

Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA Negeri 6 Solok

Nia Safira¹, Nurlizawati Nurlizawati^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: nurlizawati@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar di SMAN 6 Solok Selatan khususnya di kelas XI IPS I. Upaya yang tepat untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw berbantuan aplikasi kahoot. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran sosiologi selama proses pembelajaran menggunakan model cooperative learning tipe jigsaw berbantuan aplikasi kahoot. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilakukan pada kelas XI IPS I. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan lembar observasi, tes, wawancara dan dokumentasi yang dianalisis dengan membandingkan presentase ketuntasan belajar. Teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah teori konstruktivisme dari vygosky dan desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart. Setelah penerapan model dan media tersebut meningkat pada siklus I sebesar 50,82%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 80,5%. Dengan demikian, data hasil peningkatan hasil belajar siswa akan dilihat melalui pretest dan posttest dari siklus 1 ke siklus 2 dalam 4 kali pertemuan. Setelah dilakukan penelitian diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw berbantuan aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Aplikasi Kahoot; Hasil Belajar; Model Jigsaw.

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes at SMAN 6 Solok Selatan, especially in class XI IPS I. The right effort to overcome the problem of student learning outcomes is to use the cooperative learning model of the jigsaw type assisted by the Kahoot application. The purpose of this study was to analyze the improvement of student learning outcomes in sociology subjects during the learning process using the cooperative learning model of the jigsaw type assisted by the Kahoot application. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR) and was carried out in class XI IPS I. The research data collection technique used observation sheets, tests, interviews and documentation which were analyzed by comparing the percentage of learning completeness. The theory used to analyze this research is the constructivism theory of Vygotsky and the research design of Kemmis and Mc. Taggart. The results of this study prove that the use of the cooperative learning model of the jigsaw type assisted by the Kahoot application can improve student learning outcomes in the classroom. After the application of the model and media increased in cycle I by 50.82%, then in cycle II increased to 80.5%. After conducting the research, it was found that learning using the jigsaw cooperative learning model assisted by the Kahoot application can improve student learning outcomes because students become more active and involved as a whole when undergoing the sociology learning process in class.

Keywords: Jigsaw Learning Model; Learning outcome; Kahoot application.

How to Cite: Safira, N. & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA Negeri 6 Solok. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(3), 202-209.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

Pendahuluan

Kurikulum ialah suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang di programkan, direncanakan dan dirancang secara sistematis atas dasar norma-norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran Engel (2014). Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil belajar optimal (Sugihartono, 2016).

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktikkan pada saat mengajar. Untuk menghasilkan prestasi (hasil) belajar siswa yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas (Nasution, 2017). Hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses belajar mengajar dan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik akibat tindak belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar di sekolah (Wahyuni et al. 2020).

Hasil belajar yang baik dapat diperoleh melalui belajar dengan sungguh-sungguh. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa secara umum dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari diri siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Proses pembelajaran dapat berlangsung karena adanya siswa, guru, kurikulum, satu dengan yang lain saling terkait atau saling berhubungan. Siswa dapat belajar dengan baik jika sarana dan prasarana untuk belajar memadai, model pembelajaran guru menarik, siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas (Evilijanida, 2011).

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti selama proses Praktek Lapangan Kerja (PLK) di kelas X1 IPS I SMA Negeri 6 Solok Selatan mata pelajaran sosiologi hasil belajar siswa yang diperoleh masih kurang maksimal. Faktanya, masih banyak peserta didik khususnya kelas X1 IPS 1 yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini dikarenakan, dalam proses pembelajaran di kelas X1 IPS 1 masih memiliki permasalahan terkait kurangnya variasi dalam model pembelajaran, kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik, kurangnya partisipasi peserta didik pada saat presentasi, kurang aktif dalam diskusi. Hal tersebut dapat dilihat dari pada saat pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan pendidik pada saat menjelaskan materi, peserta didik tidak ikut andil dalam menjawab pertanyaan presentasi. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas X1 IPS 1 masih rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka harus ada perbaikan dalam proses pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki metode/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Untuk itu, diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pelajaran Sosiologi dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot*.

