

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DALAM PEMBELAJARAN**  
**ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI SMA MUHAMMADIYAH 1**  
**BANDAR LAMPUNG”**  
**(Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Desain dan Model Pembelajaran IPS)**

**DOSEN PENGAMPU:**

Dr. Pujiati, M.Pd

Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.

Dr. Nikki Tri Sakung. M.Pd.



**Oleh:**

Habiba Husna Hotimah

2523031006

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN IPS**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS LAMPUNG**  
**2025**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung*” tepat pada waktunya.

Laporan observasi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah desain dan model pembelajaran IPS dan juga sebagai salah satu bentuk upaya memperdalam pemahaman mengenai *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Diharapkan pembahasan dalam laporan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam memperkaya wawasan, terutama bagi mahasiswa, pendidik, serta pihak-pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan.

Dalam proses penyusunan makalah ini, penulis banyak memperoleh bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan laporan ini.
2. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan masukan dan berdiskusi dalam proses penulisan.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun turut berkontribusi dalam penyelesaian makalah ini.

Penulis menyadari bahwa laporan observasi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan makalah di masa yang akan datang.

Bandar Lampung, 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Pendahuluan .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Metode/Desain yang digunakan .....	3
1.4. Tujuan dan Kegunaan.....	5
BAB II PEMBAHASAN .....	8
2.1. Profil Sekolah.....	8
2.2. Model Desain Sistem Pembelajaran .....	8
2.3. Model Pembelajaran Jigsaw .....	13
2.4. Proses Desain dan Pengembangan .....	15
BAB III UJI COBA PROTOTIPE .....	17
3.1. Langkah-langkah Uji Coba .....	17
3.2. Penyusunan Instrumen Uji Coba .....	19
3.3. Sampel Uji Coba .....	26
BAB IV HASIL UJI COBA PROTOTIPE PRODUK DESAIN.....	28
4.1. Review Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran .....	28
4.2. Evaluasi satu-satu .....	31
4.3. Evaluasi Kelompok Kecil.....	33
4.4. Uji Lapangan .....	34
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	41
5.1. Simpulan.....	41
5.2. Saran .....	41
DAFTAR PUSTAKA .....	43
LAMPIRAN.....	45

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu kegiatan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi-potensi yang dimiliki oleh manusia agar terciptanya kekuatan, kesadaran, keagamaan, spiritual, kreatif, berkeadilan baik, serta berakhlak mulia sebagai generasi utuh yang berkualitas dan dapat membangun suatu bangsa. Pendidikan menjadi sebuah proses untuk pembelajaran yang mengasah pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan seseorang untuk menumbuhkan kemampuan serta mengembangkan potensi-potensi baik dari segi jasmani maupun dari segi Rohani. Sehingga pemerintah mempunyai tanggungjawab besar terhadap dunia Pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia, sebagaimana telah diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar 1945, khususnya yang menyangkut peningkatan kualitas Pendidikan Nasional (Allung et al., 2023).

Sesuai dengan Undang-Undang No.20 tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Allung et al., 2023). Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi pondasi membentuk generasi yang cinta tanah air, mampu bermasyarakat dengan baik, serta dapat peka dengan kondisi sosial. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan menengah menuntut adanya proses belajar yang tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan sikap kooperatif siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi pembelajaran

dengan konteks kehidupan nyata. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta belum optimalnya hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif yang diyakini mampu mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu model yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah model pembelajaran Jigsaw. Model ini menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk mempelajari bagian materi tertentu dan mengajarkannya kepada anggota kelompok lain. Proses ini tidak hanya mengembangkan pemahaman konsep secara lebih mendalam, tetapi juga membangun keterampilan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab individual.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS, serta membentuk siswa memiliki skill Abad 21 seperti optimasi critical thinking, creative thinking, computasional thinking, collaborative skill, communication skills. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Santoso (2021) menunjukkan bahwa penerapan Jigsaw dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta menciptakan interaksi belajar yang lebih positif dalam kelompok. Jigsaw efektif dalam menumbuhkan keterampilan kolaboratif dan komunikasi, dua kompetensi penting dalam pembelajaran IPS (Suryani, 2021). Prasetyo (2019) menemukan bahwa model Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII secara signifikan karena siswa lebih aktif bertukar informasi dan saling mengajarkan materi. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Jigsaw dapat meningkatkan keaktifan siswa, memperkuat keterampilan berpikir kritis, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan inklusif. Meskipun demikian, implementasi model ini dalam konteks pembelajaran IPS di banyak sekolah masih belum optimal. Banyak guru belum memanfaatkan model ini secara maksimal karena terbatasnya pemahaman tentang langkah-langkah penerapan Jigsaw atau karena kebiasaan pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian mengenai penerapan model pembelajaran Jigsaw dalam pembelajaran IPS menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas model Jigsaw dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS, serta menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

## **1.2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran Jigsaw dalam pembelajaran IPS di SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung?
2. Apa saja Langkah-langkah uji coba dalam model jigsaw?
3. Apakah penerapan model pembelajaran Jigsaw berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung?
4. Apakah penerapan model pembelajaran Jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung?

## **1.3. Metode/Desain yang Digunakan**

Desain pembelajaran merupakan aspek krusial dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan efisien. Berbagai model desain pembelajaran telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa dan tujuan pendidikan yang beragam. Desain pembelajaran dengan model Jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh *Elliot Aronson* pada tahun 1971 dan dirancang untuk menciptakan ketergantungan positif antarsiswa melalui pembelajaran berbasis kelompok. Disebut Jigsaw karena setiap siswa memegang satu bagian materi yang menjadi “kepingan” penting dalam pemahaman kelompok, sehingga keberhasilan pembelajaran hanya tercapai ketika seluruh bagian tersebut digabungkan secara utuh. Dalam penerapannya, guru membentuk kelompok asal yang heterogen, kemudian membagi materi menjadi beberapa subtopik. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab mempelajari satu subtopik

melalui diskusi di kelompok ahli, yaitu kelompok beranggotakan siswa dari kelompok asal yang mempelajari subtopik yang sama. Setelah memahami materi tersebut, siswa kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan pengetahuan yang telah dipelajari kepada teman satu kelompoknya. Proses ini menempatkan siswa sebagai pembelajar aktif sekaligus pengajar bagi teman sebayanya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, interaktif, dan kolaboratif.

Secara teoretis, model Jigsaw berakar pada pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pemahamannya melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar. Pola diskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal memungkinkan terjadinya elaborasi kognitif, yaitu penguatan pemahaman melalui proses menjelaskan materi kepada orang lain. Selain itu, konsep ketergantungan positif dalam *Social Interdependence Theory* sangat tampak dalam model ini, karena keberhasilan setiap siswa bergantung pada kontribusi masing-masing anggota kelompok. Dengan demikian, Jigsaw tidak hanya mendorong penguasaan materi, tetapi juga keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, dan empati.

Namun demikian, penerapan model Jigsaw juga memiliki tantangan, misalnya membutuhkan pengelolaan kelas yang baik, kesiapan siswa dalam bekerja sama, serta keseriusan setiap anggota kelompok agar tidak terjadi ketimpangan informasi. Meskipun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa Jigsaw efektif meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS yang menekankan analisis fenomena sosial, kerja sama, dan berbagai perspektif sangat sesuai dengan karakteristik model Jigsaw. Diskusi antarsiswa pada kelompok ahli memberi kesempatan mendalami konsep, sementara kerja sama di kelompok asal membantu mereka mengintegrasikan pengetahuan secara komprehensif. Oleh karena itu, model pembelajaran Jigsaw dipandang relevan dan potensial untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPS guna menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, inklusif, dan berpusat pada peserta didik.

## **1.4. Tujuan dan Kegunaan**

### **1.4.1. Tujuan Model Pembelajaran Jigsaw**

#### **A. Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Siswa tidak hanya mempelajari materi secara individu, tetapi juga menjelaskan kembali kepada teman sekelompoknya. Proses mengajar teman sebaya memperkuat penguasaan konsep, karena siswa harus benar-benar memahami materi agar dapat menjelaskannya secara jelas.

#### **B. Menciptakan Pembelajaran Aktif dan Kooperatif**

Jigsaw memastikan setiap siswa terlibat dalam proses belajar. Aktivitas belajar tidak hanya didominasi guru, melainkan berpusat pada interaksi, diskusi, dan kerja sama siswa dalam kelompok ahli dan kelompok asal.

#### **C. Mendorong Ketergantungan Positif dalam Kelompok**

Setiap anggota kelompok memegang bagian materi yang berbeda, sehingga kelompok tidak dapat berhasil jika salah satu anggota tidak memahami atau tidak menjelaskan bagiannya. Hal ini menumbuhkan tanggung jawab individual dan ketergantungan positif.

#### **D. Menumbuhkan Keterampilan Komunikasi**

Saat kembali ke kelompok asal, siswa harus menjelaskan materi yang telah dipelajari. Keadaan ini melatih mereka berbicara jelas, menyampaikan gagasan, dan menerima pertanyaan dari teman-temannya.

#### **E. Mengurangi Kesenjangan Partisipasi**

Model Jigsaw, semua siswa memiliki tugas yang sama pentingnya. Ini mencegah situasi di mana hanya siswa aktif yang mendominasi sementara yang lain pasif. Semua siswa wajib berkontribusi.

