

# Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK

Rina Faniliya\*, Arie Eko Cahyono, Moh. Usman Kurniawan

Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No.10, Jember, Jawa Timur, 68121, Indonesia

\*Penulis korespondensi, email: rinafaniliya20@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v5.i5.2025.10

## Riwayat artikel

Diajukan: 7 Mei 2025

Direvisi: 19 Mei 2025

Diterima: 20 Mei 2025

Diterbitkan: 22 Mei 2025

## Kata kunci

Metode Jigsaw

Media pembelajaran berbasis video

Hasil belajar

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah metode pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa terhadap mata Pelajaran kewirausahaan pada siswa kelas XI SMK jurusan Bisnis Digital. Latar Belakang penelitian ini untuk mengatasi permasalahan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini memanfaatkan jenis penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus di mana ada empat tahapan di setiap siklus yakni perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas dan hasil belajar siswa, dengan 78,8% siswa mencapai ketuntasan belajar pada siklus II. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan pemahaman materi siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik.

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi. Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan peserta didik dan konteks yang meliputi guru, bahan, dan *setting* (Halimah, 2017). Keberhasilan suatu pembelajaran dalam pendidikan formal tidak terlepas dari kerja sama pengajar dan siswa yang saling Disisi lain Keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh metode mengajar. Menurut Abdullah (2017) Metode mengajar yang kurang tepat akan berdampak kurang optimalnya proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Maka dari itu, guru semestinya memiliki kreasi dan inovasi dalam mengembangkan metode, strategi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mampu mengolaborasi dengan berbagai media pembelajaran yang tepat berdasarkan materi yang disampaikan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Latnasa et al, 2021).

Beberapa sekolah banyak yang menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan metode pembelajaran konvensional, salah satunya pada SMKN 1 Jember khususnya kelas XI BD. Guru memanfaatkan model pembelajaran konvensional dengan bantuan buku paket yang berpusat pada guru. Hal ini mempengaruhi lemahnya partisipasi siswa selama pembelajaran. Partisipasi siswa sangat krusial dalam aktivitas belajar sebab tanpa adanya partisipasi, maka proses belajar tidak akan berjalan dengan kondusif. Proses pembelajaran akan berjalan dengan kondusif dan bermakna jika siswa mampu untuk belajar dengan aktif dalam hubungan pembelajaran antara siswa terhadap guru dan juga sebaliknya. Korelasi antara siswa dengan guru, siswa dengan teman sebaya, sangat diperlukan saat proses belajar mengajar berlangsung. Proses belajar yang baik tentunya dapat memudahkan siswa dalam memahami sebuah pembelajaran. Pemahaman ini akan menentukan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Nurdyansyah, 2018). Namun karena beberapa faktor masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar kurang maksimal bahkan berada di bawah ketuntasan minimal. Kasus serupa juga dialami oleh siswa kelas XI BD di SMKN 1 Jember yang masih belum mampu meraih hasil belajar maksimal sesuai KKM yang diberlakukan. Persentase siswa yang belum mendapat nilai KKM sebesar 70% sedangkan siswa yang memperoleh KKM 30%. Dari hasil wawancara dengan sejumlah siswa kelas XI BD yaitu, siswa kurang memahami penjelasan guru karena aktivitas belajarnya yang monoton dan guru hanya menjelaskan serta siswa tidak mendapatkan buku penunjang mata pelajaran. Kemudian kurangnya interaksi sesama siswa dalam belajar yang berpengaruh terhadap hasil pemahaman siswa. Oleh karena itu diperlukan inovasi baru dalam penerapan metode pembelajaran, salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas ialah metode pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*.

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah model belajar yang mensyaratkan siswa untuk bertanggung jawab pada tugas masing-masing dan mengajarkan pada anggota kelompok lainnya, sehingga mampu saling memahami antar sesama siswa (Kahar et al, 2020). Apabila ditinjau dari segi konsep pembelajaran dengan metode ini lebih banyak memuat pada aspek teori dibandingkan dengan rumus atau persamaan pada materi yang diajarkan. Selain itu metode pembelajaran tipe *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan tanggung jawab siswa (Abdullah, 2017). Hasil yang diperoleh sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asda (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Jigsaw* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun kelebihan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ialah mampu meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa sesuai dengan penelitian yang mengatakan bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terjadi peningkatan motivasi yang lebih baik dari pada kelas kontrol yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional (Urwati et al., 2019).

