



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (SMK Semen Padang)

Ilham Kurniawan^{1*}, Nelvi Erizon², Delima Yanti Sari³, Irzal⁴

¹ Geografi, Universitas Negeri Padang, Indonesia

² Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

³ Teknik Mesin, Universitas Negeri Padang, Indonesia

⁴ Akuntansi, Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: ilhamkur3131@gmail.com^{1*}, nelvi_erizon@yahoo.com², delimayanti@ft.unp.ac.id³, irzal@ft.unp.ac.id⁴

Alamat : Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia 25171

*Korespondensi Penulis

Abstract. *This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The subjects were 24 students of class XII TM 2 of the Mechanical Engineering Expertise Program at Semen Padang Vocational School in the odd semester of the 2025/2026 academic year. Data collection was carried out through learning activity observation sheets, practical assessment sheets, and multiple-choice tests to measure students' cognitive learning outcomes. The implementation of Creative Products and Entrepreneurship learning at Semen Padang Vocational School was previously teacher-centered. Students tended to be passive listeners during the learning process, which led to low participation, minimal interaction, and a lack of understanding of the material. As a result, most students were unable to achieve the Minimum Completion Standards (SKM). Based on this, the Jigsaw Cooperative learning model is considered suitable for application in Creative Products and Entrepreneurship learning, because it is able to create a student-centered learning atmosphere and encourage active involvement and cooperation between students. The results of the study prove that the application of the Jigsaw Cooperative learning model is effective in improving student learning outcomes. This is based on the average student learning outcomes in cycle I of 75.2, where 17 students were declared complete. In cycle II, the average student learning outcomes were 85.2 with 21 students declared complete. The significant improvement in cycle II indicates that the Jigsaw Cooperative Learning model is not only effective in improving cognitive learning outcomes but also able to improve the quality of interactions between students in the learning process. Students become more active in discussions, disseminating information, and are responsible for understanding the material they are learning and sharing with their groups.*

Keywords: *Cooperative Learning Model; Creative Product; Jigsaw; Learning Activities; Learning Outcomes.*

Abstrak. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII TM 2 Program Keahlian Teknik Permesinan SMK Semen Padang semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah peserta sebanyak 24 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi aktivitas belajar, lembar penilaian praktik, dan tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran *Produk Kreatif dan Kewirausahaan* di SMK Semen Padang ini sebelumnya masih berpusat pada guru. Siswa cenderung menjadi pendengar pasif selama proses belajar berlangsung, yang menyebabkan rendahnya partisipasi, minimnya interaksi, dan kurangnya pemahaman terhadap materi. Akibatnya, sebagian besar siswa belum mampu mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM). Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* dianggap sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran *Produk Kreatif dan Kewirausahaan*, karena mampu menciptakan suasana belajar yang berpusat pada siswa serta mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama antar siswa. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 75,2, dimana 17 nilai siswa dinyatakan tuntas. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa sebesar 85,2 dengan jumlah siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 21 siswa. Peningkatan yang signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mampu memperbaiki kualitas interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar; Hasil Belajar; Jigsaw; Model Pembelajaran Kooperatif; Produk Kreatif.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Asda et al., 2022). Proses pendidikan dilakukan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur dan terencana dimana untuk menjalani proses ini adalah melalui jenjang pendidikan wajib mulai dari SD, SMP, dan SMA/SMK.

Tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kecerdasan peserta didik serta mengembangkan potensi mereka agar menjadi individu yang berakhlak mulia dan memiliki pengetahuan (UU No. 20 tahun 2003, Bab II, Pasal 2). Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional diperlukan langkah langkah strategis yang melibatkan kerja sama antara keluarga, pemerintah, maupun masyarakat. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Proses ini dapat berlangsung dalam bentuk pendidikan formal, non formal, informal di sekolah dan di luar sekolah, serta berlangsung secara berkelanjutan sepanjang hayat dan memberikan kesempatan yang setara bagi setiap individu untuk mengembangkan potensi diri secara optimal.