#### **F. Menciptakan Lingkungan yang Inklusif**



- Model Jigsaw membiasakan siswa untuk saling mendengarkan, menghargai, dan menerima kontribusi dari semua anggota kelompok, sehingga kelas menjadi lingkungan yang adil dan setara.
- G. Mengembangkan Keterampilan Kerja Sama, Empati dan Toleransi  
Karena siswa bekerja dalam kelompok heterogen, mereka belajar memahami perbedaan karakter, gaya belajar, dan kemampuan teman-temannya. Ini membangun empati dan sikap kerja sama.
- H. Meningkatkan Motivasi dan Rasa Tanggungjawab Siswa  
Siswa merasa memiliki peran penting dalam pembelajaran. Rasa tanggung jawab meningkat karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggotanya, sehingga motivasi belajar bertambah.

#### **1.4.2. Kegunaan Model Pembelajaran Jigsaw**

- A. Meningkatkan Keaktifan Siswa  
Setiap siswa wajib menjelaskan materi dan terlibat dalam diskusi, sehingga tingkat keaktifan meningkat secara alami tanpa paksaan dari guru.
- B. Membantu Penguasaan Materi Secara Mendalam  
Diskusi intensif di kelompok ahli memungkinkan siswa memahami materi dari berbagai perspektif, bertanya, dan mengklarifikasi bagian yang sulit sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam.
- C. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis  
Jigsaw mendorong siswa untuk menganalisis materi, menyusun penjelasan, dan menjawab pertanyaan teman dalam kelompok asal. Aktivitas ini melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi.
- D. Melatih Keterampilan Komunikasi, Presentasi, dan Berpendapat  
Siswa mempraktikkan kemampuan berbicara di depan teman, menjelaskan materi, dan merespons pendapat orang lain. Ini sangat bermanfaat untuk kompetensi abad 21.
- E. Menumbuhkan Kerja Sama, Solidaritas, Dan Kepedulian Sosial

Karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kerja sama, siswa belajar menghargai kontribusi setiap anggota dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama.

F. Mengurangi Rasa Cemas atau Takut Untuk Berpartisipasi

Dalam kelompok kecil yang lebih intim, siswa pemalu merasa lebih aman dan percaya diri untuk berbicara dibandingkan di diskusi kelas besar.

G. Menciptakan Iklim Belajar Yang Menyenangkan, Variatif, Dan Tidak Monoton

Aktivitas belajar yang melibatkan diskusi, perpindahan kelompok, dan saling mengajar membuat pembelajaran lebih menarik dibanding metode ceramah.

H. Membantu Guru Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Guru dapat memantau perkembangan siswa secara lebih mudah melalui kelompok, dan pembelajaran berlangsung efisien karena siswa saling membantu menjelaskan materi.

I. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Siswa menerima materi dari kelompok ahli, kemudian memperkuat pemahaman saat mengajarkannya kembali. Proses ganda ini terbukti meningkatkan retensi dan hasil belajar.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **2.1. Profil Sekolah**

SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah jenjang SMA berstatus Swasta yang berada di Jl. Wolter Monginsidi, Pengajaran, Kecamatan Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung sudah berdiri sejak tanggal 1 Januari 1900 dengan Nomor SK Pendirian 1549/II.055/LP.78 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung saat ini adalah Muslih Khohani, S.Pd., M.Pd. Sekolah ini telah terakreditasi C dengan Nomor SK Akreditasi 123/BAP-SM/12-LPG/2016 pada tanggal 17 September 2016 dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah. Visi SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung yaitu *“Mewujudkan Generasi Islam, Unggul dan Kreatif”* dan menggunakan kurikulum 2013 hingga saat ini.

#### **2.2. Model Desain Sistem Pembelajaran**

Model Desain Sistem Pembelajaran adalah kerangka kerja (framework) atau pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar mencapai tujuan belajar secara efektif, efisien, dan terukur. Model desain sistem pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE. Desain ADDIE adalah sebuah model desain pembelajaran yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi program pembelajaran secara sistematis. Model ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

##### **2.2.1. Alasan Menggunakan Desain ADDIE dalam Penerapan Model Jigsaw:**

A. ADDIE memberikan struktur perencanaan yang sistematis

Model Jigsaw membutuhkan pembagian peran, pengaturan subtopik, dan mekanisme kerja kelompok yang rapi. ADDIE memiliki langkah yang terstruktur (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sehingga memudahkan guru merancang Jigsaw secara terencana, tidak spontan, dan sesuai kebutuhan kelas.

- B. Memastikan pembagian subtopik Jigsaw benar-benar sesuai kebutuhan

Tahap Analysis pada ADDIE membantu guru: menentukan KD IPS yang cocok untuk Jigsaw, memetakan materi menjadi subtopik yang proporsional, menyesuaikan tingkat kesulitan dengan karakteristik siswa. Tanpa analisis, pembagian subtopik sering tidak seimbang sehingga proses ahli kurang efektif.

- C. Mendukung desain aktivitas kolaboratif yang jelas

Pada tahap Design, guru dapat: merancang alur Jigsaw (kelompok asal → kelompok ahli → kembali ke kelompok asal), merumuskan tujuan belajar untuk tiap anggota kelompok ahli, mendesain instrumen penilaian individu dan kelompok. ADDIE memastikan setiap langkah kolaborasi tersusun logis dan efisien.

- C. Menyediakan mekanisme evaluasi menyeluruh

Tahap Evaluation (formatif dan sumatif) sangat penting untuk menilai: keaktifan siswa dalam kelompok ahli, pemahaman saat mengajar teman kelompok asal, hasil belajar individu dan kelompok, efektivitas Jigsaw sebagai metode. ADDIE memungkinkan guru mengetahui bagian mana yang harus diperbaiki untuk siklus berikutnya.

- D. Fleksibel untuk berbagai jenis materi IPS

Jigsaw sangat cocok untuk topik-topik IPS yang dapat dipecah menjadi subtopik. ADDIE membantu menyesuaikan strategi Jigsaw dengan: tema ekonomi, sosial budaya, politik, geografi, materi konseptual maupun studi kasus.

### 2.2.2. Tahapan desain pembelajaran ADDIE

Tahapan desain pembelajaran ADDIE yang diintegrasikan dengan model pembelajaran Jigsaw dalam mata pelajaran IPS, disajikan secara runtut dan aplikatif.

#### 1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini guru menganalisis berbagai aspek yang menentukan keberhasilan penerapan Jigsaw:

- Analisis Kurikulum & KD IPS: Menentukan kompetensi yang cocok untuk dipecah menjadi beberapa subtopik, misalnya Globalisasi dan Dampaknya, Interaksi Sosial, Perubahan Sosial, dan sebagainya.
- Analisis Karakteristik Siswa: Mengidentifikasi kemampuan awal (*prior knowledge*), gaya belajar, motivasi, dan keheterogenan siswa untuk menentukan pembagian kelompok yang seimbang.
- Analisis Materi: Materi IPS dipetakan menjadi sub-topik kecil untuk kebutuhan kelompok ahli, misalnya (Globalisasi bidang ekonomi, Globalisasi bidang budaya, Globalisasi bidang pendidikan, Globalisasi bidang teknologi).
- Analisis Sarana dan Media: Menentukan media presentasi, LKS Jigsaw, modul ahli, atau video pendukung.
- Analisis Masalah Belajar: Misalnya rendahnya keterlibatan siswa pada materi yang banyak konsep; Jigsaw dipilih untuk meningkatkan keaktifan.

#### 2. Design (Desain)

Tahap ini merancang keseluruhan proses pembelajaran berbasis Jigsaw:

- Merumuskan Tujuan Pembelajaran: Setiap subtopik dibuat tujuan spesifik untuk anggota kelompok ahli.
- Merancang Pembagian Kelompok: Menentukan jumlah kelompok asal (*home group*) dan kelompok ahli.

- Merancang Skema Alur Jigsaw: Pembentukan kelompok asal, Pembagian subtopik, Diskusi kelompok ahli, Kembali ke kelompok asal, Presentasi individu kepada kelompok, Sintesis pemahaman.
- Merancang Lembar Kerja (LKS) Jigsaw. LKS dibuat untuk subtopik ahli secara detail.
- Menyusun Instrumen Penilaian: Penilaian individu (tes pemahaman subtopik), Penilaian kelompok (kinerja Jigsaw), Penilaian proses (rubrik keaktifan)

### 3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini guru memproduksi semua perangkat pembelajaran:

- Mengembangkan Bahan Ajar Subtopik. Modul ahli, ringkasan materi, bacaan, infografis.
- Mengembangkan Media. Slide, video pendek, peta konsep, atau artikel.
- Membuat LKS Kelompok Ahli dan Kelompok Asal. Berisi pertanyaan pemahaman, tugas analisis, dan poin diskusi.
- Menyiapkan Rubrik Penilaian. Keaktifan, kerjasama, kemampuan menjelaskan, dan hasil akhir.
- Menyusun Soal Evaluasi Individu. Soal HOTS IPS yang terkait dengan semua sub-topik.

### 4. Implementation (Implementasi)

Tahap ini menerapkan Jigsaw dalam pembelajaran IPS secara nyata:

- Pembukaan dan Apersepsi: Guru menjelaskan tujuan dan alur Jigsaw.
- Pembentukan Kelompok Asal (Home Group): Setiap kelompok terdiri dari anggota heterogen.
- Pembagian Subtopik ke Anggota: Setiap anggota mendapat satu subtopik yang berbeda.
- Pembentukan Kelompok Ahli (Expert Group): Siswa yang memiliki subtopik sama berkumpul dan mendalami materi menggunakan modul ahli dan LKS.

