

**KOMBINASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN *PROBLEM
BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN
HASIL BELAJAR IPS MTS AL-IKHLAS FAJAR BULAN**

TESIS

OLEH

**EVI ARDILA
2323031007**



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

ABSTRAK

KOMBINASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN *PROBLEM BASED* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPS MTS AL-IKHLAS FAJAR BULAN

Oleh Evi Ardila

Kualitas pembelajaran ditentukan oleh pemilihan model yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mendorong motivasi dan keterlibatan siswa. Menjawab tantangan abad ke-21, pendekatan yang mengkombinasikan dua model *jigsaw* dan *problem based learning* mampu membuat motivasi belajar terlihat melalui keaktifan, antusiasme, rasa ingin tahu, serta dinilai mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara bersamaan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, (2) mengetahui pengaruh kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) mengetahui efektivitas pembelajaran dengan penerapan kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan efektivitas kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Desain penelitian menggunakan *pretest and posttest control group design*. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa kombinasi pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (nilai sig. = 0,013) dan hasil belajar (nilai sig. = 0,026). Efektivitas pembelajaran juga terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 62,5%, dibandingkan dengan 44,8% pada kelas kontrol. Selisih peningkatan sebesar 17,7% menunjukkan bahwa kombinasi model pembelajaran tersebut lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang dikombinasikan dengan *problem based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: kombinasi *jigsaw* dan *problem based learning*, motivasi belajar, hasil belajar

ABSTRACT

THE COMBINATION OF JIGSAW TYPE COOPERATIVE LEARNING AND PROBLEM BASED LEARNING TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION AND SOCIAL STUDIES ACHIEVEMENT AT MTS AL-IKHLAS FAJAR BULAN

By: Evi Ardila

The quality of learning is determined by the choice of a model that not only delivers the material but also fosters students' motivation and engagement. In response to the challenges of the 21st century, an approach that combines the jigsaw model and problem based learning can enhance learning motivation through active participation, enthusiasm, curiosity, and simultaneously improve students' cognitive abilities. This study aims to: (1) determine the effect of combining jigsaw type cooperative learning and problem based learning on improving students' learning achievement, (2) determine the effect of this combination on improving students' learning motivation, and (3) examine the effectiveness of applying the combination of Jigsaw-type cooperative learning and problem based learning on both learning achievement and motivation. This research is a quasi-experimental study designed to determine the effect and effectiveness of the combination of jigsaw type cooperative learning and problem based learning on students' learning motivation and achievement. The research design used was the pretest-posttest control group design. Data were collected through a learning motivation questionnaire and a learning achievement test. The analysis results showed that the combination of jigsaw and problem based learning had a significant effect on learning achievement (sig. value = 0.026) and learning motivation (sig. value = 0.013). The effectiveness of learning was also evident from the increase in the average learning achievement in the experimental class by 62.5%, compared to 44.8% in the control class. The difference in improvement of 17.7% indicates that the combination of these learning models is more effective than conventional learning. The application of jigsaw type cooperative learning combined with problem based learning has been proven effective in improving students' learning achievement and motivation.

Keywords: *combination of jigsaw and problem based learning, learning motivation, learning achievement*

**KOMBINASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN *PROBLEM
BASED* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL
BELAJAR IPS MTS AL-IKHLAS FAJAR BULAN**

Oleh

Evi Ardila

2323031007

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Magister Pendidikan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



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

LEMBAR PERSETUJUAN

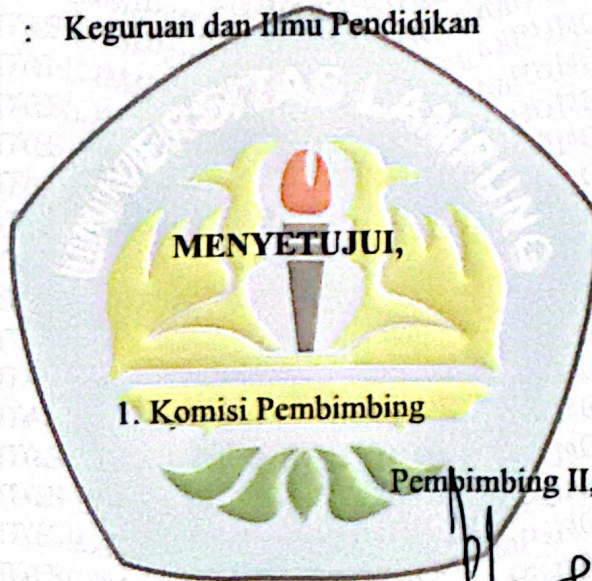
Judul Tesis : **KOMBINASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE JIGSAW DAN *PROBLEM BASED* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN
HASIL BELAJAR IPS MTS AL-IKHLAS FAJAR
BULAN**

Nama : **Evi Ardila**

NPM : **2323031007**

Program Studi : **Magister Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP. 197411082005011003

Pembimbing II,

Dr. Pujiati, M.Pd.
NIP. 197708082006042001

2. Mengetahui,

Ketua Jurusan
Ilmu Pendidikan IPS

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP. 197411082005011003

Ketua Program Studi Pendidikan
Magister Pendidikan IPS

Dr. M. Mona Adha., M.Pd.
NIP. 197911172005012002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

Sekretaris : Dr. Pujiati, M.Pd.

Penguji Anggota : Prof. Dr. Risma M. Sinaga, M.Hum

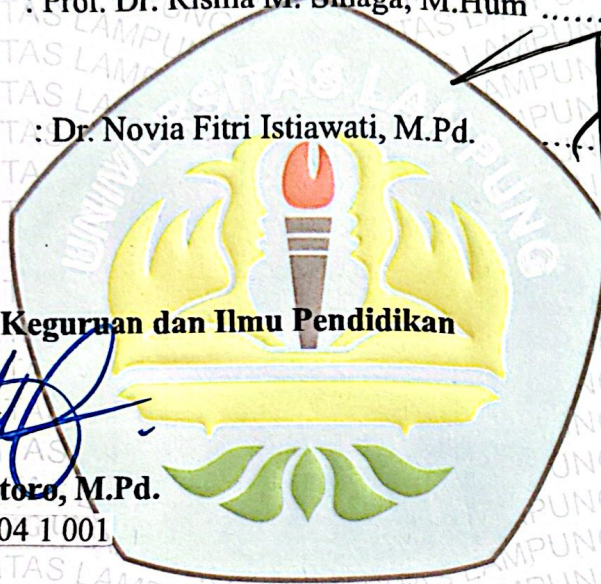
: Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd.



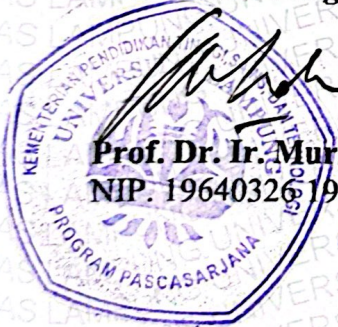
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19830504 201404 1 001



3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP. 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 22 Juli 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya, menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Evi Ardila
NPM : 202301002
Prodi : Magister Pendidikan IPS
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan IPS/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis dengan judul **“Kombinasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan *Problem Based* Untuk Meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPS MTs Al-Ikhlas Fajar Bulan”** adalah merupakan karya saya sendiri, kecuali pada kutipan yang disebutkan sumbernya pada daftar Pustaka.
2. Hak atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran didalamnya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Bandar Lampung, 14 Agustus 2025
Pembuat Pernyataan,



Evi Ardila
NPM 2323031007

RIWAYAT HIDUP



Evi Ardila lahir di Lampung Barat pada 18 Februari 2000. Putri pertama dari dua bersaudara anak dari Ayahanda Didi Damhudi dan Ibunda Risma Helmiyati.

