juga bisa menggali materi sesuai dengan kompetensi yang dimiliki dan saling

memahami dengan siswa lainnya. Siswa juga lebih dinamis dalam pembelajaran, menambah pengalaman dan pemahaman siswa menjadi baik. Hal tersebut dapat dilihat dari rata – rata nilai hasil belajar siswa mengalami kenaikan setiap siklusnya dan ketuntasan klasikal mencapai 94,4%
Kata kunci : *Hasil belajar, model problem base learning, model JIGSAW*

Abstract

The achievement of learning outcomes is very important for students and teachers as one of the benchmarks for successful learning or not successful learning that has been done. Based on the results of observations, the learning process for economics subjects on cash and non-cash payment instruments in class X-5 SMA Negeri 1 Baureno has implemented a problem-based learning model. however, this learning model has not achieved the results desired by the teacher because there are still many students who score below the KKTP. This research is a collaborative research because there is collaboration between researchers and economics teachers in class X-5 SMA Negeri Baureno, and this research is practical research that aims to fix problems in this research, namely to increase learning outcomes. The type of data obtained consists of quantitative data in the form of tests of student learning outcomes after learning is over and qualitative in the form of observations about student learning activities during learning. The results of this study showed that learning activities using a learning model using a problem-based learning and jigsaw type learning model showed an increase in student learning outcomes for class X-5 SMA Negeri 1 Baureno. The real influence that occurs from the first cycle to the third cycle is given, namely discussion activities, conveying material and even making presentations in front of the class, this makes student activity better. The Jigsaw learning model encourages students to actively carry out discussion activities, convey the material they have obtained, present and be able to respond to presentations i. Students can also explore material according to their competencies and understand each other with other students. Students are also more dynamic in learning, adding to the experience and understanding of students to be good. This can be seen from the average value of student learning outcomes which increases in each cycle and classical completeness reaches 94,4%.

Keyword: *Student Learning Outcomes, Model Problem Base Learning, JIGSAW Learning Model*

PENDAHULUAN

Pencapaian hasil belajar sangat penting bagi siswa dan guru sebagai salah satu tolak ukur pembelajaran berhasil atau belum berhasil pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Susanto (2013), hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: a) faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, dan b) faktor eksternal, merupakan faktor berasal dari luar diri siswa. Dalam pembelajaran dikelas faktor eksternal yang lebih mempengaruhi hasil belajar siswa dalam hal ini telah didukung oleh hasil penelitian (Kadek, Ari, Ary, Made, Akhmad, Iyus, 2019) yang menyebutkan hasil faktor eksternal lah yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor eksternal meliputi : model penyajian materi pelajaran, kepribadian dan cara bersikap guru, suasana pengajaran, kompetensi guru, dan sebagainya (Susanto, 2013). Dalam faktor eksternal tersebut dapat dikelompokkan kedalam model pembelajaran. Menurut (Indrawati, Setiawa, Wawan, 2009) model pembelajaran merupakan rancangan dalam bentuk rencana mengajar yang memperlihatkan kegiatan guru maupun siswa dalam mewujudkan situasi belajar yang menyebabkan terjadinya pembelajaran siswa.

Pada hasil observasi Proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi materi alat pembayaran tunai dan non tunai pada kelas X-5 SMA negeri 1 Baureno sudah menerapkan model pembelajaran problem based learning. Model didasarkan pada pembelajaran yang memperkenalkan suatu permasalahan berorientasi pada konteks kepada siswa, sehingga mendorong siswa untuk mencari cara mengatasi suatu masalah (Kiriana, 2021; Wyness & Dalton, 2018), problem based learning merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang mengharuskan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dikelas dengan berdiskusi dan bekerja sama dengan serangkaian masalah di kehidupan nyata untuk memperoleh solusi terbaik (Arambula-Greenfield, 1996). Keunggulan metode problem based learning ditunjukkan pada siswa dan guru dikaitkan dengan pembelajaran interaktif yang memuaskan (Albanese & Mitchell, 1993) akan tetapi model pembelajaran tersebut belum mencapai hasil yang diinginkan oleh guru dikarenakan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil yang diinginkan oleh pengajar yakni siswa didalam kelas X-5 SMA Negeri 1 Baureno mata pelajaran ekonomi materi alat pembayaran tunai dan non tunai dominan siswa memenuhi hasil belajar yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang sudah ditetapkan.. Pada kenyataannya siswa tidak dapat bekerja secara efektif jika siswa yang tidak terampil secara sosial diatur dalam satu kelompok (Slavin, 1996). Meskipun PBL pada awalnya diterapkan di seluruh kurikulum, menjadi mungkin untuk melihat beberapa

lembaga mengadopsi pendekatan sebagai strategi parsial, seperti PBL hybrid, model kursus-demi-kursus, dll (Major & Palmer, 2001).