- Diskusi dan Penguasaan Materi Ahli: Siswa memahami materi, mencatat poin penting, dan menyiapkan cara menjelaskan kembali.
  - Kembali ke Kelompok Asal: Setiap siswa menjelaskan subtopik ahli kepada teman kelompoknya.
  - Sintesis dan Diskusi Kelompok: Kelompok menyimpulkan hubungan antar-subtopik sehingga utuh secara konsep IPS.
  - Presentasi dan Umpan Balik: Kelompok mempresentasikan hasil sintesis; guru memberikan klarifikasi dan penguatan konsep.
5. Evaluasi dilakukan pada dua sisi: proses dan hasil belajar.
- Evaluasi Formatif
    - 1) Observasi keaktifan siswa saat menjadi ahli dan saat kembali ke kelompok asal.
    - 2) Penilaian rubrik aktivitas kelompok.
    - 3) Kuis singkat setelah sesi ahli.
  - Evaluasi Sumatif
    - 1) Tes individu mencakup seluruh subtopik.
    - 2) Penilaian presentasi kelompok.
  - Evaluasi Model (Reflective Evaluation). Menganalisis efektivitas Jigsaw:
    - 1) Apakah semua siswa aktif?
    - 2) Apakah subtopik terlalu kompleks atau terlalu sederhana?
    - 3) Bagian mana yang perlu revisi pada siklus pembelajaran berikutnya?

Model ADDIE menyediakan kerangka sistematis untuk menerapkan Jigsaw dalam pembelajaran IPS. Melalui analisis yang tepat, desain yang rinci, pengembangan media dan LKS, implementasi terstruktur, serta evaluasi menyeluruh, Jigsaw dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, dan keterampilan kolaborasi siswa.

### **2.3. Model Pembelajaran Jigsaw**

Model pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menerapkan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa sehingga proses pembelajaran lebih terstruktur dan berjalan dengan baik sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dirancang agar siswa mampu memecahkan masalah atau tugasnya secara berkelompok. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Allung et al., 2023) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dibentuk dalam kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dalam penerapan pembelajaran tersebut siswa harus dapat bertanggung jawab atas dirinya dan juga kelompoknya agar terjadi interaksi yang baik sehingga setiap siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.

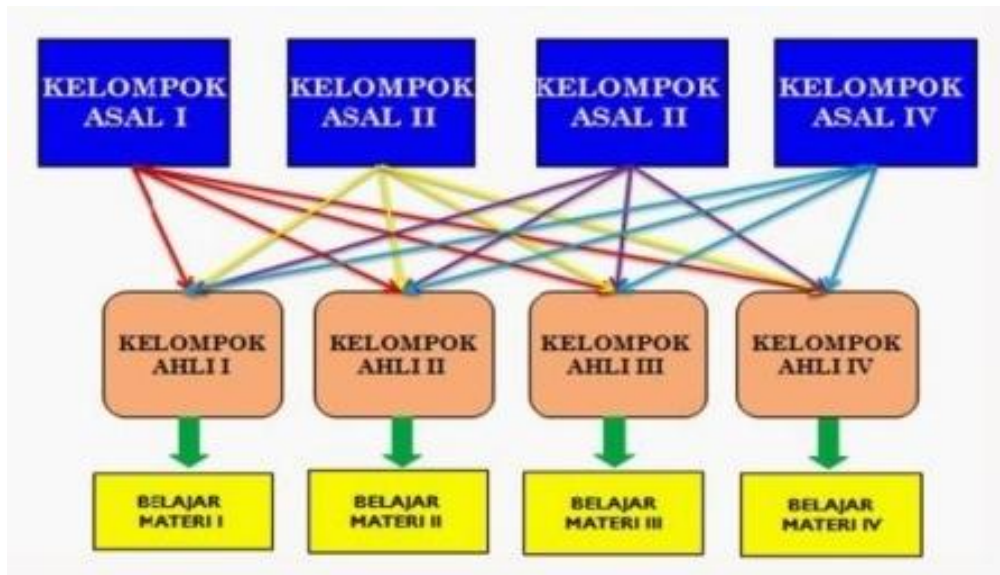
Model pembelajaran Jigsaw adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson pada tahun 1971 dan dirancang untuk meningkatkan interaksi positif, kerja sama, serta tanggung jawab individu dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam dua jenis kelompok, yaitu kelompok asal (home group) dan kelompok ahli (expert group). Setiap anggota kelompok asal mendapatkan subtopik berbeda, lalu berpindah ke kelompok ahli untuk mempelajari dan mendalami subtopik tersebut secara kolaboratif. Setelah menguasai materi, siswa kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan subtopik yang dipelajarinya kepada anggota kelompok lain. Proses saling mengajar ini menciptakan ketergantungan positif karena pemahaman kelompok asal hanya akan lengkap jika setiap anggota menjalankan perannya dengan baik.

Model Jigsaw bertujuan meningkatkan keaktifan siswa, kemampuan komunikasi, pemahaman konsep, serta sikap menghargai perbedaan pendapat. Pembelajaran menjadi lebih inklusif karena tidak ada siswa dominan maupun pasif; setiap siswa berkewajiban memberi kontribusi bagi kelompok. Meskipun membutuhkan manajemen kelas yang baik dan waktu yang cukup, model Jigsaw sangat efektif untuk mata pelajaran seperti IPS, yang banyak memuat konsep luas dan dapat dipecah menjadi beberapa subtopik. Melalui diskusi,



kolaborasi, dan proses menjelaskan kembali, siswa tidak hanya memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang relevan dengan tujuan pendidikan IPS.

Gambar 1. Bagan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.



Sumber: Ashor, 2018.

Menurut Elliot Aronson, ada 10 tahapan dalam pelaksanaan kelas Jigsaw.

- 1) Membagi siswa kedalam kelompok Jigsaw dengan jumlah 4-6 orang (menyesuaikan jumlah siswa yang hadir).
- 2) Menugaskan satu orang siswa sebagai pemimpin di masing-masing kelompok.
- 3) Membagi pelajaran yang akan dibahas ke dalam 4-6 segmen.
- 4) Menugaskan tiap siswa untuk mempelajari satu segmen materi dan menguasai segmen tersebut.
- 5) Memberi kesempatan kepada para siswa untuk membaca cepat bagian mereka. Paling sedikit dua kali, agar mereka terbiasa dan tidak ada waktu untuk menghafal.
- 6) Membentuk kelompok ahli, yang merupakan gabungan dari siswa ahli masing-masing kelompok jigsaw. Mereka digabungkan dengan siswa lain yang memiliki segmen serupa, untuk mendiskusikan poin-poin yang utama

dari segmen mereka, dan berlatih presentasi kepada kelompok jigsaw mereka.

- 7) Setiap siswa dari kelompok ahli kembali ke kelompok jigsaw asal mereka.
- 8) Meminta masing-masing siswa untuk menyampaikan segmen yang dipelajari-nya kepada anggota kelompoknya, dan memberi kesempatan kepada siswa-siswa lain untuk bertanya.
- 9) Guru berkeliling dari kelompok satu kekelompok yang lainnya, mengamati proses tersebut. Apabila ada siswa yang mengganggu, segera buat intervensi yang sesuai oleh pemimpin kelompok yang di tugaskan.
- 10) Pada akhir pembelajaran, beri ujian atas materi sesuai segmen-segmen yang telah dibagi tadi, sehingga siswa tahu bahwa pada bagian ini bukan hanya sekedar kuis biasa saja, tapi benar-benar menguji pemahaman mereka. Lalu berikan penghargaan kelompok terhadap hasil skor kuis masing-masing kelompok.

#### **2.4. Proses Desain dan Pengembangan**

Proses pengembangan desain pembelajaran ADDIE dengan menggunakan model Jigsaw dilakukan melalui lima tahap yang saling berkesinambungan untuk memastikan pembelajaran berjalan sistematis, efektif, dan sesuai kebutuhan siswa. Pada tahap Analysis, guru mengidentifikasi kompetensi dasar, karakteristik siswa, kebutuhan belajar, serta menganalisis materi IPS untuk dipetakan menjadi beberapa subtopik yang akan dibahas dalam kelompok ahli. Penelitian Rahayu & Santoso (2020) juga menegaskan bahwa analisis kebutuhan sebelum menerapkan pembelajaran kooperatif berpengaruh signifikan terhadap kesiapan siswa dan keberhasilan pembelajaran.

Tahap Design kemudian merancang alur penerapan Jigsaw, mulai dari pembentukan kelompok asal dan kelompok ahli, penetapan tujuan pembelajaran tiap subtopik, pemilihan media, penyusunan LKS ahli dan LKS kelompok asal, hingga penentuan instrumen evaluasi individu dan kelompok. Penelitian oleh Suryani (2022) menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang matang pada model kooperatif seperti Jigsaw meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa secara signifikan. Selanjutnya pada tahap Development,

penelitian oleh Nurhayati (2021) juga membuktikan bahwa LKS yang dirancang khusus untuk Jigsaw meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS, guru mengembangkan semua perangkat pembelajaran yang telah dirancang, seperti modul ahli, bahan bacaan, lembar kerja, media presentasi, serta rubrik penilaian untuk mengukur keaktifan dan pemahaman siswa. Setelah perangkat siap, tahap Implementation dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran sesuai skenario Jigsaw, guru memulai dengan apersepsi, membentuk kelompok asal, mengarahkan siswa menuju kelompok ahli untuk mendalami materi, lalu memfasilitasi siswa kembali ke kelompok asal untuk saling mengajarkan subtopik hingga menghasilkan sintesis bersama.