Selain metode, penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat mempengaruhi keberlangsungan proses belajar. Kurangnya media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menjadikan siswa kurang memiliki ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media pada proses belajar mengajar di kelas. Salah satunya dengan cara menggunakan media yang berbasis video.

Media berbasis video ini dapat diterapkan pada mata pelajaran kewirausahaan, mata pelajaran kewirausahaan semakin penting dalam kurikulum pendidikan. Mengingat tuntutan pasar kerja yang menuntut individu yang kreatif, inovatif, dan memiliki jiwa kewirausahaan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran kewirausahaan sering kali masih terkendala oleh beberapa faktor, seperti kurangnya keaktifan siswa, kesulitan dalam memahami konsep abstrak, dan minimnya kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan secara langsung.

Kurangnya penelitian pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK menjadi perhatian, karena sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak fokus pada mata pelajaran umum seperti Ekonomi, IPA, dan Sosiologi, serta belum banyak yang menerapkan model *Jigsaw* dalam konteks kewirausahaan. Selain itu, meskipun beberapa penelitian terdahulu mengukur hasil belajar atau keterampilan sosial siswa, tidak banyak yang meneliti aktivitas belajar siswa secara spesifik dalam proses pembelajaran. Penelitian yang ada juga cenderung dilakukan di jenjang pendidikan lain seperti SMP dan SMA, padahal SMK memiliki karakteristik unik dengan fokus pada keterampilan praktis dan kolaborasi yang berbeda dalam penerapan model *Jigsaw*. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK, dengan harapan penggunaan model *Jigsaw* dapat menghasilkan temuan baru yang bermanfaat untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dengan mengukur aktivitas belajar siswa, penelitian ini bertujuan untuk memahami pembelajaran *Jigsaw* baik dari tahap hasil akhir maupun proses. Untuk mengatasi permasalahan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI BD pada pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMKN 1 Jember, model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* memungkinkan diimplementasikan

Berdasarkan pemaparan ini, maka peneliti tertarik meneliti penerapan pembelajaran kooperatif TIPE *Jigsaw* berbantuan media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI BD SMKN 1 Jember pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran kewirausahaan pada kelas XI BD di SMKN 1 Jember. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran yang lebih efektif.

## 2. Metode

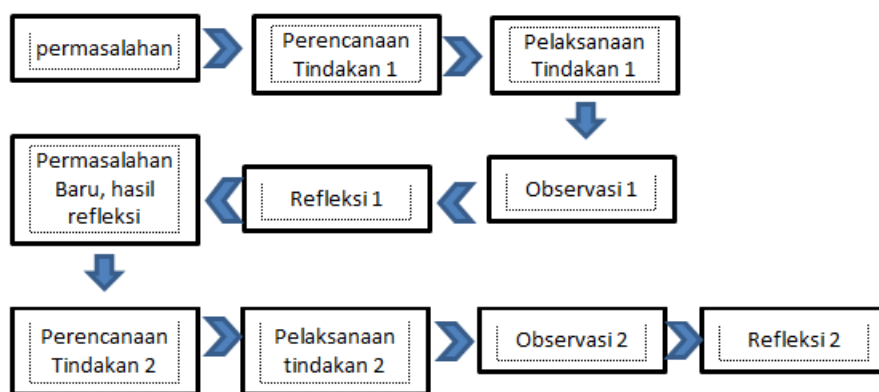
Studi ini memanfaatkan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yaitu suatu usaha dalam proses belajar mengajar untuk menyelesaikan masalah pembelajaran di dalam kelas, melalui beberapa tindakan yang terorganisasi pada kondisi nyata (Rosarina, 2016).