Pendidikan dasar dimulai di SD Negeri 1 Padang Tambak , yang berhasil lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan ke jenjang SMP di MTs Al-Ikhlas Fajar Bulan dan lulus tahun 2015. Selanjutnya, ia melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas SMA Negeri 1 Way Tenong dan lulus tahun 2018.

Pada tahun 2018, diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung di jalur SNMPTN dan lulus di tahun 2022. Pada tahun 2023, diterima sebagai mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan IPS di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

MOTTO

**"Barang siapa menginginkan dunia, maka dengan ilmu. Barangsiapa
menginginkan akhirat, maka dengan ilmu."**

Imam Syafi'i

"Belajar dengan hati, tumbuh dengan akhlak"

Evi Ardila

**"Bukan seberapa banyak yang kita ketahui, tapi seberapa besar manfaat
yang bisa kita berikan."**

Evi Ardila

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah membolak-balikan hati untuk menyelesaikan tesis ini, alhamdulillahirobil alamin tesis ini diselesaikan diwaktu yang baik dan tepat dimata Allah. Tesis ini saya susun dan saya dedikasikan dengan penuh perjuangan dan pengorbanan yang nantinya akan menjadi sebuah cerita, pengalaman dan menjadi buah perjalanan ilmiah yang panjang.

Dengan rasa syukur tesis ini saya persembahkan kepada:

Orang Tuaku

Ayahanda **Didi Damhudi** dan ibunda **Rsima Helmiyati** yang sudah mendoakan, mendidik, merawat serta membesarkanku dengan tulus penuh cinta dan kasih sayang. Senantiasa memberikan dukungan moral maupun material.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Asallamualaikumwarahmatulahiwabarakatuh

Puji Syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul **“Kombinasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan *Problem Based* Untuk Meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPS MTs Al-Ikhlas Fajar Bulan.”**.

Tesis ini dibuat untuk memenuhi persyaratan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Proses penulisan tesis ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri penulis sendiri, penulisan tesis ini pun tidak lepas dari bimbingan, bantuan serta petunjuk dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu. Prof.Dr.Ir. Lusmeilia Afriani,D.E.A., I.P.P.,selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd selaku Pembantu Dekan I Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
4. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd selaku Pembantu Dekan II Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd, M.Pd., selaku Pembantu Dekan III Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
6. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung
7. Bapak Dr. M. Mona Adha, M.Pd.selaku Ketua Program Pascasarjana Magister Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.

8. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si.,M.Pd selaku Pembimbing I yang selaku memberi bimbingan dan motivasi.
9. Dr. Pujiati, M.Pd. Dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati, saya mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Ibu **Dr. Pujiati, M.Pd.**, selaku dosen pembimbing akademik saya, yang telah dengan sabar membimbing, membina, dan mengarahkan saya selama proses penyusunan karya ilmiah ini. Bimbingan Ibu bukan hanya sebatas arahan akademis, namun juga menjadi sumber semangat ketika saya mulai kehilangan arah. Ketelatenan, ketegasan, serta kehangatan Ibu dalam memberikan motivasi dan ilmu, menjadi salah satu anugerah terbesar yang saya syukuri dalam perjalanan studi ini
10. Prof. Dr. Risma M. Sinaga, M.Hum. selaku pembahas I saya yang telah memberi masukan untuk kebaikan tesis saya.
11. Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd selaku pembahas II saya yang telah memberi masukan untuk kebaikan tesis saya.
12. Adikku Kholil Absar Hadi terimakasih sudah selalu mendoakan ayuk.
13. Paman-pamanku tersayang Suratman Kamaludin, Jam'an Abdullah dan Sufyan Zul Kifli. Terimakasih selalu membantu dala kehidupanku baik materi maupun ilmu pengetahuan.
14. Prengki terima kasih untuk setiap do'a, dukungan dan kesabaranmu selama proses ini. Kehadiranmu menjadi kekuatan yang tenang di setiap langkahku. Semoga Allah senantiasa memudahkan jalan kita bersama ke depan.
15. Bapak Ibu Dosen Program Pascasarjana Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
16. Teman-teman Mahasiswa MPIPS 2023 terima kasih sudah berjuang bersama di titik akhir yang berbatas ini, alhamdulillah kita selesai.
17. Guru dan Kepala sekolah MTs Al-Ikhlas yang sudah membantu penyelesaian tesis ini.
18. Mbak Yosi terima kasih semua informasi dan bantuannya mbak
19. Teman-teman dekat ku Reny Yuliandani, Faidah, Farinda, Afifah. Terimakasih untuk kalian semua sudah menemani suka dan duka selama menempuh pendidikan ini.

Semoga amal baik yang Bapak Ibu, Saudara berikan akan selalu mendapat pahala dari Allah SWT. Akhir kata dengan kerendahan hati, penulis berharap tesis ini dapat bermanfaat.

Wasalamualaikumwarahmatullahiwabarakatuh

Bandar Lampung, 14 Agustus 2025

Evi Ardila

NPM. 2323031007

DAFTAR ISI

	Halaman
I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Rumusan Masalah	9
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	9
1.7. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
 II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Motivasi Belajar	14
2.2. Hasil Belajar	19
2.3. Pembelajaran Kooperatif.....	22
2.4. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	24
2.5. Problem Based Learning	31
2.6. Kombinasi Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> dengan <i>Problem Based Learning</i>	35
2.7. Teori Konstruktivisme	39
2.8. Teori Belajar Kognitif.....	41
2.9. Hakikat Pembelajaran IPS	42
2.10. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	44
2.11. Kerangka Berpikir.....	47
2.12. Hipotesis Penelitian.....	49
 III. METODE PENELITIAN	
3.1. Desain Penelitian.....	51
3.2. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	52
3.3. Populasi Dan Sampel Penelitian	52
3.4. Variabel Penelitian	53
3.5. Definisi Konseptual Dan Oprasional Variabel.....	54
3.6. Teknik Pengumpulan Data	58
3.7. Uji Persyaratan Instrumen.....	61

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.	Deskripsi Objek Mts Al-Ikhlas Fajar Bulan Way Tenong Lampung Barat.....	74
4.2.	Hasil Penelitian	75
4.3.	Pembahasan.....	97
4.4.	Keterbatasan Penelitian.....	118

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1.	Simpulan	120
5.2.	Implikasi.....	121
5.3.	Saran.....	123

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1. Rekapitulasi Nilai Akhir Semester Ganjil Siswa MTs Al-Ikhlas 2024.....	4
Tabel 2.1. Langkah-Langkah Model <i>Problem-Based Learning</i>	34
Tabel 2.2. Langkah-Langkah Pembelajaran Modifikasi Pembelajaran Kooperatif <i>Jigsaw</i> Dan <i>Problem Based Learning</i>	37
Tabel 3.1. Rancangan Penelitian.....	52
Tabel 3.2. Definisi Operasional Variabel.....	57
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	59
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Angket Hasil Belajar	60
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Angket Pembelajaran <i>Jigsaw</i> dan <i>Problem Based Learning</i>	60
Tabel 3.6. Skala Pengukuran Angket.....	61
Tabel 3.7. Kriteria Penilaian Motivasi Belajar Siswa.....	61
Tabel 3.8. Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar.....	62
Tabel 3.9. Hasil Uji Validitas Hasil Belajar.....	63
Tabel 3.10. Hasil Uji Validitas <i>Jigsaw</i> Dan PBL.....	64
Tabel 3.11. Kriteria Tingkat Reliabilitas.....	65
Tabel 3.12. Hasil Reliabilitas Penelitian.....	66
Tabel 3.13. Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	67
Tabel 3.14. Hasil Uji Indeks Kesukaran Butir Soal Pilihan Ganda.....	67
Tabel 3.15. Kriteria Daya Beda.....	69
Tabel 3.16. Hasil Uji Daya Beda Butir Soal.....	69
Tabel 3.17. Kriteria Gain Ternormalisasi.....	70
Tabel 4.1. Rancangan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	75
Tabel 4.2. Rancangan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	80
Tabel 4.3. Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik.....	84
Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Kategori Motivasi Belajar.....	85
Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Kategori Hasil Belajar.....	86