Tahap Evaluation, dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran melalui evaluasi formatif selama proses berlangsung dan evaluasi sumatif pada akhir pembelajaran melalui tes individu, penilaian kelompok, dan refleksi kualitas pelaksanaan Jigsaw. Menurut Reiser dan Dempsey (2018), evaluasi dalam desain instruksional harus dilakukan secara berkelanjutan agar kualitas pembelajaran meningkat dari waktu ke waktu. Penelitian oleh Lestari (2020) pada penerapan Jigsaw menunjukkan bahwa evaluasi ganda (individual dan kelompok) mampu memetakan perkembangan akademik sekaligus keterampilan sosial siswa.

Melalui kelima tahap tersebut, ADDIE memastikan bahwa penerapan model Jigsaw berjalan sistematis dan mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan kolaboratif siswa. Secara keseluruhan, pendekatan ADDIE yang dipadukan dengan model Jigsaw dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Dengan mengikuti langkah-langkah yang sistematis dalam ADDIE, dapat memastikan bahwa setiap aspek dari pembelajaran dirancang untuk mendukung tujuan pendidikan yang lebih luas, termasuk pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama di antar siswa (Sulistyaningrum, 2023).

## **BAB III**

### **UJI COBA PROTOTIPE**

#### **3.1. Langkah-Langkah Uji Coba**

Langkah-langkah uji coba dirumuskan ke dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menyesuaikan kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu Kurikulum 2013 (K13). Menerapkan desain pembelajaran ADDIE dan dipadukan dengan model pembelajaran Jigsaw.

Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: XI (sebelas)/Ganjil
Materi Pokok	: Indeks Harga dan Inflasi
Sub Materi Pokok	: Konsep dasar indeks harga, konsep dasar inflasi, kondisi permintaan dan penawaran
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (90 menit)

##### **A. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian dan fungsi indeks harga secara tepat.
2. Menjelaskan konsep inflasi, penyebab, jenis, dan dampaknya.
3. Menganalisis faktor permintaan dan penawaran.
4. Menyajikan hasil diskusi Jigsaw mengenai keterkaitan indeks harga, inflasi, permintaan, dan penawaran dalam kehidupan sehari-hari.

##### **B. Materi Pembelajaran**

1. Indeks harga: pengertian, fungsi, menghitung indeks harga.
2. Inflasi: pengertian, penyebab, dampak, jenis.
3. Permintaan: pengertian, hukum permintaan, faktor yang memengaruhi.
4. Penawaran: pengertian, hukum penawaran, faktor yang memengaruhi.

##### **C. Model dan Metode**

- Model: Pembelajaran Kooperatif Jigsaw.
- Metode: Diskusi ahli, diskusi kelompok asal, presentasi, tanya jawab.

#### D. Media dan Sumber Belajar

Media : Grafik kurva permintaan dan penawaran

Sumber Belajar : Buku Ekonomi kelas XI (Kemdikbud), Artikel, dan Jurnal

#### E. Langkah-Langkah

Kegiatan	ADDIE	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>			<b>10 menit</b>
	<b>Analysis</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam pembuka, menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik, serta mengajak peserta didik berdoa bersama-sama untuk pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan</li> <li>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik</li> <li>3. Menyampaikan cakupan materi</li> <li>4. Menginformasikan model pembelajaran Jigsaw yang digunakan selama proses pembelajaran</li> <li>5. Menganalisis kemampuan siswa, sehingga kooperatif Jigsaw dipilih agar terjadi saling ketergantungan positif</li> <li>6. Menganalisis materi yang cocok untuk diskusi kelompok ahli dan kelompok asal</li> </ol>	
<b>Kegiatan Inti</b>			<b>65 menit</b>
	<b>Design, Development, Implementation</b>		
	Tahap – 1 Pembentukan kelompok awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membentuk kelompok asal berisi 7-8 siswa.</li> <li>2. Guru membagikan nomor/label ahli (A, B, C, D).</li> </ol>	5 menit
	Tahap – 2 Siswa berpisah ke kelompok ahli masing-masing.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ahli A: konsep dasar indeks harga</li> <li>2. Ahli B: konsep dasar inflasi</li> <li>3. Ahli C: permintaan</li> <li>4. Ahli D: penawaran</li> </ol> <p>Siswa mempelajari sub materi menggunakan buku ekonomi kelas XI (Kemdikbud), artikel dan jurnal, serta</p>	20 menit

		menganalisis contoh kasus, dan membuat ringkasan	
	Tahap – 3 Pembelajaran kelompok asal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa kembali ke kelompok asal.</li> <li>2. Setiap ahli menjelaskan materi yang sudah dipahami kepada anggota kelompok.</li> <li>3. Kelompok menyusun kesimpulan bersama.</li> <li>4. Guru memberikan klarifikasi ketika diperlukan.</li> </ol>	25 menit
	Tahap – 4 Presentasi singkat dan tanya jawab	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>2. Kelompok lain memberikan pertanyaan/tanggapan.</li> <li>3. Guru meluruskan konsep yang kurang tepat.</li> </ol>	15 menit
<b>Penutup</b>			<b>15 menit</b>
	<b>Evaluation</b>		
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa menyimpulkan materi.</li> <li>2. Refleksi: masing-masing siswa menuliskan “1 hal yang dipahami” dan “1 hal yang belum dipahami.”</li> <li>3. Guru memberikan evaluasi formatif singkat (5 soal).</li> <li>4. Menyampaikan tindak lanjut: membaca kasus perubahan harga di pasar lokal.</li> </ol>	

### 3.2. Penyusunan Instrumen Uji Coba

#### 3.2.1. Tujuan Penyusunan Instrumen Uji Coba

Instrumen uji coba disusun dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran Jigsaw, menguji kualitas butir soal, observasi, dan rubrik keterampilan, memastikan instrumen reliabel, valid, serta sesuai dengan kompetensi kelas XI, serta mendukung pengembangan pembelajaran dengan desain ADDIE, khususnya tahap Development → Implementation → Evaluation.

#### 3.2.2. Jenis Instrumen Uji Coba

Instrumen yang disusun mencakup:

- A. Instrumen penilaian pengetahuan
  - 1) Tes pilihan jamak (15 butir)
  - 2) Tes uraian/esai (3 butir)
- B. Instrumen sikap dan kolaborasi (observasi model Jigsaw)
  - 3) Lembar observasi partisipasi siswa
  - 4) Rubrik penilaian presentasi kelompok asal
- C. Instrumen evaluasi proses
  - 5) Angket respon siswa terhadap pembelajaran Jigsaw
- D. Instrumen validitas isi (Ahli Materi dan Ahli Instrumen)
  - 6) Lembar validasi pakar (content validity form)

### **3.2.3. Penyusunan Instrumen (Tahapan ADDIE)**

- 1. Analysis
  - Materi mencakup konsep abstrak (indeks harga & inflasi) dan materi aplikatif (perubahan permintaan–penawaran).
  - Siswa kelas XI masih memerlukan visual (grafik, tabel) dan diskusi kolaboratif seperti Jigsaw.
  - Keterampilan kognitif yang diukur: C1–C4 (pengetahuan hingga analisis sederhana).
- 2. Design
  - Menyusun kisi-kisi berdasarkan KD/CP.
  - Menyusun butir soal dengan indikator operasional.
  - Menentukan skala rubrik observasi & presentasi (1–4).
  - Menyusun format validasi ahli.
- 3. Development
  - Menghasilkan draf instrumen lengkap.
  - Menyusun kunci jawaban & rubrik esai.
  - Menyiapkan tabel distribusi tingkat kesukaran.
- 4. Implementation
  - Instrumen diuji pada mata pelajaran ekonomi kelas XI.
  - Observasi dilakukan saat kegiatan Jigsaw.
- 5. Evaluation

- Menganalisis kualitas instrumen: validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda.
- Instrumen direvisi sebelum dipakai sebagai penilaian resmi.

#### 3.2.4. Kisi-Kisi Instrumen Pengetahuan

Level kategori tingkat kemampuan kognitif dalam Taksonomi Bloom (revisi Anderson & Krathwohl). Digunakan untuk menyusun soal atau tujuan pembelajaran sesuai level berpikir.

C1 = *remembering* (mengingat)

C2 = *understanding* (memahami)

C3 = *applying* (menerapkan)

C4 = *analyzing* (menganalisis)

C5 = *evaluating* (evaluasi)

C6 = *creating* (solusi)

Materi	Indikator	Level Kognitif	Bentuk Soal
Konsep indeks harga	Menjelaskan pengertian dan jenis indeks harga	C1	PJ
	Menghitung indeks harga sederhana	C2	PJ/Esai
	Menganalisis perubahan indeks berdasarkan tabel	C4	PJ
Inflasi	Menjelaskan pengertian inflasi	C1	PJ
	Mengidentifikasi jenis inflasi	C2	PJ
	Menjelaskan penyebab inflasi	C2/C3	PJ
	Dampak inflasi terhadap daya beli	C3	Esai
Permintaan-Penawaran	Menjelaskan hukum permintaan dan penawaran	C1/C2	PJ
	Menganalisis perubahan keseimbangan	C4	PJ
	Menyelesaikan kasus pergeseran kurva	C4	Esai

#### 3.2.5. Instrumen Uji Coba

A. Pilihan Jamak (15 Butir)

1) Indeks harga adalah ...