Rancangan studi ini terdiri atas 2 siklus di mana ada empat tahapan di setiap siklus yakni perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi Trianto dalam Oktaviani (2021). Dengan alur pengerjaan sebagai berikut:

- a. Tahap Identifikasi permasalahan: melibatkan pengenalan dan pemahaman masalah yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung serta melakukan analisis terhadap masalah yang terjadi dan dilanjut pencarian solusi terkait masalah yang di dapat. Identifikasi dapat dilakukan dengan observasi atau diskusi dengan siswa secara langsung
- b. Tahap Perencanaan tindakan : perencanaan tindakan mencakup penentuan tujuan penelitian, penentuan metode atau strategi yang akan diterapkan, serta penyusunan rencana kegiatan secara rinci.

- c. Tahap Pelaksanaan tindakan: rencana tindakan yang telah dibuat dilaksanakan secara nyata. Peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan metode dan strategi yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam pelaksanaannya, peneliti perlu mengamati jalannya tindakan dan mencatat perkembangan yang terjadi.
- d. Tahap Observasi: melakukan pengamatan secara langsung untuk mengumpulkan data atau informasi tentang perubahan yang terjadi setelah pelaksanaan tindakan
- e. Refleksi: tahap evaluasi terhadap hasil pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini juga perlu dilakukan identifikasi perkembangan setelah pelaksanaan tindakan dan apakah perlu berlanjut pada tahap perencanaan tindakan lanjutan.

Berikut gambar alur siklus kegiatan PTK yang mana apabila pada siklus 1 belum mencapai Tingkat keberhasilan yang diinginkan maka akan dilanjutkan dengan siklus 2.



Gambar 1. Siklus Kegiatan PTK

Subjek studi ini yakni siswa kelas XI BD SMK Negeri Jember. adapun jumlah peserta didiknya 33 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Objek studi ini yaitu (1) aktivitas siswa serta (2) hasil belajar siswa selama pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pengimplementasian metode pembelajaran *Jigsaw* dengan berbantuan video pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data pada studi ini menggunakan observasi serta tes. Aktivitas belajar siswa diambil dengan penggunaan lembar observasi yaitu dengan melakukan pengambilan data dengan menyesuaikan indikator keaktifan siswa yang dimasukkan pada lembar observasi siswa sedangkan hasil belajar siswa di ambil dengan metode tes dengan meminta siswa melakukan presentasi dari hasil diskusi kelompok dengan menyesuaikan materi yang sudah diberikan sebelumnya dan pada akhir siklus siswa diminta mengisi tes tulis yang sudah disediakan penulis dan yang telah dipelajari pada saat pemberian materi dengan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran. pemberian tes dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk menguji pengetahuan siswa terkait materi yang akan dipelajari sedangkan *posttest* diberikan untuk menguji hasil pemahaman siswa setelah adanya diskusi terkait materi yang dipelajari.

Studi ini dianalisis dengan teknis deskriptif kuantitatif. Data aktivitas dicatat serta diamati dalam lembar observasi, selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif (Yuliantari, 2016). Data aktivitas belajar siswa diobservasi dan ditulis pada lembar observasi. Kriteria yang digunakan dalam menggolongkan aktivitas belajar siswa dibuat sesuai dengan indikator aktivitas belajar siswa.

a. Indikator Aktivitas Siswa

- Aktivitas Fisik

Menyimak: Kemampuan siswa untuk mendengarkan penjelasan guru dengan baik.

Mencatat: Keterlibatan siswa dalam mencatat informasi penting selama pembelajaran.

Mengamati: Siswa melakukan observasi terhadap materi yang diajarkan.

Bekerja Sama: Keterlibatan siswa dalam kelompok kerja dan interaksi sosial dengan teman sekelas

- **Aktivitas Mental**

Memecahkan Masalah: Kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencari solusi atas masalah yang diberikan.

Berpikir Kritis: Siswa diajak untuk berpikir kritis dan memberikan ide atau gagasan.