Aktivitas belajar adalah kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan ilmu atau kepandaian (Novera et al., 2021). Menurut Kasmawati (2021) aktivitas belajar dapat didefinisikan sebagai bentuk aktivitas yang diberikan pada pembelajaran dalam situasi belajar-mengajar. Faktor utama dari keberhasilan proses pembelajaran adalah tingkat antusias peserta didik dalam proses pembelajaran, apalagi saat ini kurikulum merdeka menekankan siswa untuk berperan aktif belajar dalam hal mencari informasi pembelajaran tentang materi pembelajaran.

Hasil belajar merupakan capaian atau perubahan yang diperoleh seseorang sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dijalani. (Lestari, 2015). Hasil belajar menunjukkan kemampuan dan pengetahuan siswa sebagai dampak dalam menjalankan proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan salah satu indikator standar mutu pendidikan yang terukur. Untuk mengetahui hasil belajar siswa satuan pendidikan menetapkan Standar Ketuntasan Minimal (SKM) pada setiap pelajaran, dan setiap sekolah juga dapat menentukan Standar Ketuntasan Minimal (SKM) mata pelajaran masing-masing yang sesuai dengan kesepakatan. Penetapan Standar Ketuntasan Minimal belajar merupakan proses awal dalam pelaksanaan evaluasi proses pembelajaran dan hasil belajar.

Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah mata pelajaran yang terkait secara langsung dalam penanaman pendidikan kewirausahaan kepada peserta didik. Mata pelajaran tersebut dapat memberikan Pemahaman dan keterampilan berwirausaha kepada peserta didik. Khosmas,F.Y.(2021) menyatakan bahwa kewirausahaan bisa dihasilkan dari *Learning By Doing*, juga dari semangat mengambil risiko tanpa takut, bukan lewat pendidikan khusus kewirausahaan atau manajemen.

Model pembelajaran pada mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan di SMK Semen Padang saat ini masih bersifat konvensional. Dalam proses belajar mengajar guru masih berperan sebagai sumber pengetahuan utama, dengan lebih banyak kegiatan yang berfokus pada penjelasan guru di kelas. Model pembelajaran ini membuat guru menjadi lebih aktif, sementara siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, dimana peserta didik hanya mengamati dan mendengarkan materi tanpa terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran, akibatnya siswa kurang termotivasi selama proses pembelajaran sehingga membuat suasana kelas terkesan kaku yang berdampak negatif pada hasil belajar siswa, dimana sebagian dari siswa masih belum berhasil mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada 27 November 2024 di SMK Semen Padang pada kelas XI TM 2, terdapat beberapa masalah yang menunjukkan kurangnya aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Banyak dari siswa yang hanya menjadi pendengar pasif selama proses pembelajaran. Mereka biasanya hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru tanpa berusaha memahami materi dengan lebih baik atau berpartisipasi dalam diskusi. Keadaan ini membuat tingkat interaksi antara siswa dan guru sangat minim, sehingga suasana belajar menjadi tidak bervariasi dan kurang menarik.

Sebagian siswa terlihat lebih fokus pada kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran, seperti berbicara dengan teman, memainkan barang di meja, atau bahkan melamun. Hal ini menunjukkan bahwa konsentrasi mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru sangat rendah. Selain itu, sejumlah siswa terlihat kurang bersemangat, kurangnya rasa ingin tahu terhadap materi, dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa terlihat pasif dan hanya menunggu penjelasan dari guru tanpa mengambil inisiatif untuk mengajukan pertanyaan, mencari tahu sendiri, atau berpartisipasi dalam berdiskusi dengan teman.

Masalah lainnya yang juga muncul adalah rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa. Siswa sering merasa ragu dan tidak berani mengajukan pertanyaan kepada guru meskipun sebenarnya mereka belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan. Selain itu, siswa