A. Perubahan nilai produksi nasional



- B. Angka yang menunjukkan perubahan harga dari waktu ke waktu
- C. Tingkat produktivitas perusahaan
- D. Total permintaan dalam perekonomian

Kunci: B

2) Jika indeks harga tahun dasar = 100 dan indeks tahun berjalan = 125, maka dapat dikatakan bahwa ...

- A. Harga turun 25%
- B. Harga naik 25%
- C. Harga tetap
- D. Inflasi negatif

Kunci: B

3) Inflasi yang terjadi karena permintaan masyarakat meningkat melebihi kemampuan produksi disebut ...

- A. Cost-push inflation
- B. Demand-pull inflation
- C. Structural inflation
- D. Hyperinflation

Kunci: B

4) Jika biaya produksi naik, maka kurva penawaran cenderung...

- A. Bergeser ke kiri
- B. Bergeser ke kanan
- C. Tetap
- D. Menurun ke bawah

Kunci: A

5) Permintaan meningkat sementara penawaran tetap, maka harga...

- A. Turun
- B. Tetap
- C. Naik
- D. Tidak berubah

Kunci: C

6) Jika Indeks Harga Konsumen (IHK) naik dari 110 menjadi 121, maka dapat disimpulkan bahwa ...

- A. Harga turun 10%
- B. Harga naik 10%
- C. Harga naik 11%
- D. Terjadi penurunan harga 11%

Kunci: C

7) Inflasi ringan biasanya ditandai dengan tingkat inflasi sekitar ...

- A. <10% per tahun
- B. 10–20% per tahun
- C. >50% per tahun

D. >100% per bulan

Kunci: A

8) Inflasi yang disebabkan oleh meningkatnya biaya produksi disebut ...

A. Demand-pull inflation

B. Cost-push inflation

C. Hyperinflation

D. Creeping inflation

Kunci: B

9) Jika pendapatan masyarakat naik, maka kurva permintaan barang normal akan ...

A. Bergeser ke kiri

B. Bergeser ke kanan

C. Tetap

D. Menurun secara vertikal

Kunci: B

10) Permintaan suatu barang meningkat sementara penawaran tetap. Dampak awal yang mungkin terjadi adalah ...

A. Harga turun

B. Harga naik

C. Penawaran bertambah otomatis

D. Harga tetap stabil

Kunci: B

11) Jika terjadi gagal panen, maka kondisi pasar cenderung menunjukkan ...

A. Kurva penawaran bergeser ke kanan

B. Kurva permintaan meningkat

C. Kurva penawaran bergeser ke kiri

D. Harga menjadi lebih murah

Kunci: C

12) Barang inferior adalah barang yang permintaannya akan

A. Naik saat pendapatan naik

B. Turun saat pendapatan naik

C. Tetap meski pendapatan naik

D. Tidak terpengaruh harga

Kunci: B

13) Dalam perhitungan indeks harga, tahun dasar berfungsi sebagai

A. Tahun dengan inflasi tertinggi

B. Tahun pertama kali IHK dihitung

C. Tolok ukur pembandingan perubahan harga

D. Tahun dengan harga tertinggi

Kunci: C

14) Kebijakan moneter yang dapat menurunkan inflasi adalah ...

- A. Menambah jumlah uang beredar
- B. Menurunkan suku bunga
- C. Mengurangi kredit perbankan
- D. Memberikan subsidi besar-besaran

Kunci: C

15) Tujuan utama penyusunan indeks harga adalah untuk ...

- A. Mengukur pendapatan riil masyarakat
- B. Mengetahui perubahan harga dari waktu ke waktu
- C. Menentukan nilai tukar rupiah
- D. Mengukur jumlah barang beredar

Kunci: B

B. Soal Uraian (3 Butir)

Rubrik Esai (Skor 0–5):

- Ketepatan konsep: 0–2
- Analisis logis: 0–2
- Contoh/argumen: 0–1

1) Diberikan data indeks harga:

Tahun dasar = 100

Tahun 1 = 112

Tahun 2 = 130

Analisis apa yang terjadi pada tingkat harga di kedua tahun tersebut dan jelaskan kemungkinan dampaknya bagi konsumen.

2) Jelaskan hubungan antara inflasi dan daya beli masyarakat.

Berikan contoh kasus nyata di Indonesia.

3) Sebuah pasar mengalami penurunan penawaran akibat bencana alam dan pada saat yang sama permintaan meningkat. Berikan analisis mengenai harga dan jumlah keseimbangan baru.

**3.2.6. Instrumen Observasi (Model Jigsaw)**

Skala 1-4 (1= sangat kurang, 4= sangat baik)

Aspek yang dinilai	Skor
Berpertisipasi aktif dalam kelompok ahli	1-4
Menjelaskan materi secara jelas di kelompok asal	1-4
Mendengarkan dan menghargai pendapat teman	1-4
Kerja sama dan peran	1-4
Sikap tanggung jawab	1-4

### 3.2.7. Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Ketetapan konsep	Salah/kurang	Cukup tepat	Sebagian besar tepat	Sangat tepat
Kejelasan penyampaian	Tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Sangat jelas
Penggunaan grafik/tabel	Tidak ada	Kurang tepat	Cukup tepat	Tepat dan menarik
Kerja sama	Tidak kompak	Kurang kompak	Kompak	Sangat kompak

### 3.2.8. Angket Respon Siswa

Skala 1–3 (setuju, netral, tidak setuju)

- 1) Jigsaw membantu saya memahami materi indeks harga dan inflasi.
- 2) Saya mudah memahami penjelasan teman di kelompok ahli.
- 3) Waktu diskusi cukup.
- 4) Pembelajaran membuat saya lebih aktif.
- 5) Media dan materi mudah dipahami.
- 6) Saya merasa nyaman bekerja sama.
- 7) Saya ingin metode ini digunakan kembali.

### 3.2.9. Lembar Validasi Ahli

Aspek yang dinilai:

#### 1. Aspek Kelayakan Materi

Kriteria	1	2	3	4
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
Ketepatan konsep & kebenaran ilmiah				
Kedalaman & keluasan konten				
Relevansi dengan konteks peserta didik				

#### 2. Aspek Kebahasaan

Kriteria	1	2	3	4
Bahasa komunikatif & sesuai tingkat perkembangan siswa				
Ketepatan tata bahasa & ejaan				
Kejelasan instruksi & kalimat				

#### 3. Aspek Tampilan / Kegrafikan

Kriteria	1	2	3	4
Keterbacaan (font, ukuran, jarak)				
Tata letak (layout) tertata & konsisten				
Kualitas ilustrasi / grafik / warna				
Kemenarikan media				

#### 4. Aspek Kegunaan (Usability)

Kriteria	1	2	3	4
Kemudahan digunakan guru / siswa				
Mendukung aktivitas pembelajaran				
Kepraktisan penggunaan				
Dapat diterapkan dalam konteks nyata				

### **3.3. Sampel Uji Coba**

Pengertian sampel menurut Sugiyono dalam Hendra (2019:56) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang diambil dari populasi tersebut harus benar-benar representative atau dapat mewakili keseluruhan dari jumlah sampel. Dalam uji coba model pembelajaran Jigsaw ini dilakukan di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung di kelas XI Jurusan IPS pada Mata Pelajaran Ekonomi. Dengan total sampel yang digunakan berjumlah 29 siswa.

## **BAB IV**

### **HASIL UJI COBA PROTOTIPE PRODUK DESAIN**

#### **4.1. Review Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran**

Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu pendekatan kooperatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, termasuk dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dari perspektif ahli materi, penelitian menegaskan bahwa materi yang digunakan dalam Jigsaw harus terstruktur, dapat dibagi secara proporsional ke dalam subtopik ahli, serta memuat konsep-konsep mendalam yang mendorong siswa untuk melakukan diskusi kritis. Penelitian Fauzan (2020) menunjukkan bahwa materi ekonomi seperti indeks harga, inflasi, serta permintaan dan penawaran sangat ideal diterapkan melalui model Jigsaw karena memiliki karakteristik yang mudah dipecah menjadi bagian-bagian ahli, sehingga membantu siswa memahami konsep kompleks melalui interaksi dan klarifikasi kelompok. Senada dengan itu, penelitian Isnaini (2021) menegaskan bahwa materi IPS dan ekonomi menjadi lebih mudah dipahami ketika pembelajaran didesain dengan contoh kontekstual, penyederhanaan istilah, dan penjabaran subtopik yang seimbang. Temuan-temuan ini memperkuat bahwa dari aspek ahli materi, Jigsaw sangat layak diterapkan pada materi ekonomi dan IPS.