Tabel 4.6. Hasil Efektivitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen	87
Tabel 4.7. Hasil Efektivitas Hasil Belajar Kelas Kontrol	88
Tabel 4.8. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar.....	90
Tabel 4.9. Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar.....	91
Tabel 4.10. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar.....	91
Tabel 4.11. Hasil Uji Homogenitas Pembelajaran Berbasis Jigsaw Berkombinasi PBL.....	92
Tabel 4.12. Paired Sampel Correlation Kelas Eksperimen.....	93
Tabel 4.13. Hasil Anova Eksperimen.....	93
Tabel 4.14. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	95
Tabel 4.15. Paired Sampel Correlation Kelas Kontrol.....	95
Tabel 4.16. Hasil Anova Kontrol.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian.....	49
Gambar 4.1. Proses Belajar Model <i>Jigsaw</i>	78
Gambar 4.2. Siswa Mempresentasikan Solusi yang Diusulkan.....	78
Gambar 4.3. Disukusi Kelompok.....	79
Gambar 4.4. Guru Memberikan <i>Reward</i> kepada Siswa.....	80
Gambar 4.5. Diskusi pada Kelas Kontrol VII C.....	81
Gambar 4.6. Diagram Motivasi Belajar.....	84
Gambar 4.7. Nilai Pretest dan Posttest Eksperimen dan Kontrol.....	85

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berfungsi sebagai wahana untuk membentuk karakter, memperluas wawasan, serta meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan. Pendidikan tidak hanya berkaitan dengan transfer pengetahuan, melainkan juga pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan yang diperlukan untuk menjalani kehidupan secara bermakna dan produktif. Sejak masa awal kehidupan, manusia telah berinteraksi dengan proses pembelajaran, baik secara informal melalui pengalaman hidup maupun secara formal di lembaga pendidikan.

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan 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 bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Ini menyiratkan bahwa pendidikan harus mampu memenuhi kebutuhan siswa di semua tingkatan, termasuk secara afektif dan psikomotorik, selain secara akademis.

Penyelenggaraan pendidikan di berbagai jenjang masih menghadapi tantangan signifikan, khususnya dalam aspek proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang semestinya menjadi inti dari transformasi pendidikan sering kali belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan membangkitkan semangat belajar peserta didik. Salah satu permasalahan utama

adalah penggunaan metode pembelajaran yang konvensional, cenderung satu arah, serta tidak melibatkan siswa secara aktif. Pujiati (2015) menegaskan bahwa melalui pendidikan yang berkualitas, seseorang akan memperoleh bekal pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman serta berbagai contoh praktik sikap yang baik, sehingga memudahkan individu tersebut untuk mendapatkan pekerjaan yang layak dan mencapai kesejahteraan hidup. Artinya, kualitas pendidikan berkontribusi langsung terhadap kualitas hidup seseorang di masa depan.

Masalah ini sangat nyata dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami oleh siswa. Banyak guru cenderung menggunakan metode ceramah, hafalan, dan pengajaran yang bersifat kognitif semata tanpa mengaitkan dengan realitas kehidupan siswa. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi statis, kurang menggugah partisipasi siswa, dan gagal membangkitkan motivasi intrinsik untuk belajar. Mata pelajaran IPS menuntut siswa untuk memahami konsep abstrak, fenomena sosial, serta mampu menganalisis peristiwa dan memecahkan masalah sosial (Sinaga, Trisnaningsih, Pujiati, & Sudarmansyah, 2019).

Permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran di sekolah, termasuk di MTs Al-Ikhlas, adalah rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Banyak siswa menunjukkan sikap kurang antusias, mudah bosan, dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka cenderung pasif, hanya menerima informasi dari guru tanpa semangat untuk mengeksplorasi atau memahami lebih jauh materi yang disampaikan. Kondisi ini diperparah dengan dominasi metode ceramah, kurangnya inovasi dalam penyampaian materi, serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Materi IPS yang memuat konsep abstrak, keterkaitan peristiwa sejarah, dan analisis fenomena sosial juga sering dianggap sulit dan tidak relevan, sehingga membuat siswa kehilangan minat. Ketika motivasi belajar rendah, maka konsekuensinya adalah hasil belajar yang juga rendah. Siswa mengalami kesulitan memahami konsep, menjawab soal, bahkan menyelesaikan tugas. Nilai yang diperoleh tidak

mencerminkan potensi sebenarnya karena pembelajaran tidak menyentuh kebutuhan dan gaya belajar siswa. Permasalahan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif model pembelajaran yang mampu mengaktifkan peran siswa, mendorong keterlibatan mereka secara emosional dan intelektual, serta membangun makna melalui kegiatan kolaboratif dan kontekstual yang dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar secara signifikan. Padahal, menurut Syahputra (2020), hasil belajar adalah bentuk konkret dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang dapat diamati dalam perubahan perilaku, sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, baik internal maupun eksternal.

Faktor internal seperti kondisi psikologis, minat, dan motivasi belajar memiliki peran yang sangat krusial. Sementara itu, faktor eksternal mencakup metode pembelajaran, lingkungan belajar, peran guru, dan media pembelajaran yang digunakan. Guru sangat berperan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, untuk itu guru harus pandai dan aktif dalam mendidik siswa dalam proses pembelajaran (Sasmita E, dkk, 2015; Dedy, M, dkk, 2016). MTs Al-Ikhlas telah menerapkan Kurikulum Merdeka, sebuah pendekatan pendidikan yang memberikan kebebasan lebih kepada sekolah dalam mengatur pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa

Pembelajaran dalam konteks motivasi belajar, Hafid (2014) menyatakan bahwa motivasi merupakan energi internal yang mendorong seseorang untuk bertindak dan menetapkan arah serta tujuan pembelajaran. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung memiliki dorongan yang kuat untuk belajar, berusaha keras mengatasi kesulitan, dan menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah akan mudah menyerah, tidak memiliki arah belajar yang jelas, dan cenderung tidak menikmati proses pembelajaran.

Rendahnya motivasi belajar di MTs Al-Ikhlas terindikasi dari berbagai gejala negatif di kelas, seperti siswa sering menunda-nunda waktu belajar, berbicara di luar konteks pelajaran, tidak memperhatikan guru, hingga menunjukkan perilaku

tidak produktif selama pembelajaran berlangsung. Kurangnya motivasi ini diperparah oleh proses pembelajaran yang monoton dan tidak kontekstual. Hal ini menciptakan lingkaran masalah, di mana siswa semakin tidak tertarik belajar karena proses pembelajaran tidak menggugah, sementara guru semakin sulit meningkatkan hasil belajar siswa karena tidak ada keterlibatan aktif dari mereka.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 30 siswa, terlihat bahwa mayoritas siswa, yaitu 18 siswa (60%), memiliki motivasi belajar yang rendah dengan total skor ≤ 45 . Siswa-siswa ini cenderung kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam belajar, sering merasa malas, dan lebih memilih kegiatan lain dibandingkan belajar. Sebaliknya, 12 siswa (30%) menunjukkan motivasi belajar yang tinggi dengan total skor > 45 . Siswa-siswa ini belajar dengan tujuan mencapai nilai yang baik, mendapatkan penghargaan, dan mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Mereka merasa puas saat memahami materi pelajaran dan menikmati proses belajar. Data ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan motivasi belajar sebagian besar siswa melalui strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif

Seiring dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka, semestinya paradigma pembelajaran bergeser dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya diferensiasi pembelajaran, pembelajaran berbasis proyek, serta pemberian ruang kebebasan yang lebih luas kepada guru dan siswa untuk menentukan metode serta strategi belajar sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing. Dalam hal ini, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran agar mampu membangkitkan partisipasi aktif siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini ditunjukkan dari nilai yang diperoleh siswa dalam mengerjakan soal ulangan harian mata pelajaran IPS yang di tunjukkan pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1. Rekapitulasi Nilai Akhir Semester Ganjil Siswa MTs Al-Ikhlas 2024

Kelas	Sumatif tengah dan/Akhir Semester		Jumlah Siswa	Interval KKTP
	<65	> 65		
VII A	23	10	32	65 <i>Kebijakan ditetapkan oleh Sekolah</i>
VII B	18	12	30	
VII C	23	7	30	
VII D	18	14	32	
Jumlah	82	42	124	
Persentase	66,13%	33,87%	100%	

Sumber: Guru IPS Kelas VII MTs AL-Ikhlas Pajar Bulan

Berdasarkan tabel di atas, dapat terlihat bahwa hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang didapat dari nilai sumatif tengah semester dan sumatif akhir semester digolongkan dalam kriteria kurang berdasarkan interval yang digunakan di MTs Al-Ikhlas Fajar Bulan dengan skor 65, hanya 42 siswa (33,87%) yang mencapai ketrakis dengan skor ≥ 65 , sedangkan sebanyak 82 siswa (66,13%) mendapat nilai kurang dari 65.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based*. Keduanya merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, membangun kerja sama, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Model *jigsaw* melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bekerja sama secara terstruktur, di mana setiap anggota memiliki tanggung jawab atas bagian tertentu dari materi yang kemudian harus dibagikan kepada anggota kelompok lainnya. Hal ini melatih siswa untuk saling bergantung secara positif, bertanggung jawab secara individu, serta membangun keterampilan sosial.

Sementara itu, *problem based learning* menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada masalah nyata sebagai stimulus belajar. Siswa ditantang untuk menganalisis, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui proses kolaboratif. Model ini melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. Pembelajaran berbasis masalah juga memberikan makna yang lebih kuat terhadap materi yang dipelajari karena dihubungkan langsung dengan konteks kehidupan nyata.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif, aktif, dan bermakna. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan model pembelajaran *problem based learning*. Kedua model ini memiliki keunggulan masing-masing. Model *jigsaw* menekankan pada kolaborasi dan tanggung jawab individu dalam kelompok, sedangkan model *problem based learning* mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah kontekstual.

Menurut Slavin (2005), pembelajaran kooperatif seperti *jigsaw* meningkatkan interaksi sosial antar siswa dan memperkuat pemahaman melalui diskusi kelompok kecil. Di sisi lain, Hmelo Silver (2004) menjelaskan bahwa *problem based learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pembelajaran yang bermakna karena siswa belajar melalui proses menyelidiki masalah nyata. Vygotsky dalam teori konstruktivismenya juga menekankan pentingnya interaksi sosial dan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan bermakna.

Menggabungkan kedua model tersebut merupakan langkah strategis untuk mengatasi kekurangan masing-masing model. Model *jigsaw* sendiri kurang menekankan aspek eksplorasi masalah dan penerapan pengetahuan secara langsung, sementara *problem based learning* meskipun menekankan pada penyelesaian masalah, kadang tidak menekankan distribusi tanggung jawab belajar antar siswa. Oleh karena itu, kombinasi keduanya akan melengkapi satu sama lain: *jigsaw* membangun kerja sama dan keterlibatan aktif siswa, sementara *problem based learning* mengasah kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah.

Pendekatan kombinasi ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, kontekstual, serta berpusat pada siswa. Kombinasi ini juga diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana ditegaskan oleh Ryan & Deci (2000) dalam teori self determinationnya bahwa pembelajaran

yang memberikan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial akan mendorong motivasi intrinsik siswa secara lebih optimal.

Pemilihan kombinasi model pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning* dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang kolaboratif, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama. Dengan demikian, model kombinasi ini diharapkan mampu menjawab permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Menurut Setiawan (2015), keterlaksanaan sintaks dari model *jigsaw* dan *problem based learning* yang baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini karena keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran membantu mereka untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini juga mendorong terjadinya pembelajaran yang lebih reflektif dan bermakna, di mana siswa tidak hanya tahu ‘apa’ tetapi juga ‘mengapa’ dan ‘bagaimana’ suatu pengetahuan itu berguna.

Kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* dinilai relevan untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena karakteristik materi IPS menuntut pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak, keterkaitan antar peristiwa, serta keterampilan analisis sosial. Sebagai contoh, pada tema keberagaman lingkungan, siswa tidak hanya dituntut untuk mengenal berbagai jenis lingkungan atau potensi daerah, tetapi juga menganalisis dampak sosial dari perubahan lingkungan, menjaga keharmonisan masyarakat multikultural, serta merancang solusi atas permasalahan sosial. Pendekatan *jigsaw* membantu siswa mendalami materi dari berbagai sudut pandang, sementara *problem based learning* melatih mereka menerapkan pengetahuan dalam konteks pemecahan masalah nyata (Rosyidah & Sari, 2021; Rochmad & Rofiah, 2022; Fitriani & Nur, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan mengkaji sejauh mana Kombinasi Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Tema 2 Keberagaman Lingkungan Sekitar di Kelas VII MTs Al-Ikhlas Fajar Bulan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas metode pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan *problem based learning* dalam meningkatkan prestasi belajar, serta pentingnya motivasi belajar dalam mendukung keberhasilan peserta didik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) Strategi pembelajaran yang digunakan guru selama ini kurang tepat, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang menarik dan kurangnya motivasi siswa.
- 3) Proses pembelajaran IPS kurang membangkitkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa.
- 4) Kurangnya interaksi antar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas, sehingga kurang membangkitkan jiwa sosial siswa.
- 5) Tidak adanya semangat siswa dalam belajar IPS.
- 6) Belum diterapkannya pembelajaran kombinasi kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning*.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian dibatasi pada kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* yang mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar IPS kelas VII Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimanakah pengaruh kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa?
- 2) Bagaimanakah pengaruh kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa?
- 3) Bagaimanakah efektivitas pembelajaran dengan penerapan kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta menguji efektivitas penerapannya.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bidang pendidikan sekolah khususnya sekolah menengah pertama mengenai Kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan *problem based learning* yang dapat memberikan manfaat terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Integrasi kedua metode ini memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat, dan membuat pembelajaran lebih bermakna dan menjadi sumber dalam penelitian-penelitian berikutnya.

1.6.2. Manfaat Secara Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa, model pembelajaran yang bervariasi dapat memotivasi siswa dalam proses belajar dan meningkatkan kemampuan membaca mereka.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi untuk meningkatkan metode pengajaran dengan menerapkan praktik langsung, kolaborasi, dan integrasi teknologi. Dengan demikian, guru dapat mengembangkan kompetensi dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan, pertimbangan, serta kontribusi yang signifikan bagi kepala sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti
 - a) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman peneliti lain yang berminat meneliti permasalahan motivasi belajar dan hasil belajar.
 - b) Diharapkan dapat menjadi gambaran atau masukan apabila akan melakukan penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berkombinasi *problem based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

- 1) Ruang lingkup objek Kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan *problem based learning* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar
- 2) Ruang lingkup subjek penelitian siswa kelas VIIB dan VIIC.
- 3) Ruang lingkup tempat penelitian MTs Al-Ikhlas Fajar Bulan Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat.

