

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan Aktivitas, Respon, dan Prestasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

I Putu Gede Ariana^{1*} 

¹SMP Negeri 4 Seririt, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 16, 2022

Revised March 25, 2022

Accepted May 17, 2022

Available online May 25, 2022

Kata Kunci:

Kooperatif Jigsaw, Aktivitas, Prestasi Belajar

Keywords:

Cooperative Jigsaw, Activities, Learning Achievement



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pengembangan pendidikan agama Hindu belum optimal, sehingga diperlukan perbaikan dan peningkatan, baik sarana dan prasarana pendidikan. Penelitian ini bertujuan menganalisis model pembelajaran kooperatif Jigsaw untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar pada pelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pakerti siswa kelas IX/C. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX/C yang berjumlah 30 orang. Data tentang aktivitas dan prestasi belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, metode tes, dan metode angket. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu, dan BP Pada siklus I, II, dan III rata-rata aktivitas belajar siswa berturut adalah 70,55 (Cukup Aktif), 75,75 (Cukup Aktif), dan 85,56 (Aktif). Aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus III mengalami peningkatan 15,01%. Respon siswa pada penerapan model pembelajaran Jigsaw pada siklus I sebesar 35,9, meningkat menjadi 39,73 pada siklus II, dan pada siklus III sebesar 45,73. Terdapat peningkatan dari siklus I sampai siklus III sebesar 9,83 termasuk dalam kriteria Sangat Positif. Jadi, penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

ABSTRACT

The development of Hindu religious education has not been optimal, so improvements and improvements are needed, both educational facilities and infrastructure. This study aims to analyze the jigsaw cooperative learning model to improve learning activities and achievement in Hindu religious education and manners for class IX/C students. This research is a Classroom Action Research conducted in three cycles. Each cycle consists of four stages, namely action planning, action implementation, observation/evaluation and reflection. The research subjects were students of class IX/C, totaling 30 people. Data on student learning activities and achievements were collected using observation sheets, test methods and questionnaire methods. The data that has been collected was analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis. The results of this study indicate that the application of the Jigsaw learning model can increase student learning activities in learning Hindu religious education, and BP In cycles I, II and III the average student learning activities are 70.55% (Enough Active), 75.75% (Sufficiently Active), and 85.56 (Active). Student learning activities from cycle I to cycle III increased by 15.01%. Student responses to the application of the Jigsaw learning model in the first cycle were: 35.9 increased to 39.73 in the second cycle and 45.73 in the third cycle. There was an increase from cycle I to cycle III of 9.83 which was included in the Very Positive criteria. So the application of the Jigsaw Type Cooperative learning model can be used as an alternative in an effort to increase student learning activities and achievement.

1. PENDAHULUAN

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan mempersiapkan ke masa depan. Semakin maju pengetahuan teknologi dan komunikasi, membicarakan kemajuan pendidikan, memikirkan apa yang dihadapi peserta didik di masa yang akan datang (Jumriani et al., 2021; Persada et al., 2020). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori, dan fakta, tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari (Asriningsih, 2014; Sari, 2014). Dengan demikian materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi dan sintesis (Sulhan, 2020; Uki & Liunokas, 2021). Untuk itu, guru harus bijaksana dalam menentukan suatu model yang sesuai dan dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar-mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kecenderungan terakhir dalam pendidikan adalah pemusatan pada daya kemampuan siswa. Kemampuan belajar ini ditentukan oleh struktur dan perkembangan kognitif siswa, kemampuannya belajar dalam lingkungan sosialnya, serta pola persepsi individualnya (Pramono & Nana, 2019; Sumarni et al., 2017). Kecenderungan ini telah mendorongnya kembali perhatian pengajaran terhadap metode mengajar, karena kualitas pendidikan formal sebagian ditentukan oleh kualitas pengajaran.