juga jarang memberikan tanggapan dari pertanyaan teman dan menyampaikan pendapat atau ide mereka di depan kelas. Sebagian siswa merasa takut melakukan kesalahan atau mendapat tanggapan negatif dari guru maupun teman. Situasi ini membuat suasana pembelajaran menjadi kurang interaktif dan kurang kondusif untuk mengasah kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan bapak Akbar Hanafi, S.Pd, selaku guru mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan Teknik Permesinan di SMK Semen Padang, diperoleh data tentang hasil belajar siswa pada tahun sebelumnya, dimana hasil tersebut menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai skor ketuntasan minimal (SKM), dengan nilai SKM adalah 75.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di SMK Semen Padang, dipilih berdasarkan pengamatan terhadap rendahnya konsentrasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang terlihat lebih fokus pada kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran, seperti berbicara dengan teman atau melamun. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, diharapkan siswa dapat lebih terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan konsentrasi dan minat mereka terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Indra Mandala Putra (2021) dan Syafarudin Siregar (2022) menunjukkan bahwa penerapan model jigsaw dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aktivitas belajar dan hasil belajar siswa setelah penerapan model jigsaw. Dengan mempertimbangkan hasil-hasil positif dari penelitian tersebut, peneliti merasa yakin bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw juga dapat diterapkan dengan baik dalam mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan, yang merupakan bidang yang membutuhkan kreativitas dan kolaborasi antar siswa.

2. KAJIAN PUSTAKA

Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman, yang tercermin dalam perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang bersifat relatif permanen atau menetap. Proses ini terjadi sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar bukan hanya tentang pengetahuan, tetapi juga transformasi diri yang memungkinkan individu untuk beradaptasi dan berkembang dalam menghadapi tantangan

baru. Belajar juga dapat dipahami sebagai usaha yang sistematis untuk mengubah tingkah laku (Sardiman A.M 2016:21).

Pembelajaran

Pembelajaran adalah elemen penting dalam pendidikan, yang menjadi dasar dalam menentukan apakah dunia pendidikan berfungsi dengan baik atau tidak. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal (Festiawan, 2020). Sedangkan menurut Ananda dan Rohman (2023), pembelajaran merupakan aktivitas dan proses yang sistematis dan sistemik yang terdiri dari beberapa komponen yaitu: pendidik/pengajar, kurikulum, peserta didik, metode, strategi, sumber belajar, fasilitas dan administrasi.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan teknik atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan Mirdad (2020) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan pilihan variasi pembelajaran, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas secara sistematis. (Istiyani, 2019). Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Model ini diterapkan pada kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 6 siswa dan bertujuan untuk mengajarkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain serta memecahkan masalah melalui interaksi sosial antar temannya.

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah model belajar yang mempersyaratkan siswa untuk bertanggung jawab pada tugas masing-masing dan mengajarkan pada anggota kelompok lainnya, sehingga mampu saling memahami antar siswa lainnya (Kahar, Anwar, Murpri, et al., 2020). Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dirancang berdasarkan beberapa pendekatan pendidikan yang diyakini dapat secara efektif

meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa. Pendekatan-pendekatan tersebut mencakup pembelajaran aktif, di mana siswa secara langsung terlibat dalam proses belajar, serta pendekatan *konstruktivistik*, yang menekankan pembangunan pengetahuan melalui pengalaman, interaksi sosial dan pendekatan kooperatif.

Aktivitas Belajar

Menurut Marlina (2021), Aktivitas belajar merujuk pada berbagai kegiatan atau keaktifan. jadi semua tindakan yang dilakukan, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, dapat dianggap sebagai bagian dari aktivitas. Sedangkan belajar, menurut Istiyani (2019) merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan, melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan tujuan memenuhi kebutuhan belajarnya.