Maka dari pada itu diperlukannya siswa untuk berkolaborasi dalam satu kelompok dengan memiliki peran yang sama dalam memecahkan masalah yang ingin diselesaikan, salah satunya guru dapat mengkombinasikan dengan model pembelajaran JIGSAW. Model pembelajaran JIGSAW terdiri dari "metode instruksional di mana guru mengatur siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, yang kemudian bekerja sama untuk saling membantu mempelajari materi pelajaran akademik" (Slavin, 2011, p.344) dalam (Lewis, Roman 2012). Model JIGSAW suatu tipe pembelajaran aktif yang terdiri dari tim-tim belajar beranggotakan 4-5 orang, membantu siswa memecah materi pembelajaran menjadi bagian-bagian sub materi, dan kemudian meminta siswa mengajarkan kepada orang lain bagian yang telah mereka kuasai, akibatnya menggabungkan bagian-bagian ini menjadi satu kesatuan. Pembelajaran Jigsaw didasarkan pada pandangan bahwa setiap siswa pertama-tama akan menjadi "ahli" dalam sebagian kecil dari keseluruhan materi pembelajaran, kemudian mengajarkan kepada siswa lain dalam kelompoknya bagian dari materi tersebut (Aronson, Blaney, Stepan, Sikes & Snapp (1978)) dalam hal ini agar terdorongnya sikap siswa yang lebih menggugah kesadaran terhadap pembelajaran diri siswa sendiri, meningkatkan hubungan yang saling membangun keakraban antara siswa, mengembangkan harga diri dan kekompakan, dan meningkatkan keterampilan belajar (Johnson & Johnson, 2005; Sahin, 2010)..

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dikelas X-5 SMA Negeri 1 Baureno yang telah dipaparkan di atas, maka diharapkan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dikombinasikan dengan model JIGSAW dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas X-5 SMA negeri 1 Baureno mata pelajaran ekonomi materi alat pembayaran tunai dan non tunai

1. Batasan Masalah

Pada penelitian ini akan banyak factor yang dapat mempengaruhi hasil penelitian yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti, maka peneliti akan membatasi masalah agar lebih terfokus, dan factor yang tidak dibahas dalam penelitian ini dianggap konstan.

Penelitian ini hanya berfokus pada siswa kelas X-5 di SMA Negeri 1 Baureno Model pembelajaran hanya pada kombinasi model problem based learning dan model jigsaw, pada mata pelajaran ekonomi dengan topik materi pembayaran tunai dan non tunai Penerapan model kombinasi model problem base learning dan model jigsaw hanya diterapkan pada kelas X-5 SMA Negeri 1 Baureno dengan fokus pada mata pelajaran

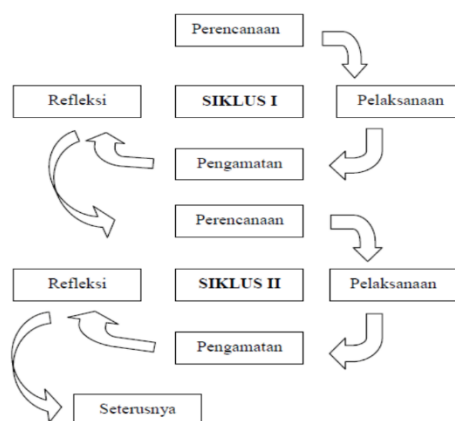
ekonomi dengan topik materi pembayaran tunai maupun non tunai Hasil belajar yang diukur hanya pada aspek ranah pengetahuan, dengan target ketuntasan klasikal sebesar 75% dari jumlah siswa kelas X-5 SMA Negeri Baurano sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) ataupun melebihi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang berlaku dalam mata pelajaran ekonomi dengan topic materi pembayaran tunai dan non tunai Hasil belajar didapat melalui tes evaluasi yang akan dikerjakan oleh siswa kelas X-5 SMA Negeri 1 Baureno dalam mata pelajaran ekonomi dengan topic materi pembayaran tunai dan non tunai Jika lebih dari 75% siswa yang mendapatkan hasil belajar sama dengan, maupun lebih tinggi dari nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) maka penelitian dinyatakan selesai