Kenyataan saat ini wujud nyata hasil dalam pengembangan pendidikan agama Hindu belum optimal, sehingga diperlukan perbaikan dan peningkatan, baik sarana dan prasarana pendidikan. Guna menunjang mengoptimalkan kualitas pendidikan, meningkatkan kemampuan siswa dari berbagai aspek, baik itu aspek kognitif, psikomotor maupun efektifnya (Dewi, 2020; Masrifatin, 2015). Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Prestasi belajar ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar) (Andoko, 2020; Mariyana, 2020; Wahid et al., 2020). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berfikirnya (Rahayu, N., W. et al., 2018). Selain itu, siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir dan motivasi diri sendiri. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan proses belajar-mengajar (KBM) di kelas. Oleh karena itu, perlu menerapkan suatu strategi belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan awal di kelas IX/C SMP Negeri 4 Seririt di Lokapaksa Kecamatan Seririt, peneliti menemukan fenomena bahwa masih rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pelajaran pendidikan agama Hindu. Hanya sebagian kecil saja siswa yang aktif di dalam proses belajar mengajar. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru bidang studi pendidikan agama Hindu dan Budi pakerti yang mengajar di kelas tersebut. Dari hasil wawancara didapatkan juga fenomena bahwa aktivitas belajar siswa di kelas tersebut masih rendah. Hanya 20% saja siswa yang aktif dari 30 siswa yang ada. Hal ini nampak dari proses belajar siswa, mayoritas siswa tidak mau bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan guru, dan tidak mau memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru, sehingga interaksi di dalam proses belajar mengajar menjadi monoton, baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Selain menemukan aktivitas belajar siswa yang masih rendah, prestasi belajar siswa juga masih rendah. Hal ini dibuktikan *pre-test* yang diadakan, bahwa prestasi belajar siswa tersebut masih rendah. Nilai yang diperoleh antara lain nilai rata-rata kelas (M) 73,75, (2) daya serap (DS) 73,75%, dan ketuntasan belajar (KB) 59,37%, sehingga dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar siswa tersebut masih rendah. Untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa maka perlu perbaikan metode dan strategi pembelajaran kelas.

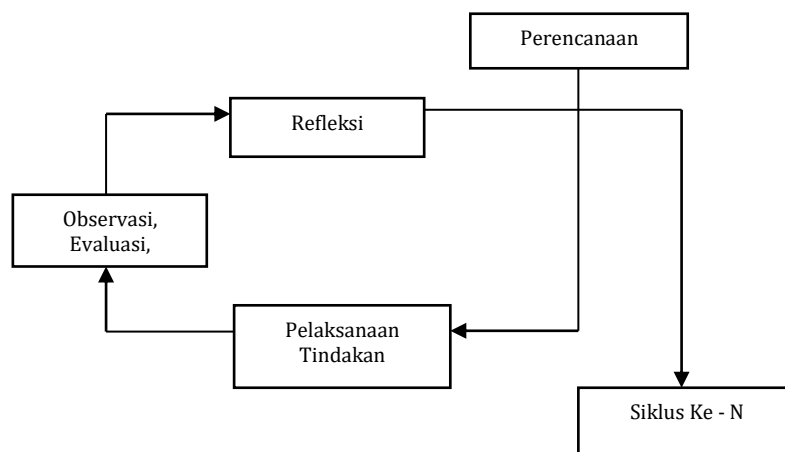
Alternatif pemecahan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw. Penerapan model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran pendidikan agama Hindu akan lebih variatif, inovatif, dan konstruktif dalam merekonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar di kelas IX/C SMP Negeri 4 Seririt menjadi lebih optimal. Penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw ini adalah salah satu upaya untuk mendorong meningkatkan daya pikir, keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru, mempermudah siswa dalam belajar lewat pengalaman belajar yang dimilikinya (Leniati & Indarini, 2021a; Sulastri & Rochintaniawati, 2009; Sulhan, 2020). Hal tersebut dapat menambah pengetahuannya melalui pendapat-pendapat yang dikemukakan oleh siswa dan dapat mudah mengingat pelajaran pendidikan agama Hindu yang telah diberikan oleh guru. Pembelajaran Jigsaw membawa konsep pemahaman inovatif dan menekankan keaktifan peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Lubis, 2020; Rahayu, N., W. et al.,

2018). Peserta didik bekerja dengan sesama peserta didik dalam suasana gotong-royong dan memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif (Edriati et al., 2015; I Ketut Nirta, 2019; Leniati & Indarini, 2021b).