Hasil Belajar

Hasil belajar terkait erat dengan aktivitas belajar yang merupakan sebuah proses, sementara hasil belajar adalah output dari proses tersebut. Bagi siswa, belajar adalah suatu kewajiban. Keberhasilan siswa dalam pendidikan ditentukan oleh pengalaman belajar yang dijalani. Perubahan yang terjadi akibat proses belajar dapat dianggap sebagai hasil belajar. Hasil belajar adalah pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pencapaian siswa dapat berupa kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mendapatkan pengalaman belajar. (Yogi Fernando et al., 2024).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah kajian sistematis yang dilakukan oleh sekelompok guru untuk memperbaiki praktik pendidikan melalui tindakan-tindakan dalam pembelajaran yang berdasarkan refleksi mereka terhadap hasil dari tindakan tersebut. Fokus dari penelitian ini adalah situasi di dalam kelas yang sering disebut sebagai (*Classroom Action Reserch*) atau yang lebih dikenal dengan penelitian tindakan kelas. (Wiriaatmadja, 2012). Penelitian ini dilakukan di SMK Semen Padang pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026, yang beralamat di JL. KOMP. PT SEMEN PADANG, Indarung, Kec. Lubuk Kilangan, Kota Padang. Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa XII TM 2 SMK Semen Padang, Program Keahlian Teknik Permesinan semester ganjil Juli – Desember tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 24 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi dan Non Tes.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Agar siswa dapat terlibat dalam aktivitas belajar, kegiatan belajar mengajar harus mampu menciptakan suasana dan proses yang mendorong keterlibatan aktif mereka. Proses interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar bukan hanya merupakan proses yang berkelanjutan tapi juga berlangsung dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, Peran guru dalam merancang model pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena pemilihan strategi yang sesuai akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Keberhasilan pembelajaran sering kali diukur dari capaian hasil belajar siswa, yang mencerminkan efektivitas metode dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu metode pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok asal yang masing-masing terdiri dari 4 orang. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab mempelajari dan menguasai salah satu bagian materi, kemudian bergabung dengan anggota dari kelompok lain yang mempelajari bagian materi yang sama dalam kelompok ahli. Setelah memahami materi di kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan bagian yang telah dipelajari kepada teman sekelompoknya. Melalui proses ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi secara mendalam, tetapi juga saling berbagi pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta menumbuhkan sikap sosial dan tanggung jawab terhadap pembelajaran bersama.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

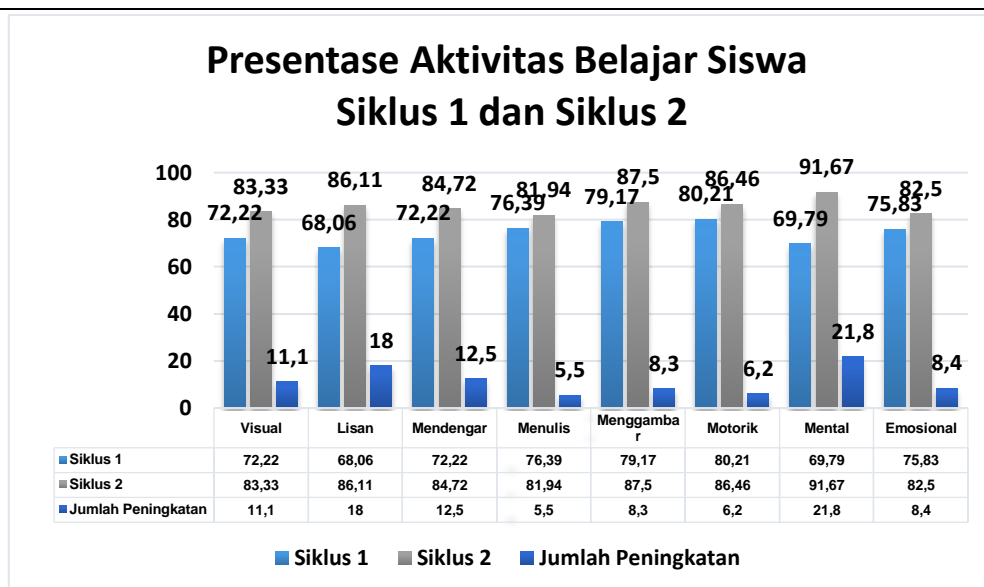
Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu variabel yang diamati dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, karena aktivitas tersebut mencerminkan sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Aktivitas ini mencakup berbagai bentuk keterlibatan, seperti keikutsertaan dalam diskusi kelompok, inisiatif dalam menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompok. Siklus 1 menunjukkan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa sebesar 74,03%. Dari hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan sehingga dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus 2 mencapai 85,42%. Peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 11,3%. Indikator aktivitas belajar siswa yang paling tinggi pada siklus 1 yaitu indikator aktivitas motorik, indikator ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif secara fisik ketika mereka diberi kesempatan untuk terlibat langsung

dalam proses pembuatan produk. Dari hasil pengamatan bahwa siswa sangat antusias saat proses pembelajaran dengan penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Selama proses pembelajaran juga komunikasi antar siswa berjalan dengan aktif. Kemudian untuk pengamatan aktivitas belajar siswa siklus 2 menunjukkan bahwa aktivitas menggambar dan mental merupakan yang paling tinggi yaitu sebesar 87,5% dan 91,67%. Dari hasil pengamatan siklus 1 dan siklus 2, penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Secara rinci dapat dilihat peningkatan aktivitas belajar siswa pada masing-masing indikator hasil pembelajaran pada Tabel 14 dan Gambar 6 dibawah.

