

Penerapan Metode Pembelajaran *Jigsaw* Dikombinasikan dengan Media Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

Putu Mega Damayanti¹, Ni Nyoman Mastiningsih², I Putu Suarnaya³
STKIP Agama Hindu Singaraja, Bali, Indonesia

Email: megadamayantiputu@mail.com mastiningsih20@gmail.com
suarnayaiputu@gmail.com

ABSTRAK

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah masih rendahnya aktivitas dan prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi pekerti siswa kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja Tahun Pelajaran 2022/2023. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengkaji penerapan model Pembelajaran *Jigsaw* dikombinasikan dengan media Powerpoint untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja tahun pelajaran 2022/2023. Dalam rangka mencapai tujuan di atas digunakan beberapa teori antara lain: Metode pembelajaran *Jigsaw*, media *Powerpoint* dan hasil-hasil penelitian yang relevan. Penelitian dirancang dengan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian sebanyak 15 orang yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan SMK TI Bali Global Singaraja. Prosedur penelitian menggunakan sistem siklus yang terdiri dari 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi evaluasi analisis, dan refleksi. Metode pengumpulan data digunakan tes untuk data pengetahuan akademik, kemudian observasi untuk data aktivitas siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut: pada pelaksanaan siklus I Rata-rata sikap siswa terhadap pembelajaran sebesar 55,8% dan pengetahuan akademik Rata-rata kelas (M) sebesar 76,7, daya serap klasikal (DS) 76,7% dan ketuntasan belajar (KB) 40% kategori **Rendah**. Kemudian pelaksanaan siklus II Rata-rata sikap siswa terhadap pembelajaran sebesar 85,8% dan pengetahuan akademik Rata-rata kelas 88, daya serap klasikal (DS) 88%, dan ketuntasan belajar klasikal (KB) 100% kategori **Tinggi**. Hasil penelitian direkomendasikan kepada para guru khususnya guru Agama Hindu untuk menerapkan metode Pembelajaran *Jigsaw* dikombinasikan dengan media *Powerpoint* dengan tepat dan benar dalam upaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran *Jigsaw*, Media *Powerpoint*, Aktivitas dan Prestasi Belajar

ABSTRACT

The problem studied in this study is the low activity and learning achievement of Hinduism and Moral Education in class XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja Academic Year 2022/2023. The purpose of this study is to examine the application of the *Jigsaw* Learning model combined with Powerpoint media to increase learning activities and achievement in class XI Multimedia at SMK TI Bali Global Singaraja for the 2022/2023 academic year. In order to achieve the above objectives, several theories are used, including: The *Jigsaw* learning method, Powerpoint media and relevant research results. The research was designed using

the Classroom Action Research method with 15 research subjects consisting of 11 male students and 4 female students at SMK TI Bali Global Singaraja. The research procedure uses a cycle system consisting of 2 cycles, where each cycle consists of 4 (four) stages, namely: planning, action implementation, observation evaluation analysis, and reflection. The data collection method used tests for academic knowledge data, then observations for student activity data on learning Hindu Religious Education and Character. The results of the research can be explained as follows: in the implementation of the first cycle, the average student attitude towards learning was 55.8% and the average academic knowledge of the class (M) was 76.7, the classical absorption (DS) was 76.7% and the mastery learning (KB) 40% Low category. Then the implementation of cycle II The average student attitude towards learning was 85.8% and the average academic knowledge of class was 88, classical absorption (DS) 88%, and classical learning mastery (KB) 100% High category. The results of the research are recommended to teachers, especially Hindu Religion teachers, to apply the Jigsaw Learning method combined with Powerpoint media correctly and correctly in an effort to increase student activity and achievement.

Keywords: Jigsaw Learning, Powerpoint Media, Activities and Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Ynag Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Dengan adanya pendidikan, maka akan timbul dalam diri seseorang untuk berlomba-lomba dan memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu syarat untuk lebih memajukan segala aspek kehidupan, maka usahakan pendidikan mulai dari tingkat SD sampai pendidikan di tingkat perguruan tinggi perlu terus ditingkatkan.