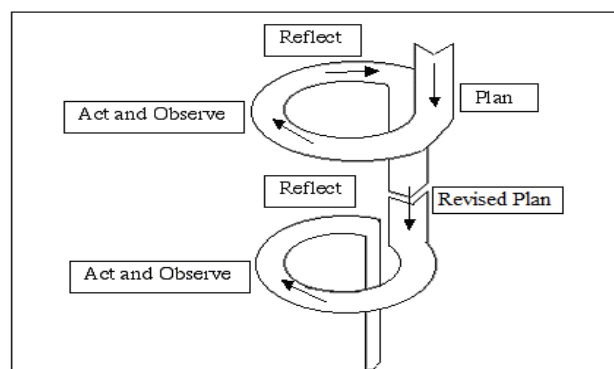
Pembelajaran *cooperative tipe jigsaw* adalah model belajar yang mempersyaratkan siswa untuk bertanggung jawab pada tugas masing-masing dan mengajarkan pada anggota kelompok lainnya, sehingga mampu saling memahami antar siswa lainnya (Kahar, Anwar & Murpri, 2020). Model pembelajaran ini peneliti ambil dengan asumsi bahwa suatu persoalan akan lebih cepat terpecahkan bila dilakukan secara gotong royong dari pada oleh diri sendiri. Model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*, membawa siswa bekerja kelompok serta mampu menyampaikan pendapat pada saat diskusi, menumbuhkan kekompakan kelompok baik kelompok asal maupun ahli, menumbuhkan rasa persatuan dan kerjasama yang baik, sehingga penguasaan materi pelajaran bila didiskusikan akan lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya (Putra, 2014).

Aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajaran yang mana *kahoot* digunakan sebagai evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari. *Kahoot* digunakan pada saat posttest pada pertemuan kedua setiap siklus dengan soal berbentuk objektif dengan jumlah 20 soal. *Kahoot* dipilih peneliti karena bentuk aplikasi memunculkan daya saing yang kompetitif antara siswa dengan teman sekelasnya. Hal ini membuat siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran untuk memenangkan permainan tersebut. Ditambah lagi dengan fitur yang memunculkan hasil permainan dari jawaban dengan poin tertinggi hingga terendah yang akan dimunculkan diakhir permainan dan bisa dilihat oleh seluruh pemain. *Kahoot* juga dapat memberi suatu kemudahan dan dapat dikatakan sebagai suatu novelty dalam perekaman skor nilai (hasil belajar) siswa, dimana secara otomatis skor (nilai) akan terekam di spreadsheet yang bisa digunakan berbentuk Ms. Excel, sehingga memudahkan peneliti dalam merekap dan mengolah data primer hasil belajar siswa secara berkala untuk melihat pengaruh yang signifikan berupa angka dari hasil belajar siswa (Saaman, 2022).

Berdasarkan penelitian relevan terdahulu yang relevan, pertama (Nasrudin, 2017) hasil Model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa yakni dari nilai pra siklus 45,85 kemudian siklus I menjadi 65,75. Selanjutnya siklus II mencapai 80,60 dan telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan. Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw khendaknya guru lebih dahulu memperhatikan langkah- langkah atau hal-hal yang harus dipenuhi sebelum melaksanakan tindakan agar pelaksanaan tindakan bisa lebih baik. Persamaan penelitian ini terletak pada menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw*, Peningkatan hasil belajar siswa yang menjadi tujuan penelitian. Kedua penelitian yang dilakukan oleh Mikrayanti (2020) hasil analisis data dan penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa SMPN 2 Bolo. Persamaan terdapat pada penelitian ini menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* dan Peningkatan hasil belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian ini yang bertujuan mengetahui metode *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS I Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Solok Selatan.s