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research(CAR). Penelitian tindakan kelas dilaksanakan untuk peningkatan kualitas pembelajaran dengan memberikan perlakuan, observasi,dan penarikan kesimpulan untuk bahan evaluasi dalam pembelajaran dikelas sehingga hasil yang didapat maksimal (Arikunto, 2010). Penelitian ini merupakan penelitian yang sifatnya kolaboratif karena adanya kerjasama antara peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi di kelas X-5 SMA Negeri 1 Baureno. Penelitian dikategorikan dalam penelitian praktis yang memiliki tujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran dikelas, dengan cara melakukan tindakan-tindakan yang akan berdampak memperbaiki maupun meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil pembelajaran, mengatasi masalah pembelajaran, dan menumbuhkan budaya akademik (Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2009).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-5 SMA Negeri 1 Baureno yang berjumlah 36 orang siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar ranah pengetahuan kelas X-5 SMA Negeri 1 baureno pada mata pelajaran ekonimi dengan topic materi pembayaran tunia dan non tunai. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa X-5 SMA negeri 1 baureno pada mata pelajaran ekonimi dengan topic materi pembayaran tunai dan non tunai. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (variabel independent) dan variabel terikat (variabel dependen). Yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran problem based learning dan model JIGSAW (X) dan yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar (Y). variabel bebas akan memengaruhi variabel terikat atau X akan mempengaruhi hasil dari Y.

Penelitian ini dilaksanakan dalam suatu siklus dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart (Arikunto, 1993:16), pelaksanaan setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu (1) menyusun rencana tindakan, (2) melaksanakan tindakan, (3) melakukan observasi, (4) melakukan evaluasi atau refleksi. Perencanaan tindakan adalah rencana yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran untuk mengatasi masalah yg diteliti. Sesuai dengan permasalahan yang muncul di kelas X-5 SMA negeri 1 baureno, yaitu hasil belajar siswa masih pada kategori sedang cenderung rendah pada mata pelajaran ekonomi, maka perlu diterapkan model pembelajaran problem based learning yang dikombinasikan dengan model jigsaw sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pelaksanaan merupakan upaya yang dilakukan oleh guru/peneliti melakukan perbaikan atau peningkatan dalam proses pembelajaran yang digunakan. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilaksanakan dari awal sampai akhir pembelajaran. Hasil pengamatan dituangkan dalam bentuk catatan sebagai bahan refleksi. Pada akhir siklus ini, dilakukan refleksi untuk mengkaji hasil tindakan pada siklus yang telah dilakukan mengenai hasil belajar. Peneliti bersama guru melakukan refleksi yang berpedoman kepada hasil evaluasi dan observasi, serta kendala-kendala yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan siklus sebelumnya. Dengan hasil refleksi ini, peneliti bersama guru mencoba merumuskan tindakan baru untuk mengatasi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Pilihan tindakan baru ini akan ditetapkan menjadi tindakan baru pada rencana tindakan dalam penelitian tindakan kelas kedalam siklus berikutnya



Gambar 1. Alur siklus penelitian

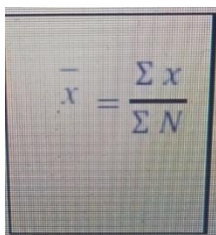
Sumber data penelitian ini adalah siswa dan guru. Jenis data yang diperoleh terdiri dari data kuantitatif berupa tes hasil belajar siswa setelah pembelajaran selesai berlangsung dan kualitatif berupa hasil observasi tentang aktivitas belajar siswa selama pembelajaran

berlangsung . Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif. Untuk kualitatif dianalisis sesuai dengan perubahan dalam proses pembelajaran dikelas yang nantinya akan dijadikan dasar untuk refleksi pada siklus yang sedang di jalankan. Data kuantitatif yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar siswa. Data hasil belajar diperoleh dengan menggunakan metode tes berbentuk tes tulis yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Instrument yang digunakan berupa tes berbentuk pilihan ganda dengan menggunakan lima pilihan, yaitu a, b, c,d, dan e. Tes dalam penelitian ini dibuat berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat sebelumnya. Data penelitian yang telah berkumpul selanjutnya dianalisis. Teknik analisis pada hasil belajar menggunakan lembar tes soal dengan teknik ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal dari tes belajar. Ketuntasan klasikal dikatakan berhasil jika nilai ketuntasan klasikal pada kelas lebih besar atau sama dengan 75% (Mulyasa, 2013:131)