Tabel 1. Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1 dan 2.

Aktivitas belajar siswa	Siklus 1(%)	Siklus 2(%)	Jumlah Peningkatan (%)
Visual	72,22	83,33	11,1
Lisan	68,06	86,11	18
Mendengar	72,22	84,72	12,5
Menulis	76,39	81,94	5,5
Menggambar	79,17	87,50	8,3
Motorik	80,21	86,46	6,2
Mental	69,79	91,67	21,8
Emosional	75,83	82,50	8,4
Rata-rata	74,03	85,42	11,3
Ketuntasan Klasikal	75,00	91,66	16,6



Gambar 1. Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2.

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1 dapat dilihat bahwa model Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Menurut Harefa dkk. (2022) yang mengutip Komalasari (2010), pada dasarnya model pembelajaran Jigsaw membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen yang lebih kecil. Selanjutnya, dibagi siswa

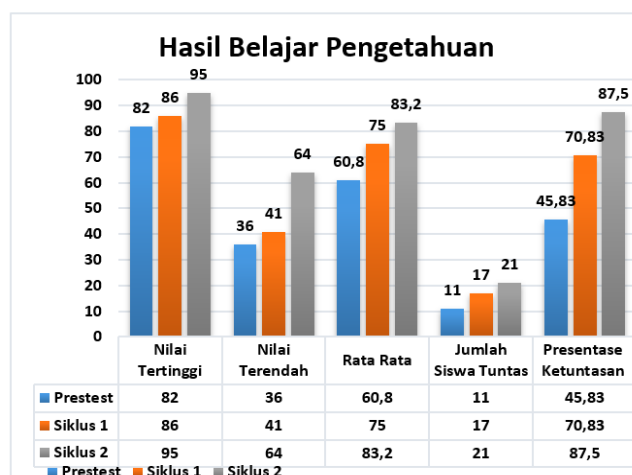
ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari 4-6 orang, sehingga siswa dapat bekerja sama dalam memahami dan menyusun rencana produksi

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat diterapkan dalam pembelajaran produk kreatif kewirausahaan, dimana siswa tidak hanya belajar secara individu tetapi juga bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam konteks ini, siswa dapat diberikan tugas membuat rencana produk. Setiap siswa dalam kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari materi rencana produksi dan kemudian mengajarkan kembali kepada anggota kelompok lainnya. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar dari materi yang diberikan, tetapi juga saling berbagi pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh. Proses ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreatif dalam menyusun rencana produksi dan membuat produk yang diinginkan.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Pengetahuan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan. Model pembelajaran Jigsaw mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi melalui kerja sama tim dan pembagian tanggung jawab dalam kelompok, sehingga memperkuat daya serap siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif adalah tes soal pilihan ganda yang diberikan setiap akhir siklus masing - masing siklus sebanyak 22 soal. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa aspek kognitif pada hasil pretest, siklus 1 dan siklus 2. Secara rinci data hasil belajar dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