- 4) Ruang lingkup waktu penelitian tahun akademik 2024/2025.
- 5) Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah Pendidikan IPS. Ruang lingkup pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama adalah salah satu mata pelajaran yang pasti ada, dengan memiliki ruang lingkup yang berbeda-beda dalam tiap ruangnya dengan menelaah dan mengkaji sistem kehidupan di permukaan bumi ini sebagai anggota masyarakat dengan mempertimbangkan konteks sosial di tiap jenjangnya (Elsa, 2022).

Konsep-konsep Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sesuai dengan lima tradisi IPS yang dijelaskan oleh Woolover (1987) dalam Efendi (2012) adalah:

- 1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*social studies as citizenship transmission*)
- 2) IPS sebagai ilmu-ilmu sosial (*social studies as social sciences*)
- 3) IPS sebagai penelitian mendalam (*social studies as reflective inquiry*)
- 4) IPS sebagai kritik kehidupan sosial (*social studies as social criticism*)
- 5) IPS sebagai pengembangan pribadi individu (*social studies as personal development of the individual*)

Berdasarkan uraian tersebut, fokus penelitian ini adalah pada IPS sebagai pengembangan pribadi siswa (*social studies social criticism*). Melalui pendidikan IPS, diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang membentuk mereka menjadi individu yang memiliki identitas, mampu berinteraksi, dan hidup secara berdampingan dalam masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembelajaran lingkungan hidup menjadi fokus utama mempelajari konsep ekologi manusia. Pengertian ekologi manusia menunjukkan kombinasi faktor, situasi, benda, dan makhluk hidup yang berinteraksi dengan siswa, mempengaruhi kualitas, perkembangan,

atau atribut kehidupan mereka. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh manfaat seperti optimalisasi waktu terhadap bidang keilmuan yang dapat dipelajari sekaligus.

Penggunaan sumber belajar IPS dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran. Pendidik yang terampil adalah seseorang yang dapat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, manfaat pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari berbagai aspek, termasuk strategi belajar, penggunaan media, pembelajaran kooperatif, pemanfaatan lingkungan, dan penggunaan sumber belajar.

Kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan *problem based learning* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di MTs Al-Ikhlas memuat tradisi IPS sebagai penelitian mendalam (*social studies as reflective inquiry*). Hal ini karena kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem Based Learning* sama-sama menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan dan memahami pengetahuan melalui proses inkuiri. Dalam *jigsaw*, siswa bertanggung jawab mempelajari bagian materi dan membagikannya kepada teman, sedangkan mengajak mereka memecahkan masalah nyata dengan analisis kritis dan bukti yang relevan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* adalah dua pendekatan yang menekankan pada interaksi sosial, kolaborasi, dan *problem based learning* pemecahan masalah. Masing-masing model ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam IPS, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui proses yang lebih aktif,

kolaboratif, dan berbasis pada situasi nyata. Dengan mekombinasi keduanya, penelitian ini berusaha menguji seberapa besar dampaknya terhadap hasil belajar (kemampuan memahami materi IPS) dan motivasi belajar siswa di MTs Al-Ikhlas.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Motivasi Belajar

2.1.1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2008), motivasi adalah kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk mengambil tindakan tertentu guna mencapai suatu tujuan. Seseorang yang kurang motivasi untuk belajar tidak akan mampu menanggapi kegiatan belajar dengan serius, sehingga proses motivasi belajar menjadi sangat penting. Motivasi adalah perubahan energi seseorang, ditandai dengan munculnya emosi dan didahului oleh reaksi terhadap keberadaan suatu tujuan. Pergeseran energi internal ini terwujud sebagai tindakan nyata, seperti aktivitas fisik, karena seseorang benar-benar ingin melakukannya dan sangat termotivasi untuk melakukannya. Perbedaan individu ada dalam motivasi belajar. Biasanya tergantung pada apa yang diinginkan individu yang bersangkutan. Motivasi adalah perubahan energi seseorang yang ditandai dengan munculnya emosi dan didahului oleh reaksi terhadap keberadaan suatu tujuan.

Stimulasi aktivitas yang menghasilkan tujuan tertentu dengan gerakan pendahuluan menuju tujuan tersebut dikenal sebagai motivasi. Keinginan dasar atau insentif dari luar mungkin berfungsi sebagai sumber motivasi. Oleh karena itu, motivasi belajar didefinisikan oleh Sadirman (1986) sebagai "kekuatan pendorong internal umum yang menyebabkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan pembelajar dapat tercapai." Upaya untuk membangkitkan atau meningkatkan keinginan untuk melakukan tindakan yang bertujuan mencapai tujuan tertentu dikenal sebagai motivasi. Dalam hal ini, perilaku belajar terjadi dalam konteks

interaksi pengajaran dan pembelajaran untuk mencapai tujuan dan hasil belajar. Ciri-ciri berikut mendefinisikan motivasi: didorong oleh kebutuhan, berorientasi pada tujuan, dan mendorong perilaku. Perilaku dapat diinterpretasikan, dijelaskan, dan dievaluasi dengan menggunakan motivasi sebagai dasar. Kebutuhan yang mendorong orang untuk bertindak dengan cara yang memajukan suatu tujuan adalah sumber motivasi.

Dorongan internal seseorang adalah sumber motivasi, yang mendorong mereka untuk mengejar perilaku, sikap, atau aktivitas tertentu dalam pekerjaan, studi, atau kegiatan lainnya untuk mencapai hasil yang diinginkan. Secara umum, motivasi adalah dorongan internal yang mendorong individu untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar adalah kekuatan pendorong internal yang menghubungkan kegiatan belajar untuk menjamin keberlanjutan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Deci dan Ryan (1985) menciptakan Teori Penentuan Diri (SDT), yang menyatakan bahwa ketika orang percaya tiga kebutuhan psikologis dasar mereka otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial terpenuhi, motivasi intrinsik muncul secara spontan. Siswa akan menunjukkan motivasi intrinsik yang lebih besar dan keterlibatan yang lebih dalam dalam proses pembelajaran jika lingkungan belajar dapat memenuhi ketiga kriteria ini.

Bagi siswa, motivasi belajar adalah komponen penting dalam proses pembelajaran. Siswa dengan motivasi belajar yang kuat juga akan memiliki kemampuan belajar yang kuat, sedangkan siswa dengan motivasi rendah juga akan memiliki kemampuan belajar yang rendah. Karena motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri, siswa dituntut untuk memiliki kesadaran diri dan terlibat dalam kegiatan belajar dengan harapan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, sejumlah inovasi dan program pendidikan telah diterapkan, seperti reformasi kurikulum, pembelian buku teks, peningkatan kualitas guru dan pendidik, peningkatan manajemen pendidikan, dan penyediaan fasilitas tambahan.

Motivasi merupakan suatu hal yang melatarbelakangi individu untuk mencapai tujuan tersebut. Motivasi terdiri dari dua komponen yaitu:

1) Komponen Dalam (*Inner Component*)

Komponen dalam adalah perubahan yang terjadi dari dalam diri seseorang, seperti perasaan tidak puas atau ketegangan psikologis ketika mencoba memenuhi suatu kebutuhan atau tujuan.

2) Komponen Luar (*Outer Component*)

Komponen luar adalah keinginan atau tujuan yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan agar bisa mencapai apa yang diinginkan.