Menurut Ki Hajar Dewantara, tujuan pendidikan adalah penguasaan diri, sebab disinilah pendidikan memanusiakan manusia (humanisasi). Penguasaan diri merupakan langkah yang dituju untuk tercapainya pendidikan yang memanusiawikan manusia. Ketika peserta didik mampu menguasai dirinya, maka mereka akan mampu untuk menentukan sikapnya. Dengan demikian akan tumbuh sikap yang mandiri dan dewasa. Beliau juga menunjukkan bahwa tujuan diselenggarakannya pendidikan adalah membantu peserta didik menjadi manusia yang merdeka. Menjadi manusia yang merdeka berarti tidak hidup terperintah, berdiri tegak dengan kekuatan sendiri, dan cakap mengatur hidupnya dengan tertib.

Pada sekolah SMK TI Global Singaraja yang berada di Jalan Pulau Timor No. 24, Banyuning, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng dengan lokasi yang cukup strategis menjadikan sekolah ini menjadi salah satu sekolah yang menjadi incaran di Kabupaten Buleleng. Dengan sarana prasarana yang memadai membuat sekolah SMK TI Global Singaraja mampu bersaing dengan sekolah-sekolah lainnya di Kabupaten Buleleng. Letak dari sekolah ini sangat strategi sehingga mudah untuk dijangkau,

hamper seluruh siswa berangkat dengan menaiki sepeda motor. Sekolah ini mempunyai prestasi yang cukup banyak di bidang akademik maupun non akademik. Namun ada salah satu kelas yang masih bermasalah yakni kelas XI, aktivitas dan prestasi belajar siswanya masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi belajar siswa yang dilakukan pada kelas tersebut masih banyak siswa yang kurang semangat dalam belajar, tidak mau fokus belajar dan kurang aktif dalam bertanya ataupun menjawab, belum mengemukakan pendapat maupun memberi saran kepada tman, minat siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Hindu masih sangat kurang dari KKM, maka perlu adanya peningkatan pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Proses pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan sampai kegiatan penutup tidak terlaksana secara utuh. Begitupun dari hasil pre-test yang dilakukan pada tanggal 27 September 2022 yang hasilnya kebanyakan siswa belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan yakni hanya 6 orang siswa dari 15 orang siswa mampu menjawab benar di atas 76% sedangkan yang lainnya masih sangat di bawah yakni hanya 40% jawaban yang benar.

Berdsarkan permasalahan di atas, maka perlu alternatif pemecahan masalah yang dapat membantu guru dan sisswa dalam menangani permasalahan tersebut sehingga diharapkan aktivitas dan prestasi belajar siswa meningkat dan diharapkan juga anak didik bisa menjadi lebih baik. Upaya atau alternatif tersebut adalah metode pembelajaran *jigsaw* dikombinasikan dengan media powerpoint. Dari alternatif pemecahan masalah yang tersebut di atas, peneliti menggunakan alternatif yaitu metode pembelajaran *jigsaw* dikombinasikan dengan media *powerpoint* karena dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran, melatih peserta didik untuk memahami materi dengan cepat, memacu agar peserta didik lebih giat belajar, peserta didik berani mengemukakan pendapat, aktif dalam bertanya maupun menjawab dan fokus dalam belajar. *Jigsaw* ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, kepercayaan diri dan *life skill* yang mana pendekatan tersebut ditunjukkan untuk memunculkan emosi dan sikap positif belajar dalam proses belajar mengajar yang berdampak pada peningkatan kecerdasan otak. Oleh karena itu, peneliti menetapkan obyek bini diangkat dalam sebuah penelitian yang berjudul **“Penerapan Metode Pembelajaran *Jigsaw* Dikombinasikan Dengan Media *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Agama Hindu”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah tindakan kelas menggunakan desain model PTK yang diciptakan oleh Kemmis dan Me Taggart (dalam Kunandar, 2012: 71-76), karena desain penelitian ini dianggap mudah dalam prosedur tahapannya. PTK mempunyai tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran dan perilaku siswa dikelas. Penelitian ini akan berjalan melalui beberapa siklus sesuai dengan waktu dan pencapaian tujuan dari tujuan penelitian yang diinginkan. Pada setiap siklus ada tahapan kegiatan dalam pembelajaran. Langkah-langkah pokok yang ditempuh pada siklus pertama dan siklus-siklus selanjutnya adalah: 1) perencanaan tindakan, 2)

pelaksanaan atau implementasi tindakan, 3) observasi, evaluasi, dan analisis, 4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *jigsaw* dengan media *powerpoint*, ternyata dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti SMK TI Bali Global Singaraja Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas belajar tiap siklusnya, pada siklus I, aktivitas belajar siswa 55,8%, sedangkan pada siklus II aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yakni 85,8%. Pada prestasi belajar tiap siklusnya juga mengalami peningkatan, pada siklus I rata-rata kelas (M) 76,7, daya serap (DS) 76,7%, dan ketuntasan belajar (KB) 53,4%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yakni 88, daya serap (DS) 88%, dan ketuntasan belajar (KB) sebesar 100%.