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) (Fadilla, 2019). Pelaksanaan tindakan dalam PTK ini dilaksanakan dengan dua siklus dimana sebelum dilakukan tindakan peneliti sudah mengamati terlebih dahulu hasil dari nilai UH pada pembelajaran sebelumnya dan kemudian dibandingkan dengan nilai setelah di terapkannya model pembelajaran *cooperative tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot*. Tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk mengatasi permasalahan selama berlangsungnya proses belajar mengajar dan mencari solusi dari permasalahan tersebut, selain itu tujuan khusus dari adanya penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dikelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Solok Selatan karena berdasarkan hasil ulangan harian. Desaian penelitian merujuk pada pelaksanaan penelitian dikemukakan oleh kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan adalah tes yang dibagi menjadi dua yaitu *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis adalah membandingkan persentase ketuntasan belajar dalam penerapan model pembelajaran langsung dengan berbantuan aplikasi *kahoot* pada siklus 1 dan 2. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat pada setiap siklus, jika capaian hasil belajar siswa pada kategori 75% maka hasil belajar dapat dikatakan berhasil (Viera, 2019).



Gambar 1. Desaian Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis Dan M.c Tanggart

Sumber: (Arikunto, 2009)

Hasil dan Pembahasan

Kondisi Awal Atau Pra Tindakan

Kondisi awal atau pra tindakan, peneliti melakukan observasi pada jam pelajaran sosiologi di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Solok Selatan. Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan memperhatikan kondisi kelas. Peserta didik diminta memperhatikan lingkungan sekitar tempat duduk masing masing dan membuang sampah yang terdapat di sekitar tempat duduk. Setelah kondisi kelas sudah kondusif, guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa. Setelah berdoa selesai, guru mengabsen peserta didik. Pada kegiatan inti, guru menulis point-point materi pembelajaran yang akan dijelaskan pada papan tulis. Setelah itu, guru menjelaskan secara singkat point materi yang dicatat tersebut.

Adapun point-point yang dijelaskan yaitu indikator kelompok sosial. Setelah menjelaskan secara singkat, guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mencari satu contoh kasus kelompok sosial. Saat jam pembelajaran berakhir, guru menutup pembelajaran dengan menyimpulkan materi yang telah dibahas. Kemudian sebelum penutup guru memberikan *pre test* untuk melihat hasil belajar siswa, setelah selesai *pre test* guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam serta meninggalkan kelas. Hasil pengamatan pada kondisi awal atau pra tindakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Pencapaian Hasil Belajar Pra Tindakan

No	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Murid	Presentase Jumlah Murid
1	90%-100%	Sangat Baik	2	7,14%
2	75%-89%	Baik	5	17,85%
3	65%-74%	Cukup	0	0
4	55%-64%	Kurang Baik	1	3,57%
5	0%-54%	Sangat Kurang	20	71,42%
Jumlah			28	

Sumber: diolah oleh peneliti dan guru mata pelajaran sosiologi

Tabel 1 diatas memaparkan kondisi awal atau pra tindakan, kelas XI IPS 1 memiliki Rata-rata hasil yang masih rendah dengan rata-rata 45,17% dengan tingkat ketuntasan sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari masing-masing presentase jumlah siswa tuntas. Kriteria presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada kondisi awal atau pra tindakan tergolong sangat rendah sehingga peneliti melakukan penelitian penerapan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* pada kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 6 Solok Selatan.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada tanggal 24 dan 25 November 2023. Adapun kegiatan pada siklus I terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan hal-hal yang diperlukan selama penelitian seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan media seperti *kahoot*. Pada tahap tindakan dan pengamatan, peneliti berperan sebagai pelaku tindakan yang menerapkan model *Tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran sosiologi. Materi yang dipelajari pada siklus I yaitu pengertian, karakteristik, dan faktor penyebab kelompok sosial. Setelah penyajian materi secara singkat, guru membentuk kelompok asal, (1) Peserta didik yang berjumlah 28 orang dibagi menjadi 5 (lima) kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 orang, (2) Masing-masing anggota kelompok diberikan sub topik oleh guru, (3) setiap peserta didik berpindah ke kelompok yang memiliki sub topik yang sama. Kelompok ahli, (1) peserta didik berkumpul dengan kelompok baru dengan sub topik sama, (2) semua anggota kelompok menyampaikan pengetahuan yang diketahui tentang sub topik yang di bahas, (3) Hasil kesepakatan semua kelompok di tulis oleh semua anggota di lembar kerja yang telah disiapkan, (4) Masing-masing kelompok merencanakan cara menyampaikan dengan anggota kelompok semula (asal) (Putra, 2014). Pada pertemuan tanggal 25 November 2024 peneliti melakukan kuis yang dilakukan di aplikasi *kahoot* untuk melihat hasil akhir dari peserta didik setelah menerapkan model *cooperative learning tipe jigsaw*. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer pada siklus I yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan menunjukkan nilai akhir hasil belajar kelas XI IPS I SMA N 6 Solok Selatan sebagai berikut ini:

Tabel 2. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Murid
1	90%-100%	Sangat Baik	1	3,57%
2	75%-89%	Baik	10	35,71%
3	65%-74%	Cukup	6	21,42%
4	55%-64%	Kurang Baik	2	7,14%
5	0-54%	Sangat Kurang	9	32,14%
Jumlah			28	
Rata-rata				50,82%

Tabel 2 diatas dapat memaparkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan rata-rata 50,82%. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar peserta didik pada siklus I dibandingkan dengan kondisi awal atau pra tindakan dengan siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Perbandingan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS I Pada Pra Tindakan dan Siklus I

No	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase Pra Tindakan	Presentase Siklus I
1	90%-100%	Sangat Baik	1	7,14%	3,57%
2	75%-89%	Baik	10	17,85%	35,17%
3	65%-74%	Cukup	6	0	21,24%
4	55%-64%	Kurang Baik	2	3,57%	7,14%
5	0-54%	Sangat Kurang	9	71,42%	32,14%
Jumlah			28		
Rata-rata				45,17%	50,82%

Sumber: diolah oleh peneliti dan guru mata pelajaran sosiologi

Berdasarkan tabel 3 tersebut disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 1 pada siklus I mengalami kenaikan dibandingkan dengan kondisi awal atau pra tindakan dengan selisih 21,4%. Pada tahap refleksi, peneliti dan guru menemukan masalah yang menyebabkan kurangnya keaktifan belajar peserta didik yaitu: 1) Peserta didik masih kurang beradaptasi terhadap model Jigsaw berbantuan aplikasi kahoot. 2) Peserta didik masih beradaptasi dalam menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* dan penggunaan aplikasi *kahoot*. 3) Kurangnya kerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. 4) Motivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran masih kurang. 5) Peserta didik gampang bosan saat proses pembelajaran berlangsung. 6) Ketidakhadiran peserta didik pada saat melakukan games di aplikasi *whatsapp* dimana banyak peserta didik yang tidak hadir saat siklus I pertemuan 2 untuk melakukan games. Dalam hal ini, peneliti dan guru mata pelajaran sosiologi kelas XI berdiskusi dalam mencari solusi permasalahan yang terdapat pada siklus I. Dari diskusi tersebut ditemukan solusi sebagai berikut: 1) Memberikan poin tambahan kepada peserta didik yang aktif saat guru menjelaskan materi. 2) Memberikan poin tambahan kepada peserta didik yang aktif dalam kelompok. 3) Melakukan ice breaking di tengah proses pembelajaran. 4) Memberikan reward seperti hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tinggi atau juara satu saat melakukan games melalui kuis *kahoot*.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 1 dan 2 Desember 2023. Adapun kegiatan pada siklus II terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan hal-hal yang diperlukan selama penelitian seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan media kahoot. Pada tahap tindakan dan pengamatan, peneliti berperan sebagai pelaku tindakan yang menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* mata pelajaran sosiologi. Materi pada siklus II tentang kelompok sosial tidak teratur, yang mana guru menyajikan materi secara singkat, lalu membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok setiap kelompok beranggotakan 5-6 orang, guru memberikan subtopik kepada masing-masing kelompok dengan materi yang sama, guru memberikan LKPD kepada masing kelompok ahli untuk dikerjakan secara bersama-sama, setelah berdiskusi dan mengerjakan LKPD anggota di kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk memberikan ilmu dan pengetahuan yang didapat tentang materi yang menjadi tanggung jawabnya, setelah menjelaskan kekelompok asal guru meminta kelompok membuat mind mapping lalu di presentasikan didepan kelas. Kelompok yang tampil dan anggota yang berpartisipasi pada presentasi akan diberikan nilai tambah serta reward.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer pada siklus II yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan (1 dan 2 Desember 2023) menunjukkan hasil belajar kelas XI IPS 1 yang diukur melalui *pre test* dan *post test* dengan penerapan model *Tipe Jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pre Test dan Post Test Siklus II