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw cukup efektif diterapkan pada pendidikan agama Hindu. Hal ini sesuai dengan beberapa temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan pembelajaran kooperatif melalui jigsaw berbasis penilaian otentik berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial pada anak (Karta et al., 2021). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa (Uki & Liunokas, 2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Leniati & Indarini, 2021a; Lubis, 2020; Sunilawati, 2021). Pada penelitian ini model pembelajaran konvensional diterapkan sebelumnya menyandarkan pada hafalan belaka, penyampain informasi lebih banyak dilakukan oleh guru, siswa secara pasif menerima informasi, pembelajaran sangat abstrak dan teoritis, serta tidak bersandar pada realitas kehidupan, memberikan hanya tumpukan beragam informasi kepada siswa, cenderung fokus pada bidang tertentu, waktu belajar siswa sebgaaian besar digunakan untuk mengerjakan buku tugas, mendengar ceramah guru, dan mengisi latihan (kerja individual). Oleh karena itu, peran guru dibutuhkan dalam mendesain pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis model pembelajaran kooperatif jigsaw untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar pada pelajaran pendidikan agama hindu dan budi pakerti siswa kelas IX/C. Adanya penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian berlangsung melalui beberapa siklus sesuai dengan waktu dan hasil yang dicapai atau diinginkan. Lokasi/tempat diadakan penelitian ini adalah di SMP Negeri 4 Seririt, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng yang berlokasi tepatnya di Desa Lokapaksa Jalan Kembang Tebel. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX/C SMP Negeri 4 Seririt, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng berjumlah 30 orang, terdiri atas 16 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini, tentang penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw untuk meningkatkan aktivitas, respon, dan prestasi belajar pada pelajaran agama Hindu. Dalam penelitian ini digunakan empat langkah yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian menurut Kemmis & Taggart

Data tentang aktivitas belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, data prestasi belajar siswa dikumpulkan dengan metode tes dan data tentang respon siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan dengan metode angket. Data yang telah dikumpulkan tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan pada penelitian ini pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Penelitian

No	Indikator Tindakan	Deskriptor	Indikator Keberhasilan
1	Proses pembelajaran	Aktivitas belajar	85% dari jumlah siswa Nilai Rata-rata (M) = 85,00
2	Hasil test	Prestasi belajar	Daya Serap (DS) = 85% Ketuntasan Belajar (KB) = 85% Indeks KKM = 79,00
3	Angket	Respon	Minimal pada katagori Cukup Positif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari prestasi belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata kelas dan ketuntasan belajar secara klasikal berturut-turut, yaitu: 76,67 dan 76,67%. Predikat kelompok yang diperoleh masing-masing kelompok sangat bervariasi ada yang cukup, ada yang baik, dan ada juga yang sangat baik. Dengan memperhatikan hasil yang telah diperoleh pada siklus I, ternyata belum sesuai dengan harapan peneliti. Dari hal tersebut rata-rata kelas dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum dapat mencapai tuntutan kurikulum dengan KKM 79,00 dan ketuntasan belajar klasikal 85%. Berdasarkan hasil refleksi I, maka diadakan tindakan pada siklus II yang merupakan penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang muncul pada siklus I.

Pada implementasi model pembelajaran Jigsaw, seorang pembelajar dalam kelompoknya memiliki tugas sebagai ahli yang mempelajari bagian tertentu dari suatu pokok bahasan. Setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen yang ditugaskan kepadanya. Pembelajar dari masing-masing kelompok bertanggung jawab terhadap subtopik yang sama membentuk lagi yang terdiri atas 3 sampai 4 orang. Mereka ini bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam belajar dan menjadi ahli dalam subtopik bagiannya, dan merencanakan bagaimana mengajarkan subtopik kepada anggota kelompoknya semula. Setelah itu pembelajar tersebut kembali lagi ke kelompok masing-masing sebagai ahli dalam subtopiknya dan mengajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut kepada temannya. Ahli-ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa sehingga seluruh pembelajar bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan kepadanya.