Dari sisi ahli desain pembelajaran, penelitian terdahulu menegaskan bahwa efektivitas Jigsaw sangat bergantung pada ketepatan sintaks pembelajaran. Penelitian Nugroho (2022) menemukan bahwa desain pembelajaran Jigsaw sangat sesuai dengan prinsip *student centered learning* dalam Kurikulum Merdeka, karena menyediakan ruang bagi kolaborasi, pertukaran pengetahuan, dan tanggung jawab individual siswa melalui kelompok ahli dan kelompok asal. Selain itu, studi Wulandari (2023) menunjukkan bahwa desain Jigsaw mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi gotong royong dan bernalar kritis, karena siswa terlibat aktif dalam menyampaikan informasi kepada anggota kelompok lain dan mempertanggungjawabkan pemahamannya. Penelitian lain oleh Sari dan Yuliana (2018) juga menemukan bahwa desain sintaks Jigsaw mampu

meningkatkan keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, dan interaksi kooperatif antarsiswa, sehingga memenuhi standar pembelajaran kolaboratif. Melalui penilaian ahli materi dan ahli desain dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan Skor:

1 = Tidak Layak | 2 = Kurang Layak | 3 = Layak | 4 = Sangat Layak

Aspek yang dinilai:

5. Aspek Kelayakan Materi

Kriteria	1	2	3	4
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			√	
Ketepatan konsep & kebenaran ilmiah			√	
Kedalaman & keluasan konten			√	
Relevansi dengan konteks peserta didik			√	

6. Aspek Kebahasaan

Kriteria	1	2	3	4
Bahasa komunikatif & sesuai tingkat perkembangan siswa			√	
Ketepatan tata bahasa & ejaan			√	
Kejelasan instruksi & kalimat			√	

7. Aspek Tampilan / Kegrafikan

Kriteria	1	2	3	4
Keterbacaan (font, ukuran, jarak)			√	
Tata letak (layout) tertata & konsisten			√	
Kualitas ilustrasi / grafik / warna			√	
Kemenarikan media			√	



8. Aspek Kegunaan (Usability)

Kriteria	1	2	3	4
Kemudahan digunakan guru / siswa			√	
Mendukung aktivitas pembelajaran			√	
Kepraktisan penggunaan			√	
Dapat diterapkan dalam konteks nyata			√	

**Rekapitulasi Penilaian**

Jumlah skor yang diperoleh : 48 poin

Skor maksimum : 64 poin

Persentase kelayakan : 75%

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Diketahui:

- Skor diperoleh= 48
- Skor maksimum= 64

Maka

$$\text{Persentase} = \frac{48}{64} \times 100\% = 0,75 \times 100\% = 75\%$$

Secara keseluruhan, menyimpulkan bahwa model pembelajaran Jigsaw valid secara materi dan desain, karena mampu memfasilitasi pembagian materi yang sistematis, menguatkan kolaborasi, serta meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, dan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS dan Ekonomi.

#### 4.2. Evaluasi satu-satu

Evaluasi satu-satu (*individual try-out*) sangat penting dalam uji kelayakan suatu model atau perangkat pembelajaran, termasuk model pembelajaran Jigsaw. Evaluasi ini dilakukan sebelum uji kelompok kecil dan uji lapangan untuk memastikan bahwa instruksi, alur kegiatan, dan materi dapat dipahami oleh peserta didik secara individu.

##### 1. Subjek Evaluasi

Empat siswa kelas XI yang mewakili kategori kelompok asal dan kelompok ahli

##### 2. Prosedur

- Siswa diminta untuk membuat kelompok ahli berjumlah dua orang dengan cara berhitung dengan huruf A-B
- Kemudian siswa diminta berkumpul dengan kelompok ahli A dan B
- Setelah siswa berkumpul dengan kelompok ahli, mereka diarahkan untuk mempelajari pengertian inflasi (A) dan contoh inflasi (B)
- Kemudian siswa diminta untuk kembali ke kelompok asal masing-masing

##### 3. Hasil Evaluasi

Nama : Weni Sunarti (Asal 1) dan Aura Zahran (Asal 2)

Kelas : XI IPS

Peran yang dinilai : Ahli (A)

Materi : Pengertian Inflasi

Nama : Septia (Asal1) dan Fauzi (Asal 2)

Kelas : XI IPS

Peran yang dinilai : Ahli (B)

Materi : Contoh Inflasi

##### A. Hasil Observasi Langsung (Checklist)

Aspek	Ya	Tidak	Catatan
Memahami tujuan aktivitas kelompok ahli	√		Dapat menjelaskan bahwa tugasnya mempelajari “pengertian, jenis, dan dampak inflasi”.

Mengikuti langkah instruksi kelompok ahli	√		Membaca materi, mencatat poin penting, berdiskusi, menyiapkan cara menjelaskan
Menjelaskan materi dengan runtut	√		Penjelasan berurutan: definisi → penyebab → contoh → dampak.
Menggunakan sumber belajar sebagaimana instruksi	√		Memakai handout & catatan pribadi.
Menjawab pertanyaan teman di kelompok asal	√		Menjawab 2 pertanyaan terkait pengertian dan contoh inflasi dengan jelas.
Mampu mengajarkan Kembali materi	√		Teman kelompok asal dapat mengulang kembali penjelasan Weni.

Catatan Pengamat: Weni, Septia, Fauzi dan Zahran menunjukkan inisiatif, aktif bertanya saat di kelompok ahli, dan mampu menyampaikan ulang materi tanpa membaca catatan. Menghasilkan interaksi positif.

#### B. Rubrik Penilaian (Skor 0-3)

Komponen	Skor	Keterangan
Paham intruksi	3	Menjelaskan seluruh langkah kerja Jigsaw tanpa bantuan.
Penguasaan materi (saat menjadi ahli)	3	Penjelasan lengkap & contoh relevan.
Kemampuan mengajarkan ke kelompok asal	3	Menyampaikan ulang dengan bahasa sendiri, teman paham.
Komunikasi dan interaksi	2	Baik, namun sedikit cepat saat menjelaskan
Kepatuhan prosedur Jigsaw	3	Tepat waktu, mengikuti tahap, tidak menyimpang.
Metakognisi (cek pemahaman sendiri)	2	Sesekali bertanya “sudah jelas?” tetapi tidak konsisten.

Total skor: 16/18

Kategori: memadai/sangat baik

Kesimpulan:

- ✓ Siswa dinyatakan sudah memahami instruksi Jigsaw, baik saat berada di kelompok ahli maupun saat kembali ke kelompok asal.
- ✓ Memiliki kemampuan mentransfer pengetahuan secara efektif.
- ✓ Tidak memerlukan remedial; hanya perlu sedikit pembinaan pada tempo penjelasan.
- ✓ Layak mengikuti uji coba kelompok kecil/implementasi tahap berikutnya.

#### **4.3. Evaluasi Kelompok Kecil**

Evaluasi Kelompok Kecil (*Small-Group Evaluation*) untuk uji coba model pembelajaran Jigsaw dalam mata pelajaran Ekonomi Kelas XI. Tujuan evaluasi kelompok kecil untuk menguji keefektifan model Jigsaw pada skala kecil (6–8 siswa), mengetahui apakah langkah-langkah pembelajaran dapat dipahami siswa, mengidentifikasi kekurangan sebelum diterapkan pada kelas besar, mengamati interaksi, pemahaman materi, dan keberhasilan kerja sama antar siswa.

##### **1. Subjek Uji Coba**

Jumlah siswa: 6

Komposisi:

- Kemampuan tinggi: 2 siswa
- Kemampuan sedang: 2 siswa
- Kemampuan rendah: 2 siswa

Model dibagi menjadi

- Kelompok Asal (Home Group): 2 kelompok
- Kelompok Ahli (Expert Group): 3 kelompok, masing-masing 2 siswa

##### **2. Prosedur Pelaksanaan**

- Guru menjelaskan langkah Jigsaw kepada 6 siswa.
- Guru membagi mereka menjadi kelompok asal.
- Setiap siswa mendapatkan subtopik berbeda.
- Siswa pindah ke kelompok ahli untuk mempelajari subtopik.

- Siswa kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan bagian masing-masing.
- Guru mengamati, mencatat respon, kemudian melakukan wawancara.

### 3. Hasil Observasi Temuan

#### A. Pemahaman Siswa terhadap Instruksi Jigsaw

Indikator	Hasil	Keterangan
Siswa memahami peran dalam kelompok ahli	Baik (90%)	5 dari 6 siswa langsung memahami tugasnya
Siswa dapat menjelaskan ulang instruksi Jigsaw	Cukup (75%)	2 siswa masih bingung tentang (Kembali mengajar kelompok asal)
Siswa dapat bekerja sama di kelompok ahli	Sangat baik (95%)	Diskusi hidup, siswa saling membantu
Siswa mampu mengajar kembali di kelompok asal	Baik (80%)	1 siswa kurang percaya diri

#### B. Aktivitas dan Interaksi

- Tinggi. Semua siswa aktif bertanya dan berbagi informasi.
- Siswa kemampuan rendah terlihat terbantu dengan penjelasan teman.
- Komunikasi dua arah berjalan lancar, walaupun ada 1 siswa yang masih pasif saat kembali ke kelompok asal.

#### C. Pemahaman Materi

- 5 dari 6 siswa dapat menyimpulkan materi masing-masing dengan benar.
- 1 siswa masih membutuhkan bantuan karena kurang memahami subtopik di kelompok ahli.
- Ketika dilakukan kuis singkat (5 soal), rata-rata nilai siswa: 82.

#### D. Masukan dari Siswa

Siswa menyatakan bahwa:

- Instruksi mudah dipahami saat guru memberi contoh.

- Lebih senang diskusi di kelompok ahli karena lebih fokus pada satu materi.
- Beberapa merasa waktu diskusi di kelompok asal kurang panjang.
- Siswa ingin diberikan “panduan ringkas” agar lebih percaya diri saat mengajar teman.

