

## ABSTRAK

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal pada mata diklat Teknik Komputer dan Jaringan di kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Bojongpicung Kab. Cianjur. Observasi awal menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran memiliki beberapa kendala seperti kurangnya keaktifan dan keterbukaan siswa dalam mengungkapkan gagasan serta permasalahan yang dihadapinya. Siswa juga kurang melakukan interaksi baik dengan guru maupun sesama siswa sehingga kesulitan siswa tidak dapat diketahui. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan keterbukaan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan profil kegiatan pembelajaran, sehingga dari hasil gambaran tersebut peneliti bersama guru dapat menyusun rencana pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan teknik penelitian tindakan kelas, dimana terdapat empat siklus yang tiap siklusnya terdiri dari beberapa tahapan yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dikelas, keaktifan siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan. Pada siklus ke-1, persentase keaktifan siswa adalah 68,75% yang dikategorikan cukup. Pada siklus ke-2, persentase keaktifan siswa meningkat menjadi 81,25% yang dikategorikan baik dan pada siklus ke -3 aktivitas terus meningkat menjadi 87,5% yang dikategorikan baik. kegiatan Pembelajaran Perakitan Komputer masih kurang efektif. Maka sangat besar kemungkinan diterapkannya model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw menggunakan Multimedia Flash 3 Dimensi sebagai salah satu solusi alternatif masalah pembelajaran kelas. Kemudian siklus terakhir yaitu siklus ke -4 mencapai 100% siswa aktif yang dikategorikan sangat baik. Dari hasil wawancara dengan guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kooperatif tipe jigsaw sangat menarik dan menyenangkan baik siswa maupun guru. Dari hasil analisa data diperoleh kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat mengoptimalkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Jigsaw, kooperatif, penelitian tindakan kelas.

Application of Jigsaw cooperative learning model is motivated by the results of preliminary observations on eye training Computer Engineering and Networks in class X Computer Engineering and Networks at SMK 1 Bojongpicung Kab. Cianjur. Preliminary observations indicate that the learning activities have several constraints such as lack of liveliness and openness of the students in expressing ideas and the problems it faces. Students also interact less well with teachers and fellow students so that students can not be known difficulties. Application of Jigsaw cooperative learning model is expected to improve the liveliness and openness of students in learning activities.

The purpose of this study is to describe the profile pembelajaran activities, so that the description of the results of research with teachers to plan appropriate learning activities to enhance learning. The methodology used in this study is a qualitative research technique of classroom action research, in which there are four cycles in which each cycle consists of several stages of planning, action, observation, and reflection.

Based on the observations made in class, student activity overall has increased. In the 1st cycle, the percentage of active students is 68.75% which is considered sufficient. In the 2nd cycle, the percentage of student activity increased to 81.25% which is well categorized and the cycle continues to -3 activity increased to 87.5% which is considered good. Computer Assembling Learning activities are less effective. Then it is highly likely implementation of the model using the Jigsaw Cooperative Learning Multimedia Flash Type 3 Dimension as one alternative solution class learning problems. Then the cycle to last cycle reached 100% -4 active students are categorized very well. From interviews with teachers and students, it can be concluded that the type of cooperative learning approach is very interesting and enjoyable jigsaw both students and teachers. From the data analysis it is concluded that the application of cooperative learning jigsaw activity to optimize student learning and improve student achievement.

Keywords: Model Learning, Jigsaw, cooperative, action research