Analisis Data dalam penelitian ini menggunakan tiga cara, yaitu reduksi, deskripsi, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data meliputi penyeleksian data melalui deskripsi atau gambaran singkat dan pengelompokan data dilakukan ke dalam kualifikasi yang telah ditentukan. Deskripsi merupakan penjelasan dari pengolahan data yang telah dilakukan. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil dari semua data yang telah diperoleh. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar maka akan digunakan analisis dalam bentuk menghitung nilai rata-rata, yang diperoleh dari hasil tes tulis yang sudah dipersiapkan, membandingkan hasil belajar setiap siklus melalui dokumentasi.

Indikator keberhasilan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar pada siswa kelas X-5 SMA Negeri 1 baureno mata pelajaran ekonomi topik materi alat pembayaran tunai dan non tunai. Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini diketahui apabila hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran yang telah menerapkan siklus sampai akhir dapat dilihat dari Sekurang-kurangnya terdapat 75% siswa mendapat nilai hasil belajar lebih dari atau sama dengan 80 sesuai dengan standar nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang berlaku. Kriteria hasil belajar baik atau tidaknya dan tuntas atau tidak tuntasnya digunakan rumus sebagai berikut:

Rata – Rata hasil belajar


$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

\bar{x} = Nilai rata-rata

Σx = Jumlah semua nilai siswa

ΣN = Jumlah siswa Sumber: Daryanto (2018: 195)

Persentase ketuntasan klasikal

Tahap ini digunakan untuk menggambarkan peningkatan ketuntasan siswa disetiap siklus dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ siswa}} \times 100\%$$

Sumber: Daryanto (2018: 195)

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Sebelum Penerapan Problem Base Learning Dan Jiigsaw

Saat penerapan problem based learning saja, hasil observasi dapat digambarkan banyak siswa yang hanya ikut dalam kelompok tanpa berkontribusi dalam kelompok tersebut, sehingga tidak terjadi diskusi dalam pemecahan masalah yang sudah diberikan untuk memahami materi yang sedang dibahas. Banyak berbagai kegiatan lain yang dilakukan, akan tetapi tidak mendukung sebuah diskusi seperti halnya bermain hp, mengobrol dengan teman lain tentang hal diluar diskusi, bercanda dan lain sebagainya. Bagi siswa yang memang mengerjakan tugas dan berdiskusi pun merasa menjadi merasa terganggu dan menurunkan fokus untuk berfikir. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa banyak yang berada dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Tabel 4.1.1 hasil olah data sebelum

PRA PENERAPAN			
NILAI TERTINGGI	60	LULUS	0
NILAI TERENDAH	30	TIDAK LULUS	36
NILAI RATA - RATA	43,05556	PERSENTASE	0%

Pada tabel 4.1.1 nilai tertinggi pada hasil belajar bernilai 60, dengan nilai terendah yang didapat bernilai 30. Dengan standart kelulusan minimal bernilai 80, maka semua siswa kelas X-5 SMA Negeri 1 baureno belum bisa dinyatakan lulus sehingga perlu perbaikan agar

hasil belajar menjadi lebih baik. Hal tersebut dapat dijelaskan dalam tabel 4.1.1 yaitu persentase ketuntasan klasikal memiliki nilai 0%, yang artinya masih belum ada siswa kelas X-5 SMA egeri 1 baureno yang dikategorikan lulus.