No	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Nilai Pretest	Presentase Jumlah Murid	Nilai Post test	Presentase Jumlah Murid
1	90%-100%	Sangat Baik	5	17,85%	6	21,42%
2	75%-89%	Baik	15	53,57%	15	53,57%
3	65%-74%	Cukup	5	17,85%	3	10,71%
4	55%-64%	Kurang baik	2	7,14%	1	7,14%

5	0-54%	Sangat kurang	1	3,57%%	3	10,71%
Jumlah			28	77,14%	28	80,5%

Sumber: diolah oleh pendidik pada siklus 2

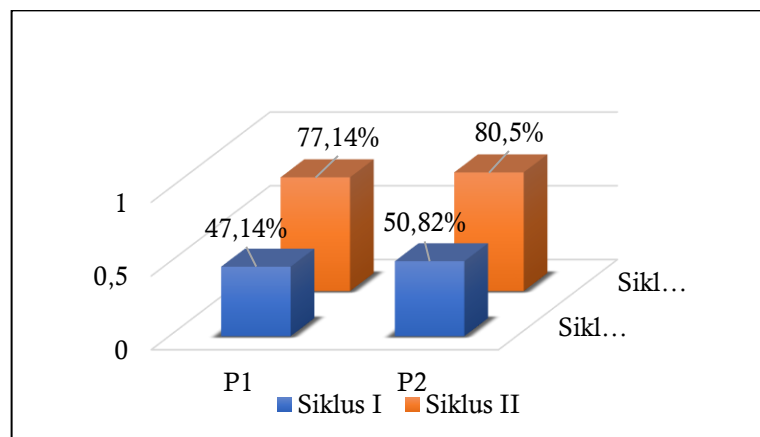
Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus II pada saat *pre test* rata-rata hasil belajar siswa sebesar 77,14% dan pada saat *post test* hasil belajar meningkat lagi menjadi 80,5% yang sudah bisa dikategorikan baik. Berikut ini tabel hasil belajar peserta didik pada saat dilakukan siklus I dan II pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil belajar siswa pada Tahap Pra Tindakan, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Hasil Belajar	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
1.	Pra Tindakan	14,28%	85,71%	45,17%
2.	Pretest siklus 1	21,42%	78,57%	47,14%
3.	Posttest siklus 2	39,28%	60,71%	50,82%
4.	Pretest siklus 2	71,42%	28,57%	77,14%
5.	Posttest siklus 2	75%	25%	80,5%

Sumber: diolah oleh peneliti pra tindakan siklus I dan II

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dari pra tindakan, siklus I dan II mengalami peningkatan yang sudah dapat dikategorikan sangat baik dan penelitian ini dinyatakan berhasil. Berikut dapat dilihat diagram perbandingan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II sebagai berikut:



Gambar 2. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I & II

Sumber: diolah oleh peneliti

Berdasarkan digram diatas, pada siklus II peneliti melihat peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dibanding siklus 1. Pada siklus I Rata-rata hasil belajar siswa pada pertemuan I sebesar 47,14% dan pada pertemuan II sebesar 50,82%. Pada siklus II peneliti mendapat hasil baik dalam penggunaan model pembelajaran model *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* yaitu pada pertemuan I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 77,14% dan pertemuan II sebesar 80,5%. Tercapainya hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Berbantuan *Kahoot* meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas X1 IPS 1 SMAN 6 Solok Selatan, menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajaran dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* 45,71. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan kedua 50,83, rata-rata hasil belajar siklus II *pretest* 69,64, rata-rata hasil belajar pada siklus II pertemuan kedua 80,5. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *Cooperatif Learning Tipe Jigsaw* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar Sosiologi peserta didik kelas X1 IPS 1 di SMA Negeri 6 Solok Selatan. Hasil temuan pada awal siklus I peningkatan hasil belajar siswa mulai Nampak tetapi belum mencapai target karena beberapa faktor, diantaranya adalah

perencanaan yang dilakukan peneliti belum optimal, masih adanya penyesuaian guru dan siswa, guru belum optimal dalam melaksanakan model *cooperative learning tipe jigsaw*, siswa belum terbiasa bekerjasama dalam kelompok baik kelompok ahli maupun asal, siswa belum fokus dalam proses pembelajaran, masih ada siswa yang asik dengan aktivitasnya sendiri seperti bercanda, mengobrol bahkan ada yang mengantuk serta siswa kurang termotivasi karena masih terbiasa dengan pembelajaran sebelumnya dimana guru mempunyai peran utama dalam pembelajaran serta kurangnya ketegasan guru dalam menghadapi siswa yang sering membuat gaduh. Dengan adanya evaluasi pada siklus I kemudian memperbaiki pada siklus II ternyata hasil belajar siswa meningkat dari hasil belajar siklus I dan pada siklus II nilai rata-rata yang meningkat yaitu dari 47,14% menjadi 50,82% pada siklus I dan siklus II 77,14% menjadi 80,5% ini berarti kebanyakan siswa telah mencapai keberhasilan maka penelitian dianggap berhasil.

Model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* dilihat dari pandangan teori konstruktivisme *Vygotsky* menekankan pada proses dalam memahami suatu konsep tentang materi kelompok sosial dan kebebasan dalam mengali ilmu pengetahuan mengenai kelompok sosial serta upaya dalam mengkonstruksi yang mana pembelajaran harus bisa dilakukan secara mandiri oleh peserta didik, hal ini sesuai dengan kurikulum 13 siswa dituntut untuk aktif, kreatif dan mandiri (Tamrin, 2011). Teori konstruktivisme *Vygotsky* juga menekankan pada peran aktif seseorang dalam mengkonstruksikan pengetahuannya. Hal ini, sesuai dengan peserta didik di kelompok ahli mengajarkan atau mengkonstruksikan ilmu yang didapat dikelompok ahli kepada anggota dikelompok asal (Suparlan, 2019). Teori konstruktivistik membuat peserta didik sebagai pelajar aktif, sehingga dalam penerapannya teori ini sering disebut sebagai strategi pengajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered instruction*). Dari teori konstruktivisme saling berhubungan dengan model *cooperative tipe jigsaw* hal ini sesuai dengan model *cooperative tipe jigsaw* adalah sebuah model belajar yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok sosial yang didalamnya saling bertukar pikiran, pendapat, pengetahuan serta menjalin interaksi antara anggota kelompok dengan kelompok lainnya. Dilihat dari aplikasi *kahoot* yang digunakan peneliti pada saat pembelajaran salah satu cara agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif dan kondusif. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik pada saat *post test* saling melakukan yang terbaik bersaing secara baik-baik. Semua ini lakukan supaya hasil belajar siswa meningkat dari sebelum penerapan model *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot*.