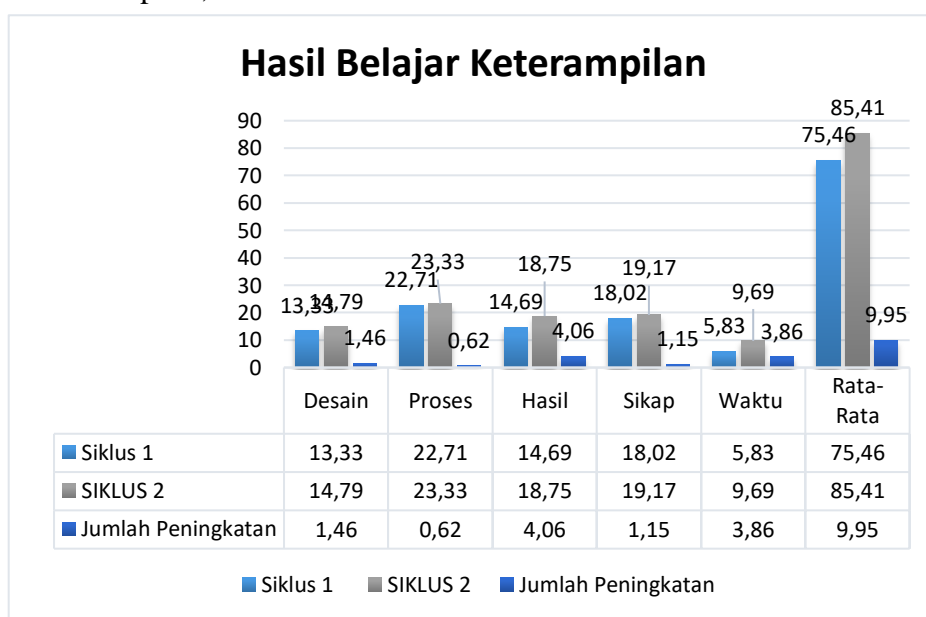


Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Pengetahuan Siswa.

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pengetahuan siswa dengan menerapkan model Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan yang di ukur menggunakan tes soal pilihan ganda. Rata-rata hasil belajar pengetahuan siswa pada siklus 1 sebesar 75 meningkat pada siklus 2 menjadi 83.2, jumlah peningkatan hasil belajar pengetahuan siswa sebesar 8,2.

Keterampilan

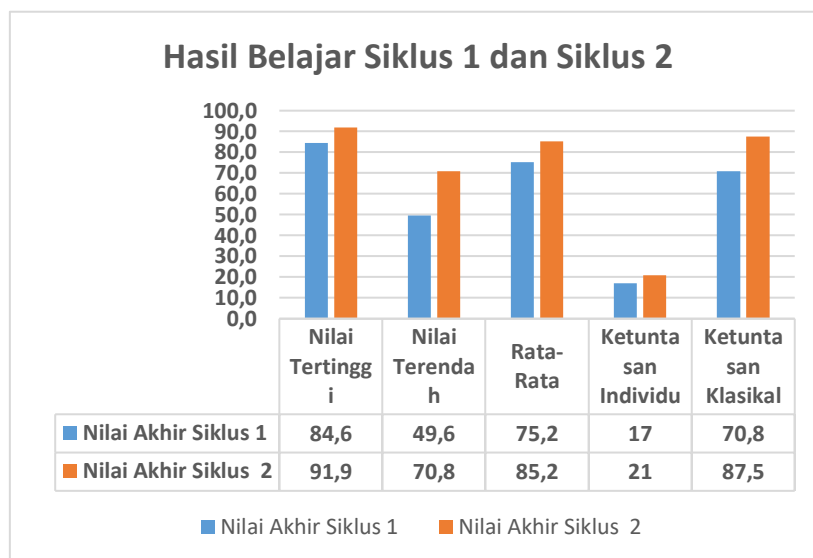
Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa aspek psikomotorik pada, siklus 1 dan siklus 2.



Gambar 3. Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Siswa.

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada ranah keterampilan siswa dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*, rata-rata hasil belajar keterampilan siswa pada siklus 1 sebesar 75,46 meningkat pada siklus 2 menjadi 85.41 jumlah peningkatan keterampilan siswa sebesar 9,95. Berdasarkan hasil perolehan nilai praktik siswa tersebut dapat diketahui bahwa dengan menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di SMK Semen Padang khususnya pada mata pelajaran produk kreatif kewirausahaan.

Berdasarkan perolehan hasil belajar pengetahuan dan keterampilan di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa baik aspek kognitif maupun psikomotorik pada siklus 1 dan siklus 2. Secara rinci data hasil belajar dapat dilihat gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4. Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2.