4.2 Siklus 1

Kekurangan yang ditemui pada siklus I dimana proses pembagian kelompok terbilang ricuh dan memakan waktu yang terbilang lama, yaitu 30 menit. Hal ini dikarenakan kelompok yang dibentuk pada pertemuan pembelajaran tersebut belum dipersiapkan sebelumnya. dalam diskusi kelompok asal, beberapa siswa masih terlihat bingung dan belum melaksanakan diskusi kelompok di dalam kelompok asal sebagaimana mestinya. Pada saat diskusi kelompok induk, ada siswa yang merasa kesulitan untuk menyelesaikan soal karena penasaran dengan model pembelajaran ini. Suasana diskusi pun belum berlangsung efektif karena diskusi masih terjadi antara beberapa orang saja dalam kelompok. Tidak adanya kerjasama siswa antar individu dari kelompok master saat menangani masalah percakapan yang dipaparkan oleh pendidik, sebab beberapa siswa sibuk sendiri dan tidak memiliki keinginan untuk memberikan pendapatnya jika tidak diminta terlebih dahulu oleh individu yang berbeda. Sebagian siswa merasa kesulitan di dalam memecahkan masalah dikarenakan belum mantapnya pemahaman siswa.

Tabel 4.2.1 hasil belajar siklus 1

SIKLUS 1	pre test	post test
nilai tertinggi	60	85
nilai terendah	30	35
rata - rata nilai	43,05556	63,19444

Saat sebelum dimulainya penerapan metode probem base learning dan jigsaw, siswa mengerjakan soal pre test. Hasil yang didapat saat pre test pada tabel 4.2.1 nilai tertinggi yang didapat yaitu 60, sedang kan nilai terendah yaitu 30, dengan rata rata nialai kelas X-5 SMA Negeri 1 baureno sebesar 43,05. Setelah diterapkannya metode pembelajaran problem base learning dan jigsaw, siswa menjawab soal post test yang telah disiapkan. Hasil belajar siswa kelas X-5 SMA Negeri 1 baureno mata pelajaran ekonomi dengan topik materi pembayaran tunai dan non tunai pada saat post test dapat dilihat didalam tabel 4.2.1, dengan nilai tertinggi yang diapat siswa dengan angka 85, nilai terendah yang didapat siswa

bernilai 35. Nilai rata - rata yang diperoleh sebesar 63,19 hal tersebut telah meningkat dari nilai pre test sebesar 43,05

ketuntasan klasikal	
Lulus	8
tidak lulus	28
persentase	22,22222

4.2.2 tabel ketuntasan klasikal siklus 1

Pada hasil belajar setelah dilakukannya penerapan problem based learning dan jigsaw dapat dilihat pada tabel 4.2.2, maka nilai ketuntasan klasikan siklus pertama didapat sebesar 22,22%. Nilai tersebut terdiri dari siswa kelas X-5 SMA Negeri 1 baureno yang dikategorikan lulus yang mempunyai nilai hasil belajar sama dengan maupun diatas nilai 80 sebanyak 8 siswa, sedangkan mereka yang memiliki nilai dibawah batas kelulusan yang akan dikategorikan tidak lulus sebanyak 28 siswa. Dengan nilai ketuntasan klasikal pada siklus pertama maka perlu dilanjutkan ke siklus 2 dikarenakan nilai 22,22% masih kurang dari minimal nilai ketuntasan klasikal sebesar 75% ($22,22\% < 75\%$) (Mulyasa, 2013:131).

4.3 Siklus 2

Pada tahap siklus ke 2 telah dilakuakn refleksi terhadap siklus pertama dengan membentuk kelompok terlebih dahulu, menjelaskan metode dengan bantuan gambar maupun video, dan siswa membuat sebuah pertanyaan maupun kesimpulan dari materi yg mereka dapat disetiap kelompok untuk dipresentasikan secara acak. Setelah dilakukannya refleksi terhadap siklus pertama, awal pembelajaran berjalan lancar akan tetapi dalam proses pembelajaran masih terlihat beberapa siswa yang kurangnya fokus dan motivasi terhadap proses belajar mengajar dikelas membuat pembelajaran kurang maksimal.