Motivasi berperan sebagai katalisator untuk upaya yang disengaja. Pada dasarnya, motivasi adalah upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar guna mencapai suatu tujuan. Dorongan internal atau eksternal siswa untuk belajar dikenal sebagai motivasi belajar (Uno, 2007). Menurut Uno (2007), "Esensi motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa yang sedang belajar untuk melakukan perubahan perilaku, umumnya dengan beberapa indikator atau elemen pendukung". Ini berarti bahwa motivasi belajar sangat penting untuk keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran karena menyebabkan siswa mengalami perubahan perilaku untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Sebagai kesimpulan, motivasi didefinisikan sebagai dorongan internal umum yang mendorong individu untuk mencapai tujuan mereka.

2.1.2. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Hamzah (2008), "memiliki keinginan dan kemauan untuk berhasil, memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, memiliki harapan dan aspirasi masa depan, serta memiliki penghargaan belajar yang kondusif", merupakan contoh indikator motivasi belajar. Sardiman (2011) menyatakan bahwa individu yang sangat termotivasi untuk belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Agar dapat berprestasi sebaik mungkin, seseorang harus (a) tekun

dalam menghadapi tugas (mampu bekerja terus-menerus dalam jangka waktu yang lama, tidak pernah berhenti sampai selesai); (b) tekun dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa); (c) tidak mudah puas dengan pencapaian yang sudah diraih; (d) menunjukkan minat pada berbagai masalah; (e) lebih suka bekerja secara mandiri; dan (f) cepat bosan dengan tugas-tugas rutin (hal-hal mekanis, berulang yang tidak kreatif).

2.1.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor jika dilihat dari sudut pandang pendidikan, motivasi dilihat sebagai hal yang penting bagi guru dan siswa untuk mendorong diri mereka menuju kualitas kerja tertinggi, yang menjamin hasil terbaik. Tingkat motivasi belajar internal atau eksternal yang tinggi diperlukan agar upaya menghasilkan hasil terbaik. Dengan demikian, motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut:

- 1) Faktor internal (atau yang dihasilkan oleh siswa), seperti kesehatan fisik dan mental siswa; 2) Faktor fisiologis (seperti kondisi mata dan telinga siswa); dan 3) Faktor psikologis (seperti kecerdasan, motivasi, sikap, bakat, dan minat).
- 2) Lingkungan siswa dianggap sebagai faktor eksternal, atau faktor yang berasal dari luar siswa.
- 2) Faktor eksternal: (1) Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh lingkungan sosial di sekolah, termasuk teman sekelas, guru, dan staf administrasi. (2) Faktor pendekatan belajar, yang meliputi jenis upaya yang dilakukan siswa dalam belajar serta metode yang mereka gunakan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran terkait materi pelajaran (Muhibbin, 2003). Untuk menghindari gejala krisis motivasi belajar, psikolog pendidikan ingin siswa termotivasi secara intrinsik untuk mencapai sebanyak mungkin demi harga diri mereka sendiri. Untuk meningkatkan motivasi belajar di kelas, guru atau konselor harus terlebih dahulu mengenal siswa mereka, kemudian menggunakan kreativitas mereka untuk menghubungkan instruksi

dengan kebutuhan dan minat anak-anak. Akibatnya, diperlukan berbagai taktik untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

Faktor-faktor yang memengaruhi semangat anak untuk melanjutkan pendidikan bisa dibagi menjadi dua jenis:

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri anak, seperti kebutuhan fisik dan kondisi mentalnya.
- 2) Faktor yang berasal dari luar, seperti kondisi ekonomi orang tua, tingkat pendidikan orang tua dan keluarga, serta keharmonisan dalam keluarga.

2.1.4. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno (2021) indikator motivasi belajar yaitu sebagai berikut: 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; 2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Harapan dan cita-cita masa depan; 4) Penghargaan dalam belajar; 4) Kegiatan yang menarik dalam belajar; 5) Lingkungan belajar yang kondusif.

2.1.5. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

1) Motivasi Instrinsik

Istilah "motivasi intrinsik" menggambarkan motivasi aktif yang tidak memerlukan rangsangan eksternal karena seseorang sudah memiliki keinginan bawaan untuk bertindak. Agar siswa dapat memahami nilai-nilai yang diajarkan dalam pelajaran, motivasi intrinsik berupaya menciptakan lingkungan belajar dan memenuhi kebutuhan serta tujuan mereka. Siswa tidak didorong untuk belajar karena alasan lain, seperti mendapatkan nilai terbaik, hadiah, atau pengakuan, tetapi hanya untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam materi pelajaran. Oleh karena itu, kesadaran akan tujuan mendasar-bukan sekadar kualitas dan ritual adalah sumber motivasi intrinsik.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Kebalikan dari motivasi intrinsik adalah motivasi ekstrinsik. Motivasi aktif yang dihasilkan dari rangsangan luar dikenal sebagai motivasi ekstrinsik. Ketika siswa menempatkan tujuan pembelajaran mereka di luar kondisi yang terkait dengan situasi pembelajaran, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar mereka bersifat intrinsik. Siswa memperoleh pengetahuan karena mereka memiliki aspirasi di luar materi pelajaran yang sedang mereka pelajari. Motivasi ekstrinsik tidak sama dengan motivasi yang tidak perlu atau tidak efektif di kelas. Agar siswa mau belajar, mereka membutuhkan motivasi eksternal (Djamarah, 2015).

2.2. Hasil Belajar

Indikator yang harus dipenuhi menentukan proses pembelajaran. Sejalan dengan kompetensi yang telah ditetapkan, indikator-indikator ini menunjukkan prosedur dan hasil pembelajaran yang harus dicapai siswa. Oleh karena itu, keterampilan yang diuraikan dalam tujuan pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran utama yang perlu dicapai siswa, sebagaimana dibuktikan oleh hasil belajar mereka. (2019, Roseid). Capaian pembelajaran adalah prestasi yang dicapai siswa setelah menyelesaikan sejumlah mata kuliah tertentu. Tiga komponen hasil belajar dalam lingkungan pendidikan adalah afektif, psikomotor, dan kognitif. Tes dapat digunakan untuk mengukur penguasaan materi pelajaran, yang diperlukan untuk komponen kognitif. Komponen psikomotorik, atau komponen keterampilan, dinilai berdasarkan ingatan siswa akan keterampilan yang telah mereka pelajari. Selain itu, aspek afektif juga dikenal sebagai aspek sikap adalah kemampuan siswa untuk menerapkan nilai-nilai yang terdapat dalam pengetahuan ilmiah (Sinar, 2018).

Salah satu ukuran pencapaian tujuan pembelajaran adalah hasil belajar. Faktor internal dan eksternal dapat memengaruhi hasil ini. Faktor fisiologis, termasuk indra dan kondisi fisik, adalah faktor internal utama yang memengaruhi hasil belajar. Faktor psikologis, seperti kemampuan kognitif, minat, bakat, kecerdasan, dan motivasi, membentuk kategori kedua. Faktor lingkungan, termasuk lingkungan sosial dan alam, adalah kategori pertama dari faktor eksternal. Kurikulum, fasilitas program, dan fasilitas guru merupakan kategori kedua dari faktor instrumental (Yudha, 2018).

Pembelajaran yang berhasil maupun yang tidak berhasil adalah hasil yang mungkin terjadi dari pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran dianggap berhasil ketika hasil yang diinginkan tercapai. Di sisi lain, pembelajaran dianggap tidak berhasil jika tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya tidak berhasil dicapai. Tiga kelompok hasil belajar dapat dibedakan: efektivitas belajar, efisiensi belajar, dan daya tarik belajar. Prestasi siswa berfungsi sebagai tolok ukur efektivitas pengajaran. Efektivitas waktu yang dihabiskan adalah ukuran efisiensi belajar. Menurut Setiawan (2017), kecenderungan siswa untuk belajar sangat erat kaitannya dengan tingkat minat mereka.