Berdasarkan gambar 4 dapat diketahui bahwa rata - rata hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 75,2 dimana 17 siswa nilainya dinyatakan sudah tuntas. Sedangkan pada siklus kedua, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 85,2 dengan 21 siswa nilainya dinyatakan telah tuntas. Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berjalan dengan baik dilihat dengan hasil belajar siswa sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan penelitian pada siklus 2. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang menggunakan Pembelajaran berkelompok sebagai sarana untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan psikomotorik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, serta mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Melalui strategi pembelajaran berkelompok, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi secara individu, tetapi juga bertanggung jawab terhadap pemahaman anggota kelompoknya, sehingga secara tidak langsung mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (psikomotorik). Hal ini didukung oleh penelitian relevan Indra Mandala Putra (2021) bahwa penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling belajar, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat, yang pada akhirnya meningkatkan kepercayaan diri, motivasi belajar, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan kelas XII TM 2 SMK Semen Padang dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* di kelas XII TM 2 dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini berdasarkan data pengamatan dari semua aspek yang diamati pada siklus 1 dengan perolehan skor penilaian aktivitas belajar siswa sebesar 75% dan meningkat pada siklus 2 perolehan penilaian aktivitas siswa sebesar 91,6%. Jumlah peningkatan skor penilaian aktivitas belajar siswa antara siklus 1 dan siklus 2 sebesar 16,6%. 2) Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* di kelas XII TM 2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada elemen kegiatan produksi. Hal ini berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 75,2 dimana 17 siswa nilainya dinyatakan sudah tuntas. Meningkat pada siklus 2, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 85,2 dengan 22 siswa nilainya dinyatakan telah tuntas, sehingga ketuntasan klasikal pada siklus 2 mencapai 87,5%.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, berikut disampaikan beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran ke arah yang lebih baik : 1) Melalui penelitian tindakan kelas ini, diharapkan guru khususnya yang mengampu mata pelajaran teori maupun praktikum termotivasi untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tidak hanya pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan, tetapi juga pada mata pelajaran lainnya, guna mendorong peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa secara lebih luas. 2) Melalui kegiatan diskusi kelompok dan pembagian peran dalam model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*, diharapkan siswa dapat mengembangkan sikap aktif, termotivasi, serta memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap proses belajar. Penerapan model ini juga diyakini mampu mempermudah pemahaman materi, memperkuat kemampuan bekerja sama, dan mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal, tidak hanya pada satu mata pelajaran, tetapi juga di berbagai mata pelajaran lainnya. 3) Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*, diharapkan untuk memperluas cakupan penerapannya pada berbagai mata pelajaran produktif lainnya. Selain berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, penerapan model ini juga berpotensi memperkuat kemampuan praktis siswa serta mendorong interaksi sosial yang lebih aktif antar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Rohman, F. (2023). Belajar dan pembelajaran. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Asda, Y., Madrasah, G., Negeri, A., Banda, M., Pocut, A. J., No, B., 116, B., Aceh, K., & Banda, A. (2022). Efektivitas pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam pada siswa MAN Model Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3). <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i3.129>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman.
- Istiyani. (2019). Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe giving question and getting answer untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA pada peserta didik kelas IV MIN 2 Bandar Lampung [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung].
- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 279-295. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704>
- Kasmawati, K. (2021). Penerapan metode active learning dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XII IPS 3 di SMAN 3 Sinjai [Disertasi Doktor, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai]. Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v14i1.801>
- Khosmas, F. Y. (2021). Pengaruh pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XII kompetensi keahlian teknik kendaraan ringan otomotif di SMK Negeri 1 Mandor. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 29-34. <https://doi.org/10.26418/skjpi.v1i1.48864>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115-125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Marlena, M. (2021). Pengaruh pembelajaran daring terhadap belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 14-23.
- Novera, E., Erita, Y., & Fauzan, A. (2021). [Judul artikel tidak disebutkan]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349-6356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1723>
- Putra, I. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar mata pelajaran pekerjaan dasar teknik mesin siswa kelas X SMK Negeri 1 Bangkinang. *VOMEK*, 3(1). <https://doi.org/10.24036/vomek.v3i1.173>
- Siregar, S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar teknik mesin di SMK Negeri 6 Bandung. <https://doi.org/10.17509/invotec.v6i1.6136>
- UU No. 20 (2003). Sistem Pendidikan Nasional. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Wiriaatmadja, R. (2012). Penelitian tindakan kelas (PTK): Prinsip dan prosedur. PT Raja Grafindo Persada.

Yogi Fernando, Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>