Tabel 4.3.1 hasil belajar siklus 2

SIKLUS 2	pre test	post test
nilai tetinggi	85	95
nilai terendah	35	55
rata - rata nilai	66,94444	78,61111

Dari hasil penerapan pada siklus kedua mendapatkan hasil pre test, yang merupakan niali dari post test pada siklus 1 sebagai acuan untuk hasil dari pembelajaran di siklus 2. Saat penerapan siklus kedua diakhir pembelajaran siswa akan mengerjakan soal post test yang telah disiapkan selama 30 menit. Data hasil yang didapat pada siklus kedua dapat dilihat

pada tabel 4.3.1 dengan nilai tertinggi yang didapat pada siklus 2 sebesar 95, dan nilai terendah yang didapat pada siklus 2 sebesar 55. Pada hasil belajar pre test dengan post test mengalami kenaikan hal ini juga ditunjukkan dengan hasil belajar rata – rata mengalami peningkatan, yang awalnya 66,94 meningkat menjadi 78,61

ketuntasan teknikal	
Lulus	18
tidak lulus	18
Persentase	50%

Pada hasil belajar setelah dilakukannya siklus 2 dapat dilihat di tabel 4.3.2 dalam ketuntasan klasikan siklus 2 sebesar 50%. Nilai tersebut terdiri dari siswa kelas X-5 SMA Negeri 1 Baureno yang dikategorikan lulus yang mempunyai nilai hasil belajar sama dengan maupun diatas nilai 80 sebanyak 18 siswa, sedangkan mereka yang memiliki nilai dibawah batas kelulusan yang akan dikategorikan tidak lulus sebanyak 18 siswa. Nilai ketuntasan klasikal yang mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus 1, akan tetapi dengan nilai ketuntasan klasikal pada siklus 2 maka perlu dilanjutkan ke siklus 3, dikarenakan nilai 50% masih kurang dari minimal nilai ketuntasan klasikal sebesar 75% ($50\% < 75\%$) (Mulyasa, 2013:131).

4.4 Siklus 3

Pada tahap siklus ke 2 telah dilakukann refleksi terhadap siklus pertama dengan ice breaking untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta pada saat penerapan model pembelajaran dilaksanakan dengan lebih interaktif. Pada proses pembelajaran berjalan berjalan sesuai dengan rancangan yang dibuat hanya ada 1 atau 2 siswa yang masih kurang adanya motivasi saat pembelajaran.

Tabel 4.4.1 hasil belajar siklus 3

Siklus 3	pre test	post test
nilai tertinggi	95	95
nilai terendah	55	70
rata - rata nilai	78,61111	86,94444

Dari hasil penerapan pada siklus kedua mendapatkan hasil pre test, yang merupakan nilai dari post test pada siklus 2 sebagai acuan untuk hasil dari pembelajaran di siklus 3. Saat penerapan siklus ketika pada akhir pembelajaran siswa akan mengerjakan soal post test yang telah disiapkan selama 30 menit. Data hasil yang didapat pada siklus 3 dapat dilihat pada tabel 4.4.1 dengan nilai tertinggi yang didapat pada siklus 3 sebesar 95, dan nilai terendah yang didapat pada siklus ke sebesar 70. Pada hasil belajar pre test dengan post test mengalami kenaikan, hal ini juga ditunjukkan dengan hasil belajar rata – rata dari kelas kelas X-5 SMA negeri 1 baureno meningkat, yang awalnya 78,61 meningkat menjadi 86,94.

4.4.2 tabel ketuntasan klasikal siklus 3

ketuntasan klasikal	
lulus	34
tidak lulus	2
persentase	94,44444

Pada hasil belajar setelah dilakukannya siklus 3 berdasarkan tabel 4.4.2 maka dalam ketuntasan klasikal siklus 2 sebesar 94,4%. Nilai tersebut terdiri dari siswa yang dikategorikan lulus yang mempunyai nilai hasil belajar sama dengan maupun diatas nilai 80 sebanyak 34 siswa, sedangkan merreka yang memiliki nilai dibawah batas kelulusan yang akan dikategorikan tidak lulus sebanyak 2 siswa. Nilai ketuntasan klasikal yang mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus 2, Oleh karena itu pada siklus III tingkat keberhasilannya dinyatakan dalam kategori sangat baik dengan nilai 94,4% yang memiliki kecukupan dengan minimal ketuntasan klasikal sebesar 75% (94,4% > 75%) (Mulyasa, 2013:131), sehingga tidak diperlukannya melanjutkan ke tahap siklus 4.

