

ABSTRAK

Dari hasil observasi di SMK 1 Cimahi beberapa guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanda jawab sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran, jenuh, pasif dan siswa terlihat kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif jigsaw. Populasi penelitian ini adalah siswa SMKN 1 Cimahi di kelas X Kontrol Mekanik. Pengumpulan data menggunakan metode *Quasi experimental design* dan desain penelitian menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Uji coba instrumen penelitian dilakukan terhadap peserta didik SMKN 1 Cimahi sebanyak 35 peserta didik kelas XI Kontrol Mekanik. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa kelas eksperimen mengalami perubahan yang cukup signifikan dalam penguasaan materi elektronika dasar, yaitu dari hasil rata-rata *pre test* sebesar 38 dan hasil *post test* sebesar 72 dengan perubahan (*gain*) sebesar 0,56 atau 56%, dibandingkan dengan kelas kontrol yang mendapatkan hasil rata-rata *pre test* sebesar 37 dan hasil *post test* sebesar 59 dengan perubahan (*gain*) sebesar 0,40 atau 40%. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dengan menggunakan model kooperatif jigsaw dapat berpengaruh dan meningkatkan hasil belajar siswa. Inovasi pada pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw agar materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah tersampaikan dan peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran serta mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Kata kunci: kooperatif jigsaw. Model Pembelajar. Elektronika Dasar. SMK (Sekolah Menengah Kejuruan)

ABSTRACT

From the observation in SMK 1 Cimahi some teachers are still dominant using lecture method and answer sign so that students tend to be less active in learning, saturated, passive and students look less motivated to follow the learning process. This research is for study result of student use cooperative jigsaw metode. Target of this research is student of SMKN 1 Cimahi grade X in control mechanic class. Collection data use Quasi Experimental design metode and research design use Nonequivalent Control Grup Design. Try out research instrument is do to 35 student of SMKN 1 Cimahi grade XI class of control mechanic. Result of this research is get that class has change on basic electronic subject, that is from average result pre test is 37 and post test is 72 with change (gain) amount 0,56 or 56%, if it compare with control class which is get average result pre test amount 37 and post test amount 59 with change (gain) 0,40 or 40%. Conclusion of this research is use cooperative jigsaw metode can improve study result of student. Innovation study with cooperative jigsaw metode, is for subject easier deliver from teacher to student, and student can be active in class.

Keyword Cooperative Jigsaw. Learning Model. Basic Elektronics. SMK (Vocational High School)