Terbukti hasil belajar siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan yang terlihat pada tes akhir siklus I dan siklus II yang rata-rata nilainya meningkat dari 47,14% menjadi 50,82% Sementara pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat dari 77,14% menjadi 80,5%, ini berarti telah melebihi ketuntasan belajar klasikal yang ingin dicapai >75 serta termasuk kekategori baik. Hasil yang sama juga terungkap dari penelitian terdahulu Nasrudin & Abidin (2017), "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa SMP". Upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan cara guru meningkatkan pemberian motivasi kepada siswa melalui pemberian penghargaan bagi siswa yang mendapatkan nilai tertinggi pada evaluasi hasil belajar serta aktif mengikuti pembelajaran. Dengan demikian siswa menjadi lebih aktif dan memusatkan perhatian ketika mengikuti proses pembelajaran. Dalam menyajikan informasi awal, guru lebih mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran untuk memperjelas materi pembelajaran. Selain itu guru juga meningkatkan pemberian bimbingan kepada siswa yang masih belum mampu mandiri dalam melakukan kegiatan belajar. Ketika melakukan kegiatan refleksi di akhir pembelajaran., siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memperdalam materi yang dipelajari serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi melalui kegiatan tanya jawab. Hasil Model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa yakni dari nilai pra siklus 45,85 kemudian siklus I menjadi 65,75. Selanjutnya siklus II mencapai 80,60 dan telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan. Dalam menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* hendaknya guru lebih dahulu memperhatikan langkah-langkah atau hal-hal yang harus dipenuhi sebelum melaksanakan tindakan agar pelaksanaan tindakan bisa lebih baik.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan 2 siklus pada kelas XI IPS I SMA Negeri 6 Solok Selatan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu tersebut dibuktikan dengan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi pada saat sebelum diberikan tindakan kemampuan awal siswa kelas XI IPS I yaitu dengan rata-rata 45,17%, sehingga hal ini belum termasuk dalam kategori baik. Setelah diberikan tindakan pada siklus I dengan pelaksanaan penggunaan model *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajaran dengan materi kelompok sosial, hasil belajar siswa mengalami peningkatan walaupun belum signifikan yaitu sebesar 50,82%. Kemudian setelah dilakukan tahap perbaikan pada siklus II sesuai dengan refleksi pada siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan

mencapai rata-rata 80,5%. Perolehan tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan dari penelitian ini, maka peneliti tidak perlu lagi melakukan penelitian pada siklus III.

Adapun kendala dalam menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* yaitu penerapannya yang dilakukan secara online siswa melakukan tes dirumah masing-masing sehingga, guru sulit memantau siswa yang curang pada saat melakukan posttes dan banyak siswa yang tidak berpartisipasi pada posttes dilakukan. Selain, itu penerapan model pembelajaran memakan waktu lama sehingga peneliti dan guru mata pelajaran sosiologi harus bisa membagi waktu agar penerapan model ini dapat dilakukan secara maksimal. Koneksi internet yang stabil juga dibutuhkan saat menggunakan *kahoot*. Jika koneksi internet tidak stabil, maka *kahoot* akan keluar dari perangkat.

Daftar Pustaka

- Engel, E. (2014). Perkembangan Kurikulum. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*: 1–7.
- Evilinyanida, E. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27.
- Fadilla, A. (2019). Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalamupaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I Sd Negeri 27 Ampenan. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 20–26.
- 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.
- Mikrayanti, 2020. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 4(1), 33–39.
- Nasruddin, N., & Abidin, Z. (2017). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada siswa SMP. *Journal of Educational Science and Technology*, 3(2), 113–121.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9–16.
- Putra, D. S., & Hartati, S. C. Y. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Chest Pass pada Permainan Bolabasket (Studi pada siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(03), 526–531.
- Saaman, R. Implementasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran tematik Kelas V SDN Larangan. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Septiyani, A. W., Wilujeng, I., & Susilowati, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif The Influence Jigsaw Type of Cooperative Learning Model To Increased Social Skills And Cognitive Learning Results. *Jurnal TPACK IPA*, 6(8), 444–449.
- Putra, S. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Pokok Bahasan Perubahan Sosial Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Jigsaw Pada Siswa Kelas X11 IIS 1 di MAN 1 Subang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Penelitian Guru*, 1(2), 1–23.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
- Tamrin, T. (2011). Teori Belajar Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3(1), 40–47.
- Viera, V. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Pada Pembelajaran Ips Kelas v MI Miftahul Khair Tangerang. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Wahyuni, S. (2020). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Daring Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Bantar. *Prosiding pendidikan profesi Guru, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*: 153–66.