Aktif Bertanya: Keterlibatan siswa dalam bertanya untuk memperdalam pemahaman materi

- **Aktivitas Emosional**

Antusiasme: Rasa senang atau gembira siswa dalam mengikuti pelajaran.

Menghargai Pendapat Teman: Siswa menunjukkan sikap positif terhadap pendapat rekan-rekannya.

Keberanian untuk Berbicara: Keterlibatan siswa dalam menyampaikan pendapat atau ide di depan kelas

b. **Indikator Hasil Belajar Siswa**

- **Kriteria Ketuntasan**

Kriteria ketuntasan minimum (KKM) ditetapkan untuk menentukan apakah siswa telah mencapai hasil belajar yang diharapkan. Misalnya, KKM sering kali ditetapkan pada angka 75, di mana siswa yang mendapatkan nilai di atas angka tersebut dianggap tuntas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini (a) lembar observasi aktivitas siswa, yang mengamati siswa selama proses pembelajaran (b) tes belajar kognitif siswa.

Analisis data lembar observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dirumuskan sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Persentase tersebut dapat mewakili aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kategori persentase observasi keaktifan siswa yaitu:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Siswa**

Nilai Rata-rata (%)	Kriteria Penilaian
81-100	Sangat aktif
61-80	Aktif
41-60	Cukup aktif
21-40	Kurang aktif
0-20	Sangat kurang aktif

(Sumber: Riduwan, 2022)

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di setiap tes akhir siklus secara klasikal apabila mencapai  $\geq 75\%$  dari keseluruhan siswa yang mencapai KKM 75 menggunakan rumus berikut.

$$NA = \frac{A}{B} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

A = jumlah skor yang diperoleh siswa

B = skor maksimal

NA = nilai ketuntasan belajar klasikal

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di setiap tes akhir siklus dengan menghitung rata-rata kelas dengan KKM 75 menggunakan rumus 3.

$$NA = \frac{\sum x}{\sum n} \tag{3}$$

Keterangan:

$\sum x$  = jumlah nilai yang diperoleh siswa

$\sum n$  = jumlah siswa

M = rata-rata kelas

Persentase tersebut dapat mewakili hasil belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kategori persentase observasi hasil belajar siswa yaitu :

**Tabel 2. Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siswa**

Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria
85-100	Sangat baik
75-84	Baik
65-74	Cukup
41-64	Kurang
0-40	Gagal

(Sumber: Arikunto, 2016)

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Aktivitas Belajar Siklus 1

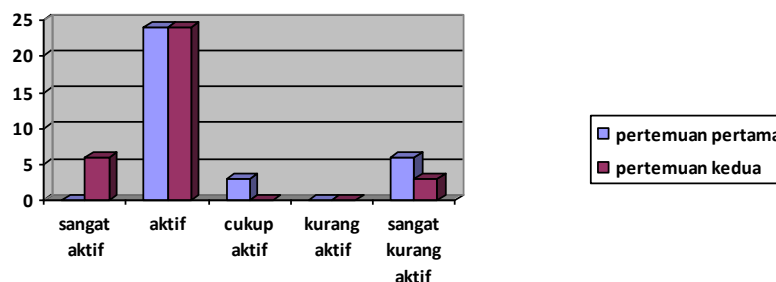
Dari hasil pengumpulan data dan analisis siklus 1, diperoleh hasil aktivitas siswa. Aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Data Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1**

Kategori	Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat aktif	0	0	6	18,18%
Aktif	24	72,73%	24	72,73%
Cukup aktif	3	9,09%	0	0
Kurang aktif	0	0	0	0
Sangat kurang aktif	6	18,18%	3	9,09%
Jumlah	33	100%	33	100%

Berdasarkan Tabel 3, jumlah siswa yang masih belum memenuhi kategori aktif dan sangat aktif masih kurang walaupun pada pertemuan kedua sudah terjadi peningkatan yang tidak terlalu signifikan.