Pada siklus I waktu banyak tersita untuk mencari teman pembelajar sejawat satu tim dan mencari teman dengan kelompoknya. Untuk mengatasi hal ini maka pada siklus II kelompok dibagikan terlebih dulu secara heterogen sebelum proses pembelajaran berlangsung. Dan siswa diwajibkan sudah duduk dengan kelompoknya sebelum proses pembelajaran dimulai. Kurangnya kerja sama antarkelompok, siswa lebih cenderung bekerja sendiri, sehingga pengerjaan soal-soal memerlukan waktu yang lama. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien. Untuk mengatasi hal ini peneliti mengarahkan siswa untuk mengadakan pembagian dalam mengerjakan soal-soal atau tugas kerja melalui lembaran teks untuk dipelajari lebih dahulu lalu diargumentasi untuk bahasan diskusi antarkelompok, sehingga waktu untuk mengerjakan menjadi lebih efektif dan efisien. Pada saat siswa jarang memanfaatkan kelompok. Siswa biasa langsung bertanya kepada guru, apabila ada hal-hal yang belum jelas. Hal ini dilakukan tanpa terlebih dulu berdiskusi dengan teman kelompoknya, walaupun di antara kelompok ada yang dapat menjawab dan menjalskan permasalahan tersebut. Hal ini menyebabkan interaksi di antara siswa menjadi sangat kurang. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti tidak langsung menjawab pertanyaan siswa, tetapi peneliti terlebih dahulu bertanya kepada tim ahli kelompok, apakah ada yang mengerti dengan pertanyaan tersebut. Jika salah satu anggota kelompok telah memahami pertanyaan anggota lainnya, maka peneliti meminta siswa tersebut untuk menjelaskan kepada anggota kelompoknya. Hal ini dapat memperlancar interaksi dan komunikasi antarsiswa dalam satu kelompok. Di samping itu, siswa dapat menemukan sendiri berdasarkan hasil diskusi kelompok.

Beberapa siswa biasanya malu bertanya kepada peneliti, bahkan kepada teman sejawat kelompok. Mereka lebih banyak diam, walaupun tidak mengerti dengan hal yang mereka hadapi, sehingga hal ini akan memengaruhi pemahaman siswa terhadap suatu permasalahan yang akhirnya akan memengaruhi prestasi belajar yang diperoleh. Untuk mengatasi masalah ini, maka peneliti memberikan dorongan kepada siswa yang kurang aktif agar berani dalam menyampaikan pendapat. Cara yang dilakukan dengan menunjuk siswa untuk menanggapi atau menjawab pertanyaan atau soal-soal yang diberikan. Siswa bertanya jawab untuk membahas LKS yang sudah dikerjakan secara bertatap muka di muka kelas. Hal ini dilakukan dengan jalan menunjuk siswa secara acak agar seluruh siswa, siap untuk menjawab soal yang diberikan peneliti, apabila siswa ditunjuk, sehingga dengan cara ini siswa dapat diarahkan kembali untuk berkonsentrasi pada pelajaran. Setelah diadakan penyempurnaan dan perbaikan

terhadap kendala-kendala yang dialami pada siklus I sampai ke siklus III maka hasil rata-rata klasikal pada siklus III sebesar 85,5 yang termasuk predikat Baik, bahkan melebihi target yang ditentukan 85%. Sedangkan siswa kelas IX/C semester ganjil SMPN 4 Seririt memberikan respon sangat positif terhadap penerapan model pembelajaran Jigsaw sebesar 45,73 berdasarkan kriteria klasifikasi respon yang ditentukan.

Keberhasilan ini disebabkan oleh faktor kemampuan individu siswa yang berbeda-beda, terbatasnya waktu untuk setiap kali pertemuan individu siswa yang berbeda-beda, terbatasnya waktu untuk setiap pertemuan, kesempatan siswa secara individual untuk menyimpulkan materi pelajaran masih kurang dan tingkat kesukaran materi pelajaran. Untuk dapat lebih meningkatkan prestasi belajar yang berkualitas maka hendaknya terus ditindaklanjuti penerapan model pembelajaran Jigsaw karena kunci pembelajaran model pembelajaran Jigsaw ini adalah interpedensi setiap siswa terhadap anggota kelompok yang memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar dapat mengerjakan tugas dengan baik. Selain itu, model pembelajaran Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri, juga dituntut saling ketergantungan yang positif (saling membantu) terhadap kelompoknya, dan juga didukung oleh faktor-faktor yang lain. Dari semua siklus yang dilakukan pada penelitian ini, dapat disajikan hasilnya seperti [Tabel 2](#).