Kegiatan pembelajaran memakai model pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe problem based learning dan jigsaw terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas X-5 SMA Negeri 1 Baureno. Pengaruh nyata yang terjadi dari siklus pertama sampai siklus ke 3 yang diberikan yaitu kegiatan diskusi, menyampaikan materi bahkan melakukan persentasi di depan kelas, ini yang membuat keaktifan siswa menjadi lebih bagus. Model pembelajaran Jigsaw memacu siswa untuk aktif melakukan kegiatan diskusi, menyampaikan materi yang mereka peroleh, mempresentasikan serta dapat menanggapi penjelasan dari sesama siswa. Siswa juga bisa menggali materi sesuai dengan kompetensi yang dimiliki dan saling memahami dengan siswa lainnya. Siswa juga lebih dinamis dalam pembelajaran, menambah pengalaman dan pemahaman siswa menjadi baik.

Temuan ini diperkuat juga dengan penelitian sebelumnya bahwa adanya peningkatan dalam perolehan hasil belajar siswa menunjukkan indikasi bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Juwahir & Subagyo, 2018). Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA siswa (I. B. P. A. Putra et al., 2018). Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantu media gambar untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar (Febiyanti et al., 2020; Leniati & Indarini, 2021; Sampurna, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan make a match berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa (Uki & Liunokas, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw II dalam meningkatkan kemampuan matematika anak (Poerwati et al., 2020). Dan pembelajaran model problem base learning dan jigsaw (Aisyah & Ridlo, 2015), (Limarta, 2012), (Palennari, 2012) mempunyai hasil sama yaitu pembelajaran model problem base learning dan model JIGSAW dapat meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Kegiatan pembelajaran memakai model pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe problem base learning dan jigsaw terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas X-5 SMA Negeri 1 Baureno. Pengaruh nyata yang terjadi dari siklus pertama sampai siklus ke 3 yang diberikan yaitu kegiatan diskusi, menyampaikan materi bahkan melakukan presentasi di depan kelas, ini yang membuat keaktifan siswa menjadi lebih bagus. Model pembelajaran Jigsaw memacu siswa untuk aktif melakukan kegiatan diskusi, menyampaikan materi yang mereka peroleh, mempresentasikan serta dapat menanggapi presentasi. Siswa juga bisa menggali materi sesuai dengan kompetensi yang dimiliki dan saling memahami dengan siswa lainnya. Siswa juga lebih dinamis dalam pembelajaran, menambah pengalaman dan pemahaman siswa menjadi baik. Hal tersebut dapat dilihat dari rata – rata nilai hasil belajar siswa mengalami kenaikan setiap siklusnya dan ketuntasan klasikal mencapai 94,4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmin, N. H. (2015). Effect of the jigsaw-based cooperative learning method on student performance in the general certificate of education advanced-level psychology: an exploratory Brunei case study. *International Education Studies*, 9(1), 91. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n1p91>
- Akcay, B. 2009. Problem-Based Learning in Science Education. *Journal of Turkish Science Education*. Vol 6 (1): 26 -36.