Hasil belajar, yang pada dasarnya adalah perubahan perilaku yang dihasilkan oleh proses belajar mengajar yang efisien yang mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, selanjutnya akan digunakan sebagai standar untuk menilai prestasi akademik siswa, klaim Rosyid et al. (2019). Siswa yang belajar secara efektif akan mampu bersaing dan berhasil di bidang pendidikan.

Secara umum, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kategori: psikomotor, afektif, dan kognitif. Perilaku yang menyoroti kecerdasan dan keterampilan berpikir kritis termasuk dalam domain kognitif. Perilaku yang berpusat pada emosi dan perasaan termasuk dalam ranah afektif. Sebaliknya, perilaku yang menyoroti aspek keterampilan termasuk dalam domain psikomotor. Menurut Rosana (2019), Anderson dan Krathwohl merevisi taksonomi Bloom selama pengembangannya. Mereka secara

khusus berfokus pada aspek kognitif, mengklasifikasikannya ke dalam enam tingkatan yang berkisar dari berpikir tingkat rendah hingga tingkat tinggi: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan atau berinovasi.

Menurut Setiawan (2018) definisi aktivitas kognitif adalah sebagai berikut:

- a. Mengingat, proses dimana siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengingat fakta, istilah, konsep dasar, dan jawaban.
- b. Memahami, proses di mana siswa memahami konsep secara mendalam melalui praktik langsung, kerja sama, serta integrasi seni, yang mendukung pemahaman terhadap konsep kinematika yang abstrak.
- c. Mengaplikasikan, yaitu kemampuan menyelesaikan masalah dalam situasi baru dengan menerapkan pengetahuan, fakta, teknik, dan aturan yang telah diperoleh dengan berbagai cara.
- d. Menganalisis, merupakan proses memeriksa dan memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, serta mengidentifikasi motif atau penyebabnya. Proses ini melibatkan pembuatan kesimpulan dan menemukan bukti untuk mendukung kesimpulan umum.
- e. Mengevaluasi, yaitu kemampuan menyampaikan dan mempertahankan pendapat dengan melakukan penilaian terhadap informasi, validitas gagasan, atau kualitas kinerja berdasarkan kriteria tertentu.
- f. Menciptakan, yaitu proses menggabungkan beberapa informasi secara simultan menggunakan metode yang berbeda untuk membentuk pola baru atau mengusulkan solusi alternatif.

Kunci utama yang utama adalah mengetahui garis besar indikator yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Siswa yang secara aktif terlibat melalui praktik langsung, kerja sama, dan integrasi seni akan mendukung pemahaman terhadap konsep kinematika yang abstrak.

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik (Sudrajat, 2010). Berikut merupakan indikator dari hasil belajar: Ada enam komponen dalam domain kognitif, yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Dua yang pertama disebut kognitif tingkat rendah, sedangkan empat sisanya dikategorikan sebagai kognitif tingkat tinggi. 1) Pengetahuan, 2) Pemahaman, 3) Penerapan, 4) Analisis, 5) Sintesis, dan 6) Evaluasi adalah enam tingkat atau aspek yang sedang dibahas. Domain Afektif, yang memiliki lima komponen dan terkait dengan sikap dan nilai. Berikut ini menjelaskan bagaimana kelima elemen berkembang dari tingkat dasar atau sederhana ke tingkat kompleks: Pertama, menerima atau menghadiri; kedua, merespons; ketiga, menghargai; keempat, mengorganisasi; dan kelima, mengkarakterisasi atau menginternalisasi nilai-nilai. Domain Psikomotor, yakni keterampilan individu dan kemampuan bertindak merupakan indikasi yang jelas dari hasil belajar psikomotor. Enam tingkat keterampilan adalah sebagai berikut: 1) Gerakan refleks, atau gerakan bawah sadar; 2) Gerakan dasar; 3) Kemampuan perseptual, yang meliputi keterampilan motorik, diskriminasi visual, diskriminasi auditori, dan kemampuan lainnya; 4) Atribut fisik seperti akurasi, harmoni, dan kekuatan, 5) Gerakan keterampilan, dari dasar hingga mahir, 6) Keterampilan komunikasi non-dekusif, termasuk gerakan interpretatif dan ekspresif.

2.3. Pembelajaran Kooperatif

Strategi belajar diperlukan dalam lingkungan belajar yang produktif dan efisien yang dihasilkan oleh pembelajaran kooperatif. Kata "strategi" pertama kali digunakan dalam militer untuk memenangkan pertempuran, dan kemudian diadopsi juga dalam sektor pendidikan. Secara umum, strategi mengacu pada rencana tindakan yang luas untuk mencapai tujuan yang dimaksud. Dalam konteks pengajaran atau pembelajaran, strategi adalah pola keseluruhan

tindakan yang diambil oleh siswa dan guru untuk mencapai tujuan yang dinyatakan (Ngalimun, 2014).

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan strategi ini, guru dapat memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan sifat materi yang diajarkan. Menurut Majid (2013) pembelajaran *kooperatif* adalah strategi pembelajaran yang mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran *kooperatif* (*cooperative*) merupakan bentuk siswa memiliki kesempatan belajar berkat pembelajaran kooperatif. Berdasarkan karakteristik materi pelajaran, seorang guru dapat memilih metode pengajaran yang efektif. Salah satu metode yang dapat diterapkan selama proses pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama tim untuk mencapai tujuan pembelajaran, klaim Majid (2013). Dengan struktur kelompok yang beragam, dimana siswa belajar dan bekerja bersama dalam kelompok kecil, terdiri dari 4 hingga 6 orang, dengan anggota yang beragam dan struktur kelompok yang beragam.

Siswa dapat dikelompokkan berdasarkan 1) minat dan keterampilan mereka, 2) keterampilan latar belakang mereka, 3) kemampuan sosialisasi mereka, 4) interaksi tatap muka, dan 5) penilaian proses kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah proses di mana siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Siswa harus percaya bahwa mereka akan mencapai tujuan kelompok agar dapat berpartisipasi dalam situasi kooperatif. Untuk mendorong kerja sama dalam kegiatan belajar siswa, pembelajaran berbasis kelompok akan memberikan dukungan dan motivasi. Menurut Isjoni (2014), pembelajaran kooperatif, juga dikenal sebagai pembelajaran saling membantu, adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain. Hal ini sejalan dengan sudut pandangnya. Selain itu, dinyatakan bahwa pembelajaran kooperatif hanya berhasil jika suatu kelompok atau tim telah terbentuk, di mana siswa bekerja dengan tujuan untuk

mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dengan jumlah anggota kelompok umumnya hanya terdiri dari 4-6 orang. Menurut Slavin (2009), dalam pembelajaran kooperatif, siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab atas rekan satu tim mereka dapat meningkatkan pembelajaran mereka sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran di mana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang peserta didik dengan struktur kelompok yang heterogen. Keterlibatan aktif peserta didik melalui praktik langsung, kolaborasi, dan integrasi seni mendukung pemahaman konsep kinematika yang abstrak. Pendekatan ini relevan dengan pembelajaran berkelompok.

2.4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

2.4.1. Pengertian Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah metode belajar yang menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli, untuk memahami dan menyelesaikan materi pelajaran. Dalam tipe ini, terdapat model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan latar belakang yang beragam. Materi pelajaran diberikan dalam bentuk teks, setiap siswa bertugas belajar secara mandiri, kemudian berkumpul untuk saling mempelajari dan menggabungkan pemahaman mereka. Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* (Rusman, 2017) adalah "model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja kelompok antar siswa dalam kelompok kecil." Shoimin (2014) menyatakan bahwa "model pembelajaran kooperatif *jigsaw* menekankan kerja kelompok dalam kelompok kecil". Isjoni (2013) menyatakan bahwa "model pembelajaran kooperatif *jigsaw* adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi maksimal".