Keberhasilan di atas banyak dipengaruhi oleh situasi dan kondisi yang nyaman di ruang kelas sehingga terciptanya suatu kondisi yang baik dan kondusif, dimana siswa merasa nyaman, sehingga minat siswa terhadap pembelajaran terhadap dapat tumbuh dan akhirnya mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan metode *jigsaw* dikombinasikan dengan media *powerpoint* dapat menumbuhkan sikap berpikir ilmiah sehingga siswa dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan tepat, semakin memotivasi siswa untuk berusaha menyelesaikan setiap permasalahan baik yang diberikan oleh peneliti maupun permasalahan dari siswa lainnya yang tidak bisa diselesaikan oleh siswa yang bersangkutan serta yang terpenting adalah timbulnya keberanian dalam menyampaikan pendapatnya terhadap permasalahan yang diberikan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan dapat diajukan beberapa kesimpulan.

1. Aktivitas belajar siswa Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja Tahun Pelajaran 2022/2023, sebelum penelitian dilakukan cenderung rendah, karena sebagian siswa masih kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Pada siklus I masih cenderung rendah pada aktivitas belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yaitu rata-rata aktivitas siswa terhadap pembelajaran sebesar 55,8% kategori **Rendah**. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan pada aktivitas belajar yakni sebesar 85,8% kategori **Tinggi**. Jadi aktivitas siswa mengalami peningkatan secara signifikan sebesar 30%.
2. Prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja Tahun Pelajaran 2022/2023, sebelum penelitian dilakukan cenderung rendah, karena sebagian siswa menyebutkan prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang tidak memadai. Pada siklus I masih cenderung rendah pada prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu

dan Budi Pekerti yaitu rata-rata kelas (M) 76,7, daya serap (DS) 76,7%, dan ketuntasan belajar (KB) sebesar 40%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan pada prestasi belajar yakti rata-rata kelas (M) 88, daya serap (DS) 88%. Dan ketuntasan belajar (KB) sebesar 100%. Jadi prestasi belajar terhadap pembelajaran mengalami peningkatan secara signifikan sebesar 60%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abu. 1990. *Jenis-jenis Aktivitas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anonim. *Jigsaw Technique*. Diunduh dari [http://en.wikipedia.org/wiki/Jigsaw\(teaching_technique\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Jigsaw(teaching_technique)). Pada 22 Oktober 2022 jam 14.09.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom (dalam Suharsini Arikunto), 1990. 110) *Prestasi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dediknas. 1999. "Pedoman Penyusunan Urutan dan Laporan Penelitian Tindakan Kelas". Jakarta. Dirjen Dikti Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Aktivitas Belajar*. Jakarta. Depdikbud.
- Ermawati, Nani. 2011. "peningkatan hasil belajar ips melalui model pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw kelas v sd negeri 01 bedana kabupaten Banjarnegara. Untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah agama hindu, budha, islam di indonesia melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw". Skripsi tidak diterbitkan.
- Mujiati, 2010. "Implementasi model pembelajaran jigsaw untuk meningkatkan prestasi belajar IPS materi peninggalan sejarah Indonesia pada siswa kelas IV SDN Waung I Nganjuk." Skripsi tidak diterbitkan.
- Mulyana, Aina. 2022. "Pengertian Prestasi Belajar Siswa dan Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa". <http://ainamulyana.blogspot.com/2016/01/prestasi-belajar-siswa-pengertian-dan.html>. Diakses pada 8 Januari 2023 pukul 14.00
- Tabroni, Gamal. 2021. "Model Pembelajaran Jigsaw: Cooperative Learning yang Inovatif". <https://serupa.id/model-pembelajara-jigsaw>. Diakses pada 8 Januari 2023 pukul 10.21
- Witantri, Ayu. 2016. "Pengertian, Sejarah dan Fungsi Microsoft Powerpoint". <http://blog.unnes.ac.id/ayukwitantri/2016/02/12/pengertian-sejarah-dan-fungsi-microsoft-powerpoint-beserta-kelebihannya>. Diakses pada 8 Januari 2023 pukul 11.00