- Allen, D.E., Duch, B.J., and Groh S.E. 2001. Strategies for Using Groups. In Duch. B.J et. (ed). The Power of Problem Based Learning: A Practical "How To" for Teaching Undergraduate Courses in Any Discipline. Sterling: Stylus Publishing.
- Arambula-Greenfield, T. A. (1996). Implementing problem-based learning in a college Science class. *Journal of College Science Teaching*, 26(1), 26-30.
- Albanese, M. A., & Mitchell, S. (1993). Problem-based learning: A review of literature on its outcomes and implementation issues. *Academic Medicine*, 68, 52-81.
- Aronson, E., Blaney, N., Stepan, C., Sikes, J., & Snapp, N. (1978). *The jigsaw classroom*. (2nd ed.). Beverley Hills, CA: Sage
- Aisyah, S. & Ridlo, S. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran Jigsaw dan Problem Based Learning terhadap Skor Keterampilan Metakognitif Siswa pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1):22–28
- Berlyana, M. D. P., & Purwaningsih, Y. (2019). Experimentation of STAD and Jigsaw Learning Models on Learning Achievements in terms of Learning Motivation. *International Journal of Educational Research Review*, 4(4), 517–524. <https://doi.org/10.24331/ijere.628311>.
- Charania, N.A.M.A., Farida K. and Shanaz C. 2001. Playing Jigsaw: a Cooperative Learning Experience. *Journal of Nursing Education*. Vol. 40 (9): 420 -421.
- Daryanto. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Yogyakarta*: Penerbit Gava Media
- Frost, H., Tooman, T., Ackerman, P., & Dziedzic, K. (2022). Advanced Practice Physiotherapists and the implementation of the JIGSAW-E model for the management of osteoarthritis in Scottish primary care settings: a qualitative case study. *Physiotherapy*, 117, 81–88. <https://doi.org/10.1016/j.physio.2022.08.007>.
- Gülşen ÇAĞATAY, Gökhan DEMİRCİOĞLU (2013), THE EFFECT OF JIGSAW-I COOPERATIVE LEARNING TECHNIQUE ON STUDENTS' UNDERSTANDING ABOUT BASIC ORGANIC CHEMISTRY CONCEPTS. Educational Research Association. ISSN: 1308-9501
- Hmelo-Silverm, Cindy E. 2004. Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, Vol. 16 (3): 235-266
- Indrawati dan Wanwan Setiawan. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan untuk Guru SD*. Jakarta: PPPPTK IPA.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. (2005). New Developments in Social Interdependence Theory. *Genetic, Social, & General Psychology Monographs*, 131(4), 285-358. <http://dx.doi.org/10.3200/MONO.131.4.285-358>
- kadek, ari. ary, made. Akhmad, iyus. 2019. FAKTOR-FAKTOR EKSTERNAL YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA TAHUN AJARAN 2018/2019. Jurusan Ekonomi dan Akuntansi Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia
- Kiriana, I. N. (2021). Increase Student Learning Interest in Covid-19 with Digital Teaching Materials. *Journal of Education Technology*, 5(2), 322. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.33997>.
- Lewis, roman, (2012), The Effects of Jigsaw Learning on Students' Attitudes in a Vietnamese Higher Education Classroom, *International Journal of Higher Education*, Vol. 1, No. 2; 2012, doi:10.5430/ijhe.v1n2p9
- Limarta, L. 2012. Pengaruh Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Dipadu dengan Jigsaw terhadap Metakognitif dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Pandaan Pokok Bahasan Kalor. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Malang
- Major, C. H., & Palmer, B. (2001). Assessing the effectiveness of problem-based learning in higher education. *Academic Exchange Quarterly*, 5(1), 4-9.
- Miaz, Y. (2015). Improving Students' Achievement of Social Science By Using Jigsaw Cooperative Learning Model at Primary School. *IOSR Journal of Research & Method in Education Ver. II*, 5(4), 2320–7388. <https://doi.org/10.9790/7388-05420107>
- Savery, J. R. 2006. Overview of Problem-Based Learning: Definitions and Distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1 (1). (Online), (<http://dx.doi.org/10.7771/1541-5015.1002>),
- Suendarti, M. (2017). The Influence of Jigsaw Learning Model on the Ability of Resolution Natural Science of Middle East Junior High School Students Indonesia. *International Journal of Environmental & Science Education*, 12(7), 1617–1622. <http://www.ijese.net/makale/1927>
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Slavin, R. E. (1996). Research on Cooperative Learning and Achievement: What We Know, What We Need to Know. *Contemporary Educational Psychology*, 21, 43-69. <http://dx.doi.org/10.1006/ceps.1996.0004>
- Sanjaya. (2007). *Metode pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Slavin, R. E. (1996). Research on co - operative learning and achievement: What we know, what we need to know. *Contemporary Educational Psychology*, 21(4), 43-69. <http://dx.doi.org/10.1006/ceps.1996.0004>
- Tan, O.S. 2003. *Problem Based Learning Innovation. Using Problem to Power Learning in the 21st Century*.Singapore: Cengage Learning Asia Pte. Ltd.
- Palennari, M. 2012. *Potensi Strategi Integrasi PBL dengan Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. Tesis tidak diterbitkan. Makassar: Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Makassar
- Rohmat, Hakim, L., & Canda Sakti, N. (2019). Implementation of Jigsaw Type Cooperative Learning Model to Improve Economics Learning Results. *International Journal of Educational Research Review*, 4(3), 358–365. <https://doi.org/10.24331/ijere.573871>
- Sungur, S. and Ceren, T. 2006. Effect of Problem Based Learning and Traditional Instruction on Self-Regulated Learning. *The Journal of Educational Research*.Vol. 99 No. 5: 307-317.
- Wyness, L., & Dalton, F. (2018). The value of problem-based learning in learning for sustainability: Undergraduate accounting student perspectives. *Journal of Accounting Education*, 45, 1–19. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2018.09.001>