Berikut adalah bentuk grafik persentase aktivitas siswa dalam pertemuan 1 dan 2. Persentase aktivitas belajar siswa ditunjukkan pada Gambar 2



**Gambar 2: Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus I**

Berdasarkan Gambar 2 menunjukkan persentase aktivitas belajar siswa di siklus I di mana kategori sangat aktif, kategori aktif, dan kategori cukup aktif meningkat di pertemuan kedua. Sedangkan dikategori kurang aktif ataupun sangat kurang aktif mengalami penurunan di pertemuan kedua.

### 3.2. Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Pada Tabel 4 jumlah siswa dengan kategori sesuai KKM yang sudah ditetapkan sekolah masih sedikit. Hasil belajar siswa berdasarkan (KKM) yakni 75, maka bisa disimpulkan banyaknya siswa dengan nilai melebihi KKM di siklus 1, ketuntasan hasil belajar ini ditunjukkan pada Tabel 5.

**Tabel 4. Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1**

No	Rentangan Nilai	Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	85-100	Sangat baik	0	0
2	75-84	Baik	7	21,21%
3	65-74	Cukup	21	63,63%
4	41-64	Kurang	0	0
5	0-40	Gagal	5	15,15%
Total			33	100%

**Tabel 5. Sebaran Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1**

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	7	21,21%
Tidak Tuntas	26	78,78%
Jumlah	33	100.00%

Dari Tabel 5, diketahui sebaran ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada siklus 1, banyaknya siswa dengan nilai di atas KKM berjumlah 7 orang dengan persentase sebanyak (21,21%) dan siswa dengan nilai di bawah KKM berjumlah 26 siswa dengan besar persentase (78,78%).

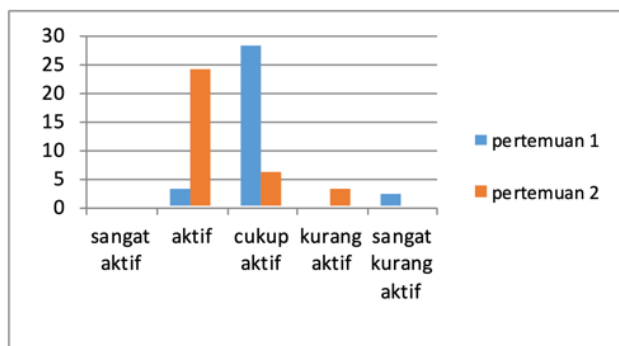
### 3.3. Aktivitas Belajar Siklus 2

Dari hasil pengumpulan data dan analisis siklus 2, diperoleh hasil aktivitas siswa. Aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6: Data Aktivitas Belajar Siswa Siklus 2**

Kategori	Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat aktif	0	0	0	%
Aktif	3	9,09%	24	72,73%
Cukup aktif	28	84,84%	6	18,18%
Kurang aktif	0	0	3	9,09%
Sangat kurang aktif	2	6,06%	0	0
Jumlah	33	100%	33	100%

Berdasarkan tabel 6, jumlah siswa yang sudah memenuhi kategori aktif dan sangat aktif masih kurang walaupun pada pertemuan kedua sudah terjadi peningkatan yang signifikan. Berikut adalah bentuk grafik persentase aktivitas siswa dalam pertemuan III dan IV. Persentase aktivitas belajar siswa dapat ditunjukkan dalam Gambar 3.



**Gambar 3. Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus II**

Berdasarkan gambar diagram 3, persentase aktivitas belajar siswa di siklus II di mana kategori sangat aktif, kategori aktif, dan kategori cukup aktif sangat meningkat di pertemuan kedua. Sedangkan dikategori kurang aktif ataupun sangat kurang aktif mengalami penurunan di pertemuan kedua.

### 3.4. Hasil Belajar Siswa Siklus 2

Pada Tabel 7 menunjukkan jumlah siswa dengan kategori sesuai KKM yang sudah ditetapkan sekolah masih sedikit. Hasil belajar siswa berdasarkan (KKM) yakni 75, maka bisa disimpulkan banyaknya siswa dengan nilai melebihi KKM di siklus 1, ketuntasan hasil belajar ini ditunjukkan pada Tabel 8.