#### 4. Analisis Kelebihan Dan Kekurangan

##### Kelebihan

- 1) Siswa cepat memahami alur Jigsaw karena jumlah kelompok kecil.
- 2) Interaksi lebih intens dan terkontrol.
- 3) Model meningkatkan rasa tanggung jawab siswa pada materi tertentu.

##### Kekurangan / Temuan

- 1) 1 siswa masih bingung membedakan peran di kelompok ahli dan asal.
- 2) Waktu presentasi di kelompok asal perlu diperpanjang.
- 3) Siswa membutuhkan LKS/lembar pemandu yang lebih sederhana.

#### 5. Rekomendasi Perbaikan Sebelum Uji Coba Lapangan (Field Trial)

- 1) Menyediakan Lembar Panduan Peran Jigsaw (alur langkah-langkah).
- 2) Menambahkan contoh simulasi singkat agar siswa lebih memahami.
- 3) Mengurangi beban materi tiap subtopik untuk siswa kemampuan rendah.
- 4) Menambah waktu diskusi kelompok asal.
- 5) Menyusun lembar evaluasi diri siswa agar mereka refleksi setelah mengajar.

#### 4.4. Uji Lapangan (Field Trial)

##### 1) Tujuan Uji Lapangan

Uji lapangan bertujuan untuk mengetahui:

- Keefektifan implementasi model Jigsaw pada kelas besar (29 siswa).
- Keterlaksanaan langkah pembelajaran Jigsaw pada materi ekonomi.

- Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi: Indeks Harga, Inflasi, Permintaan, dan Penawaran.
- Kualitas interaksi, kolaborasi, dan tanggung jawab antar siswa.
- Kendala dan perbaikan sebelum diseminasi.

## 2) Desain Uji Lapangan

Jumlah siswa: 29

Pembagian kelompok:

- Kelompok Asal (Home Group): 7-8 siswa per kelompok
- Kelompok Ahli (Expert Group):
  - Ahli 1: Indeks Harga
  - Ahli 2: Inflasi
  - Ahli 3: Permintaan
  - Ahli 4: Penawaran

Total 4 kelompok ahli, masing-masing berisi  $\pm 7-8$  siswa (diambil dari seluruh kelompok asal).

## 3) Langkah Uji Lapangan (90 Menit)

### A. Pendahuluan (10 menit)

- Guru membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan.
- Guru menjelaskan alur model Jigsaw.
- Guru membagikan lembar panduan ahli serta LKS Jigsaw.

### B. Kegiatan Inti (65 menit)

- Pembentukan kelompok asal (5 menit)  
Siswa dibagi menjadi 4 kelompok asal dengan kemampuan heterogen.
- Pembentukan kelompok ahli (20 menit)  
Siswa berpindah ke kelompok ahli sesuai subtopik.  
Kegiatan di kelompok ahli:
  - 1) Memahami konsep materi dengan LKS.
  - 2) Mencatat poin penting.

- 3) Menyiapkan cara menjelaskan ke kelompok asal.
- 4) Diskusi antar anggota ahli untuk menyamakan pemahaman.

Hasil Observasi:

- 90% siswa aktif bertanya & menulis poin penting.
- Kelompok Inflasi dan Penawaran paling dominan dalam diskusi.
- 5 siswa terlihat pasif dan perlu dipancing dengan pertanyaan.
- Kembali ke Kelompok Asal (25 menit)

Setiap ahli mengajarkan materi yang dipelajari kepada teman dalam kelompok asal.

Dinamika yang Teramati:

- 1) Siswa yang bertugas menjelaskan materi Permintaan cukup percaya diri dan komunikatif.
  - 2) Beberapa siswa ahli Inflasi masih membaca catatan dan belum mampu menjelaskan dengan bahasa sendiri.
  - 3) Diskusi dalam kelompok asal berlangsung hidup—teman saling memberi pertanyaan.
  - 4) Aktivitas kelompok tinggi, indikator kolaborasi mencapai 85%.
- Presentasi mini per kelompok (15 menit)
- Setiap kelompok asal diminta menyimpulkan 4 konsep utama dan guru memberi penguatan.

C. Penutup (15 menit)

- Guru melakukan kuis formatif (15 butir soal pilihan jamak dan 3 essai).
- Guru meminta refleksi melalui kuesioner
- Guru menutup pembelajaran.

#### **4) Hasil Evaluasi Uji Lapangan**

A. Keterlaksanaan Model Jigsaw

Persentase keterlaksanaan berdasarkan lembar observasi:



Aspek yang dinilai	Skor
Berpertisipasi aktif dalam kelompok ahli	3
Menjelaskan materi secara jelas di kelompok asal	4
Mendengarkan dan menghargai pendapat teman	3
Kerja sama dan peran	4
Sikap tanggung jawab	2

## B. Hasil Belajar Siswa

Dari kuis 15 soal pilihan jamak dan 3 esai kepada 29 siswa:

- Nilai tertinggi: 100
- Nilai terendah: 60
- Rata-rata kelas: 84
- Ketuntasan belajar: 86% (25 dari 29 siswa tuntas)

Penjelasan:

Ketuntasan belajar berarti berapa siswa yang mencapai nilai minimal atau di atas KKM (misal KKM = 75 atau 80).

- Dari 29 siswa, sebanyak 25 siswa nilainya  $\geq$  KKM.
- Artinya 25 siswa dianggap tuntas, dan
- 4 siswa belum tuntas.

Perhitungan Ketuntasan:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{25}{29} \times 100\% = 86\%$$

Makna Pedagogis:

Jika ketuntasan  $\geq 85\%$   $\rightarrow$  pembelajaran dianggap efektif

Di sini ketuntasan 86%  $\rightarrow$  model Jigsaw dinilai efektif pada uji lapangan.

Interpretasi:

Model Jigsaw efektif meningkatkan pemahaman siswa pada topik ekonomi.

### C. Respon Siswa terhadap Model Jigsaw

Pertanyaan	Setuju	Netral	Tidak setuju
Jigsaw membantu saya memahami materi indeks harga dan inflasi.	82%	14%	4%
Saya mudah memahami penjelasan teman di kelompok ahli.	70%	25%	5%
Waktu diskusi cukup.	30%	15%	55%
Pembelajaran membuat saya lebih aktif.	91%	9%	0%
Media dan materi mudah dipahami.	84%	15%	1%
Saya merasa nyaman bekerja sama.	88%	9%	3%
Saya ingin metode ini digunakan kembali.	95%	3%	2%

#### 5) Temuan dan Masalah di Lapangan

- Waktu pada kelompok asal kurang panjang sehingga beberapa ahli belum maksimal menjelaskan.
- Beberapa siswa pasif dan hanya mengandalkan siswa lain yang lebih aktif.
- Perpindahan antar kelompok memakan waktu 3–4 menit (mengurangi efektivitas).
- Kelompok ahli berjumlah besar sehingga diskusi kadang tidak merata.
- Dua subtopik (Inflasi & Penawaran) memiliki lebih banyak poin sehingga membutuhkan bahan ringkas.

#### 6) Perbaikan yang Direkomendasikan

- Mengurangi jumlah siswa per kelompok ahli menjadi 5–6 saja (lebih efektif).
- Memberikan Lembar Rangkuman Siap Jelaskan (materi ringkas) untuk siswa yang kurang percaya diri.
- Mengatur ulang tata letak kelas agar mobilitas siswa lebih cepat.
- Memberikan contoh cara mengajar teman bagi siswa ahli.

- Mengoptimalkan timing:
  - Ahli 15 menit
  - Asal 30 menit
  - Kesimpulan 10 menit
- Guru perlu memberikan monitoring lebih intens pada siswa yang pasif.

## 7) Kesimpulan

Model pembelajaran Jigsaw dapat diterapkan secara efektif pada kelas besar (29 siswa) untuk materi ekonomi.

Model ini:

- Meningkatkan pemahaman konsep ekonomi yang bersifat analitis.
- Meningkatkan kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab siswa.
- Memudahkan siswa memahami materi kompleks seperti inflasi, indeks harga, permintaan, dan penawaran.

Dengan beberapa perbaikan teknis, model ini siap digunakan pada tahap diseminasi atau implementasi lebih luas.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Simpulan**

Penelitian ini telah mengembangkan model pembelajaran Jigsaw yang dilakukan melalui tahapan ADDIE, mulai dari Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation, serta dilengkapi dengan uji kelayakan pada beberapa tahap.

1. Pada tahap evaluasi satu-satu, siswa mampu memahami instruksi baik dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, menunjukkan bahwa pedoman, LKS, dan alur pembelajaran sudah jelas dan dapat diikuti.
2. Tahap uji kelompok kecil mengonfirmasi bahwa siswa tidak hanya memahami instruksi, tetapi juga mampu menjalankan peran mereka sebagai “ahli” dan “pengajar” secara efektif.
3. Tahap uji lapangan yang melibatkan 29 siswa dalam 1 kali pertemuan 90 menit menunjukkan implementasi Jigsaw berjalan dengan sangat baik. Aktivitas siswa pada kelompok ahli dan kelompok asal mencapai di atas 80%, menandakan keterlibatan aktif dan partisipasi yang tinggi.
4. Hasil evaluasi belajar memperlihatkan bahwa nilai tertinggi mencapai 100, nilai terendah 60, dengan rata-rata kelas 84 dan ketuntasan belajar 86%. Data ini membuktikan bahwa model Jigsaw mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan terhadap materi ekonomi yang membutuhkan analisis dan pemahaman konsep mendalam.
5. Respon siswa terhadap pembelajaran sangat positif. Mayoritas menyatakan bahwa model Jigsaw membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan rasa percaya diri untuk menjelaskan kembali, serta memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan kolaboratif.

