

ABSTRAK

Berdasarkan hasil angket terhadap siswa di SMKN 2 Bangkalan, terdapat 70,3% siswa atau lebih dari 50% siswa kesulitan dalam materi pemrograman dasar dan banyak simbol-simbol yang harus dihafal oleh siswa yang menjadikan materi pemrograman dasar ini sulit dipahami bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar dan respon siswa. Penggunaan metode yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 64 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 34 siswa kelas X TKJ 1 sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa X TKJ 2 sebagai kelas kontrol di SMKN 2 Bangkalan. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, aktivitas guru, aktivitas siswa dan angket respon siswa. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Tes prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji linieritas, uji regresi linier dan uji signifikan serta uji gain. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai akhir rata-rata kelas eksperimen adalah 72,70 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 53,40. Dalam perhitungan uji signifikan (uji-t), hasil dari t_{hitung} adalah 2,8525 dan t_{tabel} adalah 2,0484. Jadi dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Respon siswa mendapat tanggapan positif dengan persentase sebesar 71,89%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa. Respon siswa terhadap model pembelajaran tipe *jigsaw* dapat dikategorikan sangat baik dengan rata-rata respon yang mencapai 71,89%.

Kata Kunci: Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, Hasil Belajar, Respon Siswa, Pemrograman dasar

ABSTRACT

Based on the results of a questionnaire for students in SMKN 2 Bangkalan, there were 70.3% students or more than 50% students had difficulty in basic programming material, and many symbols that students had to memorize made this basic programming material difficult to understand for students . This study aims to determine the effect of Jigsaw type learning models on student learning outcomes and responses. The method used is Quasi Experimental Design. The population in this study were 64 students and the sample in this study were 34 students of class X TKJ 1 and 30 students X TKJ 2, as an experimental class using Jigsaw type learning models and class X students TKJ 2 SMKN 2 Bangkalan as a control class using conventional learning models . Data analysis uses descriptive analysis. The prerequisite test uses normality test and homogeneity test. Hypothesis testing uses linearity test, linear regression test and significant test and also the gain test. The test results showed that the average final grade of the experimental class was 72.70 and the average final score of the control class learning outcomes was 53.40. In the calculation of the significant test (t-test), the result of the tcount was 2.8525 and the ttable was 2.0484. So it can be concluded that tcount > ttable, it means that there is an influence of Jigsaw cooperative learning model. Student responses received positive responses with a percentage of 71.89%. Based on the results of the study it can be concluded that there is an effect of the jigsaw type learning model on student learning outcomes. Student responses to the Jigsaw type learning model can be categorized very well with an average response that reaches 71.89%.

Keywords: *Jigsaw cooperative learning, Learning Outcomes, Student Responses, Basic Programming*