**Tabel 7. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II**

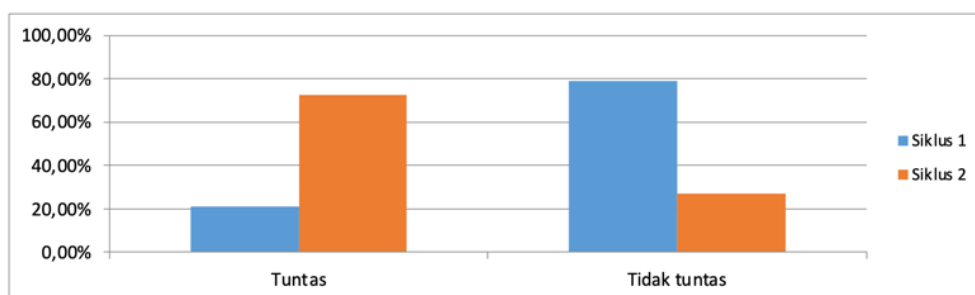
No	Rentangan Nilai	Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	85-100	Sangat baik	4	12,12%
2	75-84	Baik	20	60,61%
3	65-74	Cukup	5	15,15%
4	41-64	Kurang	3	9,09%
5	0-40	Gagal	1	3,03%
Total			33	100%

**Tabel 8. Sebaran Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II**

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	24	72,73%
Tidak Tuntas	9	27,27%
Jumlah	33	100,00%

Dari Tabel 7, diketahui sebaran ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada siklus II, banyaknya siswa dengan nilai di atas KKM berjumlah 24 orang dengan persentase sebanyak (72,73%) dan siswa dengan nilai di bawah KKM berjumlah 9 siswa dengan besar persentase (27,27%).

Gambaran tentang sebaran ketuntasan hasil belajar siswa pada akhir siklus 1 dan 2 disajikan pada Gambar 4.



**Gambar 4. Sebaran ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Akhir Siklus I dan II**

### 3.5. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan dari awal siklus 1 hingga diperoleh data bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dengan berbantuan media pembelajaran berupa video memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada siklus 1 sudah mulai menunjukkan adanya peningkatan namun masih ada beberapa kendala salah satunya adalah masih banyak siswa yang belum bisa menuntaskan nilainya untuk mencapai KKM yang sudah ditentukan di sekolah. Hasil evaluasi menunjukkan ada 26 siswa yang nilainya belum tuntas. Oleh sebab itu diperlukan perbaikan pada pertemuan siklus berikutnya, hal ini dilakukan untuk mencapai hasil yang maksimal. Pada siklus 2 perlu dilakukan pemberian perhatian lebih terhadap siswa yang masih belum bisa tuntas mencapai KKM yakni dengan memberikan pembelajaran yang mudah bagi siswa untuk memahami materi yang diberikan salah satu contohnya dengan menampilkan media pembelajaran berbasis video sebagai sarana belajar yang menarik. Dari data siklus 2 telah diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan dari aktivitas dan hasil belajar siswa yang tuntas dibandingkan dengan siklus 1, dari yang awalnya 27,27% (7 siswa) meningkat menjadi 78,78 (24 siswa).

Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi berbeda dengan metode pembelajaran lainnya, tetapi juga membantu siswa untuk lebih mandiri dalam mencari informasi atau pengetahuan tentang materi yang diberikan hal ini juga didukung penelitian oleh Kusmaryatni (2021) menunjukkan bahwa integrasi *Jigsaw* dengan media video mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa karena memberikan ruang bagi siswa untuk memahami materi secara mendalam melalui diskusi kelompok serta visualisasi materi yang konkret. Hal serupa disampaikan oleh Resmi (2022), yang menemukan adanya peningkatan signifikan hasil belajar matematika pada siswa SD setelah menggunakan pendekatan *Jigsaw*. Selain memperkuat keterampilan sosial, model ini juga menumbuhkan rasa tanggung jawab