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Jigsaw yang dikembangkan layak, efektif, dan relevan digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA.

## **5.2. Saran**

### **1. Saran Untuk Guru**

Guru disarankan terus mengoptimalkan penggunaan model Jigsaw dalam pembelajaran, terutama dengan memberikan arahan yang jelas kepada kelompok ahli dan memastikan setiap siswa menjalankan perannya. Guru juga perlu mengatur waktu secara efektif serta memberikan pendampingan tambahan kepada siswa yang pasif agar seluruh anggota terlibat aktif.

### **2. Saran Untuk Sekolah**

sekolah diharapkan mendukung penerapan pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw melalui penyediaan sarana kelas yang fleksibel, pelatihan guru, serta lingkungan belajar yang mendorong kolaborasi. Dukungan kebijakan dan fasilitas akan meningkatkan kualitas implementasi model pembelajaran inovatif.

### **3. Saran Untuk Peneliti/Pengembang Selanjutnya**

Peneliti berikutnya dapat mengembangkan model Jigsaw pada materi atau jenjang berbeda untuk melihat efektivitas yang lebih luas. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menambah durasi pertemuan, menggunakan instrumen evaluasi lebih beragam, atau mengintegrasikan media digital untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fauzan, A. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw pada Materi Inflasi dan Indeks Harga untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ekonomi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 8(2), 112–121.
- Isnaini, R. 2021. *Keefektifan Model Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS di SMA*. Jurnal Pendidikan Sosial, 9(1), 55–64.
- Rahayu, T. G., Rahman, R., Saepulloh Herawan, R., Prawiyogi, A. G., & Pitriadi, A. P. 2021. *Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Madrosatuna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 4(1), 35–42.
- Suryani lili. 2021. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS-2 Pada Materi Mewaspada Ancaman Terhadap Kedudukan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Nkri) di SMA Negeri 1 Kembang Tanjong*. Jurnal social humaniora sigli. 4(2),
- Suryani, T. 2022. *Desain Pembelajaran Kooperatif dan Dampaknya terhadap Keaktifan Siswa*. Jurnal Pendidikan Modern, 9(1), 33–40.
- Lestari, A. 2020. *Penerapan Model Jigsaw untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan Sosial, 7(2), 112–120.
- Nurhayati, S. 2021. *Pengembangan LKS Berbasis Kooperatif Jigsaw pada Materi IPS*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 5(1), 45–56.
- Nugroho, F. 2022. *Implementasi Model Jigsaw dalam Kurikulum Merdeka: Analisis Kesesuaian dengan Prinsip Student Centered Learning*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 5(3), 178–190.
- Rahayu, N., & Santoso, H. 2020. *Analisis Kebutuhan dalam Perencanaan Pembelajaran Kooperatif*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 53(3), 210–219.

- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. 2018. *Trends and Issues in Instructional Design and Technology* (4th ed.). New York: Pearson.
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Allung, M., Ohan, F., & Rusmiati. 2023. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Global Journal Teaching Professional*, 2(4), 711–727.
- Sulistyaningrum, D. 2023. *Developing a Google Classroom Training Model for Elementary School Teachers*. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 12(1), 1-10.
- Wulandari, S. 2023. *Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Model Pembelajaran Jigsaw pada Mata Pelajaran IPS*. *Jurnal Pendidikan dan Karakter*, 14(1), 44–56.

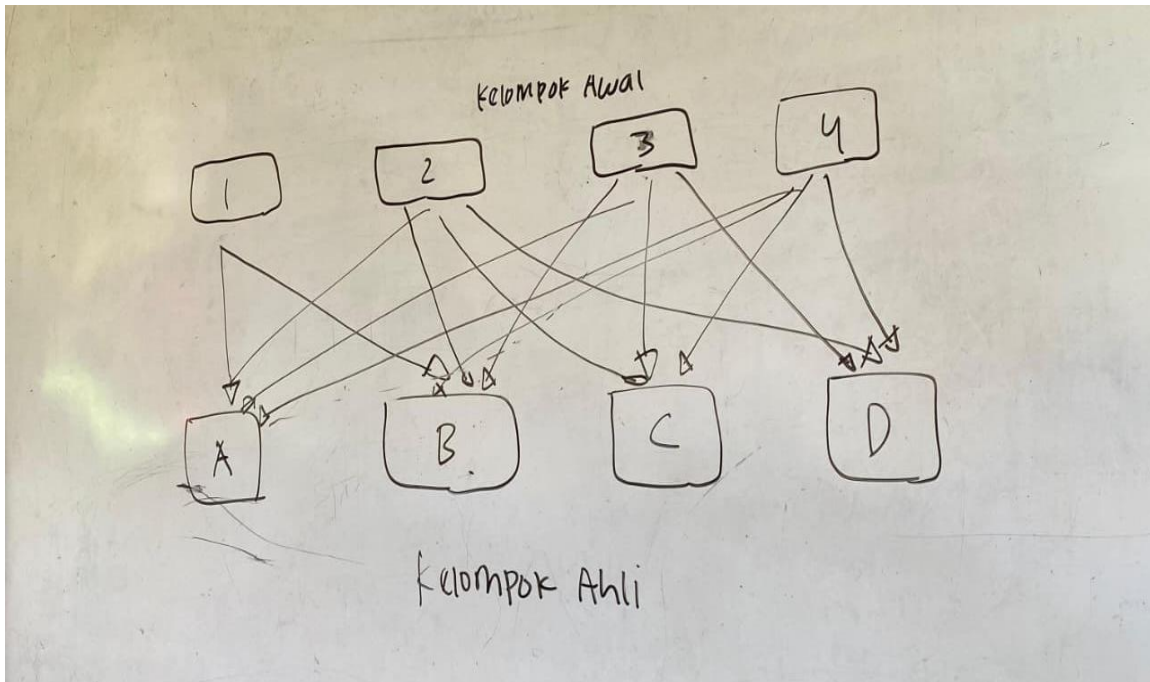
## **LAMPIRAN**



## Dokumentasi Kegiatan Pendahuluan



**Dokumentasi Kegiatan Inti**  
**Pembagian Kelompok Asal dan Kelompok Ahli**



Kelompok asal	
<u>Kelompok 1</u>	<u>Kelompok 2</u>
Ahmad	Mirna
Aidha	Nur
Alan	Oni
Anisa	Raka
Dimas	Supina
Aura	Septia
Faris	Sherin
Halvalun	
<u>Kelompok 3</u>	<u>Kelompok 4</u>
Weni	Hebitzi
Veri	Alpina
Yesi	Muhlis
Yulia	Rahman
Zahran	Andika
Fauzi	Seno
Salma	


Kelompok ahli	
<u>Ahli Indeks harga (A)</u>	<u>Ahli Inflasi (B)</u>
Ahmad	Alan
Aidha	Anisa
Mirna	Oni
Nur	Raka
Weni	Yesi
Veri	Yulia
Hebitzi	Muhlis
Alpina	
<u>Ahli Perumahan (C)</u>	<u>Ahli Penawaran (D)</u>
Andika	Faris
Dimas	Halvalun
Aura	Sherin
Supina	Salma
Zahran	Gadis
Fauzi	Seno
	Rahman



## Dokumentasi Kegiatan Diskusi dan Presentasi



## Daftar Kehadiran Siswa Kelas XI IPS

<div style="text-align: center;">  <p>MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH SEKOLAH MENENGAH TINGKAT ATAS SMA MUHAMMADIYAH 1 BANDAR LAMPUNG</p> <p>DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK</p> <p>KELAS : XI IPS <span style="float: right;">SEMESTER : GANJIL</span></p> </div>																					
NO	NIS	NAMA	P/L	PERTEMUAN/TANGGAL																	
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	2237	Ahmad Ramadani	L	A	A																
2	2238	Aidha Ismirani Destya	P																		
3	2239	Alan Bayu Aditya	L																		
4	2240	Annisa	P																		
5	2241	Dimas	L																		
6	2242	Aura Zahra Zakriyah	P																		
7	2243	Faris Nazzala Belpas	L																		
8	2244	Haivatun Rovitasari	P																		
9	2245	Mirna Wati Dewi	P																		
10	2246	Nur Aisah	P																		
11	2247	Oni Listiana	L																		
12	2248	Raka Maulana P	L																		
13	2249	Sapina Indah Sari	P																		
14	2250	Septia Dwi Yanti	P																		
15	2251	Sherin Wahyu Lestari	P																		
16	2252	Seno Hadiningrat	L																		
17	2253	Weni Sunarti	P																		
18	2254	Veri Irawan	L																		
19	2255	Yesi Amelia	P																		
20	2256	Yulia Amanda	P																		
21	2257	Zahran Faiz Pratama	L																		
22	2258	M Fauzi	L																		
23	2259	Salman Aditya	L																		
24	2261	Gadis Khairunnisa	P																		
25	2262	Hibrizi Zahfal Syauqi	L																		
26	2275	Alpina Laha	P																		
27	2276	Muhlis Fantoni	L																		
28		Raihan Okumuda	L																		
29		Andika Saputra	L																		
30																					
31																					