Tabel 2. Rekap Hasil Penelitian

No	Jenis Data	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Meningkat
1.	Aktivitas Belajar	70,55%	75,76%	85,56%	15,01%
	Prestasi Belajar				
2.	a. Rata-Rata Klasikal	78,00	80,66	85,5	
	b. Daya Serap	78%	80,66%	85,5%	7,5%
3.	Ketuntasan Belajar	76,67%	83,33%	100,00%	23,33%
4.	Respon Siswa	35,9	39,73	45,73	9,83

Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan kualitas dari siklus I rata-rata kelas aktivitas belajar siswa 70,55% (Cukup Aktif), dan siklus II rata-rata aktivitas belajar siswa 75,76% (Cukup Aktif), dan pada siklus III aktivitas belajar siswa 85,56% (Aktif). Aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus III meningkat sebesar 15,85%. Hal ini berarti aktivitas belajar siswa kelas IX/C meningkat melalui penerapan model pembelajaran Jigsaw. Secara umum siswa sudah aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pelajaran pendidikan Agama Hindu. Meskipun ada beberapa siswa yang masih kurang aktif. Ini disebabkan oleh beberapa kendala yang dialami dari siklus I sampai siklus III seperti yang telah diuraikan pada refleksi tiap-tiap siklus.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dengan penerapan model pembelajaran Jigsaw telah mampu memberikan kontribusi meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan Agama Hindu beserta pada ketuntasan belajar siswa. Di samping itu, bahwa metode/model pembelajaran dalam strategi belajar-mengajar sangat berpengaruh pada peningkatan proses aktivitas belajar dan prestasi belajar yang berdampak yang akan dihasilkan siswa. Dengan penerapan model pembelajaran tersebut, siswa berusaha mempelajari materi agar dapat menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya dengan baik. Penerapan model ini juga mendorong siswa aktif berbagi informasi agar dapat mencapai prestasi kelompok yang maksimal ([Leniati & Indarini, 2021a](#); [Sulhan, 2020](#); [Uki & Liunokas, 2021](#)). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam penguasaan materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal ([Lubis, 2020](#); [Sunilawati, 2021](#)). Dengan demikian, siswa berusaha sebaik mungkin agar dapat menampilkan presentasi kelompok yang baik di depan teman-temannya di kelompok lain.

Peningkatan prestasi belajar disebabkan oleh aktivitas belajar siswa. Siswa melakukan berbagai aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model kooperatif jigsaw. Siswa melakukan aktivitas belajar, seperti memperhatikan penjelasan guru, mendengarkan persentasi kelompok lain, tanya-jawab, mengemukakan pendapat, memberikan saran, mengamati media video pembelajaran, dan mengikuti setiap tahap proses pembelajaran ([Lubis, 2020](#); [Putra et al., 2018](#); [Rahayu, N., W. et al., 2018](#)). Siswa dapat melakukan aktivitas belajar dengan baik, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar ([BA & MD, 2020](#); [Karta et al., 2021](#)). Aktivitas belajar yang dilakukan siswa dapat meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari sehingga hasil belajar siswa meningkat ([Edriati et al., 2015](#); [Sunilawati, 2021](#)). Hal ini sesuai aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik untuk menumbuhkembangkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan pembelajaran kooperatif melalui Jigsaw berbasis penilaian otentik berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial pada anak (Karta et al., 2021). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa (Uki & Liunokas, 2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Leniati & Indarini, 2021a; Lubis, 2020; Sunilawati, 2021). Implikasi penelitian ini diharapkan guru bidang studi pendidikan Agama Hindu dan Budi pakerti untuk mencoba menerapkan model pembelajaran Jigsaw dalam pembelajarannya, termasuk juga para guru bidang studi lainnya guna meningkatkan profesi guru secara profesional di bidang pengembangan inovatif pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

4. SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw dalam pelajaran pendidikan Agama Hindu ternyata dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IX/C. Para siswa, hendaknya lebih meningkatkan latihan belajar pelajaran agama Hindu, agar meningkatkan kebiasaan berlatih mandiri yang baik, dan dampaknya ke arah peningkatan kualitas prestasi belajar yang optimal hasilnya.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Andoko. (2020). Peningkatan HOTS dan Prestasi Belajar melalui Metode Inkuiri Kelas 7C SMPN 1 Wonosobo Tahun Pelajaran 2018/2019. *Spektra: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(1). <https://doi.org/10.32699/spektra.v6i1.134>.
- Asriningsih, K. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Gugus V Kecamatan Banjar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v2i1.2327>.
- BA, J. A., & MD, M. M. (2020). Jigsaw Group-Based Learning in Difficult Airway Management: An Alternative Way to Teach Surgical Didactics. *Journal of Surgical Education*, 77(4), 723–725. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2020.02.003>.
- Dewi, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala Pedagogik*, 4(1), 112–120. <https://doi.org/10.51499/cp.v4i1.147>.
- Edriati, S., Anggraini, V., & Siska, M. (2015). Efektivitas Model Jigsaw Disertai Penilaian Diskusi untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Mahasiswa. *Cakrawala Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.4833>.
- I Ketut Nirta. (2019). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 14 Cakranegara melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 8–13. <https://doi.org/10.33394/jp.v6i1.2524>.
- Jumriani, Syaharuddin, Hadi, N. T. F. W., Mutiani, & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027–2035. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1111>.
- Karta, I. W., Rachmayani, I., & Rasmini, N. W. (2021). The Influence of Cooperative Learning Through Authentic Assessment-Based Jigsaw on Social Development of Early Childhood. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.34353>.
- Leniati, B., & Indarini, E. (2021a). Meta Analisis Komparasi Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan TSTS (Two Stay Two Stray) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 149–157. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33359>.
- Lubis, R. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 9(2), 199–205. <https://doi.org/10.30821/axiom.v9i2.8735>.
- Mariyana, D. (2020). Peningkatan Prestasi Belajar IPA tentang Tata Surya melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) bagi Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 787–792. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.54403>.
- Masrifatin, Y. (2015). Dominasi Keluarga dalam Meningkatkan Prestasi Belajar pada Ranah Kognitif Afektif dan Psikomotor. *Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 129–145. <https://doi.org/10.36088/palapa.v3i1.755>.
- Persada, Y. I., Djatmika, E. T., & Degeng, I. N. S. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(1), 114–120.

- <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13151>.
- Pramono, H., & Nana. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif dan Komunikasi Ilmiah Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Ciamis Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry. *Journal of Physics Education and Applied Physics*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v1i1.812>.
- Putra, I. B. P. A., Pujani, N. M., & Juniartina, P. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(2), 80. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i2.17215>.
- Rahayu, N., W., B., Suma, K., & Arnyana, I., B., P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Kooperatif JIGSAW Berbantuan Mind Map terhadap Hasil Belajar IPA dan Self Efficacy Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 8(1), 36–45. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i2.15607>.
- Sari, M. K. (2014). Pengaruh Metode Kooperatif Jigsaw terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 4(2), 113–144. <https://doi.org/10.25273/pe.v4i02.313>.
- Sulastri, Y., & Rochintaniawati, D. (2009). Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Biologi di SMPN 2 Cimalaka. *Jurnal Pengajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 13(1), 15. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v13i1.302>.
- Sulhan, S. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS “Keragaman Sosial, Budaya, Ekonomi, Etnis dan Agama.” *Journal of Education Action Research*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i1.23661>.
- Sumarni, W., Wijayati, N., & Supanti, S. (2017). Analisis Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berpendekatan STEM. *Jurnal Pembelajaran Kimia*, 4(1), 18–30. <https://doi.org/10.17977/um026v4i12019p018>.
- Sunilawati, N. M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Journal of Education Action Research*, 5(4). <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.40575>.
- Uki, N. M., & Liunokas, A. B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Make a Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5542–5547. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1363>.
- Wahid, F. S., Setiyoko, D. T., Riono, S. B., & Saputra, A. A. (2020). Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(8), 555. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v5i8.1526>.