individu dalam kelompok (Ariana, 2022). Dukungan media video juga memberikan stimulus visual yang memperjelas konsep, memperkuat retensi memori, dan meningkatkan motivasi belajar siswa sebagaimana dilaporkan oleh Khomaidah dan Harjono (2019) dalam kajian meta-analisis mereka. Oleh karena itu, kombinasi antara pendekatan *Jigsaw* dan penggunaan media video menjadi strategi pembelajaran yang sangat efektif, karena menggabungkan keunggulan pembelajaran kolaboratif dengan kekuatan media audiovisual dalam menyampaikan materi secara menyeluruh dan menarik.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* dengan berbantuan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada siswa kelas XI BD di SMKN 1 Jember. Berdasarkan pernyataan di atas dibuktikan dengan peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I dengan awal mula rata-rata 72,73% meningkat menjadi 90,91%. Hal ini juga dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1 dari yang hanya 21,21% dari 7 siswa yang tuntas mencapai KKM dan 63,63 hampir memenuhi KKM dengan total siswa 21 orang serta 15,15% siswa yang gagal mencapai KKM dengan total siswa 5 orang dan pada siklus 2 meningkat menjadi 72,73% siswa yang mencapai KKM serta tersisa 34,34% siswa yang hampir mencapai KKM dan 1 orang siswa yang gagal mencapai KKM dengan persentase 3,3%. Dengan demikian penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* dengan berbantuan media pembelajaran berbasis video tidak hanya mampu memberikan pembelajaran yang lebih menarik tetapi juga membantu dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

#### Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

#### Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

#### Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

#### Daftar Rujukan

- Abdullah, R. (2017). The effect of applying the Jigsaw cooperative learning model to chemistry subjects at Madrasah Aliyah (in Bahasa). *Lantanida Journal*, 5(1), 13.
- Adji, M. R., Prasetyo, M. A., Nada, L. K., Ulandari, L., & Fadila, L. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 256–263.
- Aliwanto, A. (2017). Analisis aktivitas belajar. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 64–71.
- Apriliyana, D. A., Masfu'ah, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis pemahaman konsep matematika siswa kelas V pada materi bangun ruang. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4166–4173. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2149>
- Ariana, I. P. G. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw untuk meningkatkan aktivitas, respon, dan prestasi belajar siswa pendidikan agama Hindu dan budi pekerti. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 19–27. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/47089>
- Ariandi, Y. (2017, February). Analisis kemampuan pemecahan masalah berdasarkan aktivitas belajar pada model pembelajaran PBL. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 579–585).
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–33.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian tindakan kelas* (Vol. 136, No. 2, pp. 2–3). Bumi Aksara.
- Asda, Y. (2022). Efektivitas pembelajaran model kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam pada siswa MAN Model Banda Aceh. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 160–174.
- Awalina, Misnah, Ratu, B., & Handayani, D. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Sukawangi 4 Bandung. *Tamilis Synex: Multidimensional Collaporation*, 2(1), 128–136.
- Ayuwanti, I. (2017). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation di SMK Tuma'ninah Yasin Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Cahyono, S. D. (2022). Melalui model teaching at right level (TaRL) metode pemberian tugas untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan KD. 3.2/4.2 topik perencanaan usaha pengolahan makanan awetan dari bahan pangan N. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12407–12418.

- Erlina, D. A., & Sutarni, S. (2024). Peningkatan aktivitas belajar siswa melalui pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 454–463. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2409>
- Ermawati, N. (2011). Peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw kelas V SD Negeri 01 Bedana Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(2).
- Esminarto, E., Sukowati, S., Suryowati, N., & Anam, K. (2016). Implementasi model STAD dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *BRILLIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 1(1), 16–23.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika di kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3(3), 170–184. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Hariadi, S., Haris, M., & Junaidi, E. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar kimia. *Chemistry Education Practice*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.29303/cep.v2i2.1288>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh kebiasaan belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3378–3384. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1350>
- 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.
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-analisis efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPA. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(1), 30–37. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/17335>
- Kurniawan, S., & S Th I, M. S. I. (2017). *Pendidikan karakter di sekolah: Revitalisasi peran sekolah dalam menyiapkan generasi bangsa berkarakter*. Samudra Biru.
- Kusmariyatni, N. N. (2021). Model pembelajaran kooperatif Jigsaw berbantuan media video meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 215–225. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/14291>
- Lisatina Giawa, & Efrata Gee, D. H. (2022). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi bentuk pangkat dan akar di kelas XI SMA Negeri 1 Ulususua tahun pembelajaran 2021/2022. *AFORE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(12), 2439–2450. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Afore/article/view/437/366>
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 96–102.
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif melalui metode Teams Games Tournaments dengan strategi peta konsep pada siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
- Masyhudi, R. (2023). Penerapan model kooperatif learning tipe Jigsaw dalam meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas IX 2022/2023 MTsN 1 Kota Padang. *Journal on Education*, 5(4), 13586–13595. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2367>
- Mikrayanti, M. (2020). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 33–39.
- Murtiana, Y., Sulistyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar pembelajaran tematik menggunakan model Problem Based Learning pada kelas IV SD Negeri Margomulyo 1. *Epirins.Uad.Ac.Id*, 1528.
- Nawangsih, A. (2017). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif Jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Bina Bangsa Mandiri tahun ajaran 2016/2017 pada mata pelajaran kewirausahaan* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). Pengaruh strategi pembelajaran aktif terhadap hasil belajar pada Madrasah Ibtidaiyah. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Oktaviani, W., Chan, F., Hayati, D. K., & Syaferi, A. (2021). Meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPA melalui model Discovery Learning. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2), 109–123.
- Pusvita Kartikasari, C., Hunafa, U., Herdiana Altaftazani, D., Subang Bandung, J. V., Siliwangi, I., & Terusan Jendral Sudirman Cimahi, J. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa SD kelas V. *Journal of Elementary Education*, 2(3), 1–8.
- Putri, I. N., Kurniati, E., & Rudiyanto, R. (2020). Pandangan guru tentang penanaman nilai-nilai kewirausahaan untuk anak usia dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 17(2), 71–77. <https://doi.org/10.17509/edukids.v17i2.24287>
- Ratna, E. D. (2018). Modern and conventional learning methods in high school. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), 44–52.
- Rembulan, G. D., & Fensi, F. (2018). Pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha. *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, 1(1), 112–119. <https://doi.org/10.30813/jpk.v1i1.1007>
- Resmi, N. W. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 101–109. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/52106>

- Riduwan, M. B. A. (2022). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. [Penerbit tidak disebutkan].
- Rini, D. S. (2021). SPS-Bansho untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika peserta didik SMPN 18 Tangerang. *Idealmathedu: Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 8(2), 79–93. <https://doi.org/10.53717/idealmathedu.v8i2.292>
- Rosarina, G., Sudin, A., & Sujana, A. (2016). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Rusmiati, R., Abbas, N., & Usman, K. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan pecahan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1345–1353. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2045>
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2019). Peningkatan hasil belajar dan self efficacy siswa melalui model pembelajaran Carousel Feedback dan Showdown pada mata pelajaran kewirausahaan (Studi kasus pada SMA Negeri 1 Bengkayang). *Sebatik*, 23(2), 522–527.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saputra, E., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 15–23. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.2022>
- Subiyantari, A. R., & Muslim, S. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa SMK. *JVTO: Jurnal Vokasi Teknik Otomotif*, 1(1), 2.
- Ummah, M. S. (2019). [No title]. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y>
- Urwati, K., Ernita, N., & Yahdi, Y. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi hukum Newton kelas X di MA Darul Muhajirin Praya. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 82. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.7673>
- Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh penerapan metode Teams Games Tournament berbantuan permainan dadu terhadap hasil belajar IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 182–195.
- Yolanda, I. Y. (2019). *Hubungan keterampilan mengajar guru dengan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Inpres Sampe Cita tahun pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Quality).
- Yuliana, R., & Putri, D. A. (2023). Efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 45–53.
- Yuliantari, N. L. P., Meitriana, M. A., & Zuhri, A. (2016). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TAI (Team Assisted Individualization) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X SMK N 1 Sukasada, tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 7(2).