Berdasarkan pandangan para ahli yang disebutkan di atas, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif *jigsaw* adalah gaya pendidikan yang mengutamakan aktivitas kelompok. Siswa bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang yang dipercayakan untuk memahami dan mempelajari materi yang diberikan sesuai dengan peran masing-masing dan menjadi ahli di bidangnya masing-masing. Siswa dapat bekerja sama dengan anggota kelompok mereka untuk memecahkan masalah apa pun yang mereka hadapi saat menggunakan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*.

Besar kecilnya model penelitian kolaboratif teknik *jigsaw* menurut adalah; (1) Komunitas mahasiswa berjumlah 4 orang, (2) Materi dan tugas yang berbeda diberikan kepada masing-masing anggota tim, (3) Kelompok baru (kelompok ahli) terdiri dari peserta dari tim yang berbeda untuk tugas yang sama; (4) Setelah terjadi perbincangan dalam komunitas ahli, setiap anggota kembali ke komunitas asalnya dan mendiskusikan bab-bab yang telah dipelajarinya dengan anggota kelompok. (5) Temuan perdebatan dibahas oleh masing-masing tim ahli, (6) Diskusi, dan (7) *Fermeture* (Usman, 2022).

Menurut Hakim (2015), dua elemen kunci diperlukan agar pembelajaran kooperatif berhasil: (1) Kelompok belajar harus menunjukkan pembelajaran aktif melalui interaksi diskusi kelompok; dan (2) Guru harus merencanakan dan mengoordinasikan instruksi dengan cermat untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Husnaeni (2016), menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan proses interaksi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Pembelajaran kooperatif *jigsaw* membuat setiap pelajaran lebih bermakna dan memotivasi siswa untuk lebih aktif. Guru menggunakan skema ini dalam metode pengajaran *jigsaw* untuk memberikan makna yang lebih besar pada materi. Siswa juga memiliki banyak kesempatan untuk memproses informasi

dan mengasah keterampilan komunikasi mereka sambil bekerja sama dalam semangat saling membantu.

Menurut penelitian tentang pengaruh motivasi belajar dan strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa, penggunaan strategi *jigsaw* membantu siswa menjadi lebih mahir dalam keterampilan sosial, retensi pengetahuan, dan pemahaman. Menurut penelitian ini, interaksi kelompok di antara siswa mendorong kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi sekaligus meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik (Jeppu, 2023).

Elliot Aronson dan rekan-rekannya awalnya menciptakan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* pada tahun 1978 sebagai cara untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam proyek kelompok. Dengan menggunakan distribusi materi yang terstruktur dan kegiatan pengajaran teman sebaya, model ini bertujuan untuk mendorong tanggung jawab individu dan kelompok (Aronson, 1978).

Langkah awal dalam model ini adalah membagi siswa ke dalam kelompok asal yang bersifat heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Setiap anggota kelompok asal mendapatkan bagian materi yang berbeda. Selanjutnya, siswa dengan subtopik yang sama berkumpul dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan dan mempelajari materi tersebut secara mendalam.

Setelah diskusi kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok awal mereka untuk menginstruksikan anggota kelompok lain tentang materi yang telah mereka pelajari. Akibatnya, setiap siswa dipaksa menjadi "ahli" dalam satu mata pelajaran dan membagikan pengetahuan itu kepada teman sekelas mereka. Slavin (2005) menyatakan bahwa karena siswa secara aktif belajar melalui diskusi dan penjelasan, latihan ini dapat meningkatkan pemahaman konsep. Setelah presentasi dan diskusi kelompok, instruktur menilai pemahaman setiap siswa baik secara individu maupun kolektif. Sebagai cara untuk menghargai siswa atas keterlibatan aktif dan tujuan pembelajaran mereka, instruktur memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok di akhir kelas.

2.4.2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran memiliki beberapa langkah untuk dilakukan agar prosesnya berjalan dengan baik. Berikut langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Yamin (2013):

- a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal disesuaikan dengan jumlah bagian materi yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Dalam penerapan teknik *jigsaw*, setiap siswa diberi tugas untuk mempelajari satu bagian materi. Semua siswa yang mempelajari materi yang sama berkumpul dalam kelompok yang disebut kelompok ahli.
- c. Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan materi yang sama dan merencanakan cara menyampaikan materi tersebut kepada teman-temannya ketika kembali ke kelompok asal.
- d. Setelah siswa selesai berdiskusi dalam kelompok ahli dan kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi kelompok masing-masing atau dilakukan pengundian untuk menentukan kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusinya. Dengan demikian, guru dapat menyamakan pemahaman siswa terhadap materi yang telah didiskusikan.
- e. Guru memberikan kuis secara individual kepada setiap siswa.
- f. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan peningkatan nilai hasil belajar setiap siswa dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
- g. Materi pembelajaran sebaiknya alami yang terbagi menjadi beberapa bagian.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Aronson (2014) sebagai berikut;

- 1) Pembagian Materi: Guru membagi materi pelajaran menjadi beberapa bagian, masing-masing bagian menjadi topik yang harus dipelajari oleh kelompok siswa yang berbeda.

- 2) Pembentukan Kelompok Ahli: Siswa dibagi menjadi kelompok ahli, di mana setiap kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari dan menguasai satu bagian dari materi. Kelompok ini biasanya terdiri dari siswa yang akan mempelajari bagian yang sama.
- 3) Pembelajaran dalam Kelompok Ahli: Anggota kelompok ahli bekerja sama untuk memahami dan mendalami materi yang diberikan, sering kali dengan bantuan sumber tambahan atau panduan dari guru.
- 4) Pembagian ke Kelompok *Jigsaw*: Setelah menguasai materi, siswa bergabung dengan kelompok *jigsaw* baru yang terdiri dari satu anggota dari setiap kelompok ahli, dalam kelompok siswa berbagi pengetahuan dan mengajarkan bagian materi yang telah mereka pelajari.
- 5) Diskusi dan Integrasi: Anggota kelompok *jigsaw* saling mengajarkan dan mendiskusikan informasi untuk memahami keseluruhan topik. Siswa mengintegrasikan pengetahuan mereka untuk membentuk gambaran yang utuh.
- 6) Penilaian dan Umpan Balik: Guru mengevaluasi pemahaman siswa tentang materi secara keseluruhan melalui tes, presentasi, atau diskusi, serta memberikan umpan balik tentang proses dan hasil pembelajaran.

Langkah-langkah ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui kolaborasi dan tanggung jawab individu dalam proses belajar. Pendapat para ahli mengarah pada kesimpulan bahwa model pembelajaran *jigsaw* melibatkan guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri dari empat hingga enam siswa dengan tingkat keterampilan yang bervariasi. Kami menyebut kelompok ini sebagai kelompok asal. Menurut tujuan pembelajaran yang akan dicapai, jumlah anggota dalam kelompok asal disesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa. Setelah diskusi dalam kelompok ahli dan kelompok rumah, masing-masing kelompok mempresentasikan temuan mereka.

Setelah siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok rumah, setiap kelompok ditugaskan untuk meneliti mata pelajaran yang berbeda. Untuk saling membantu dalam mempelajari topik masing-masing, siswa dari kelompok

rumah yang sama yang mempelajari mata pelajaran yang sama dikumpulkan dalam kelompok ahli untuk meninjau dan membahas materi yang ditugaskan. Setelah itu, para ahli kembali ke kelompok masing-masing dan secara bergantian memberikan instruksi kepada anggota kelompok mereka tentang mata pelajaran mereka.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini dilakukan dengan cara para siswa mempelajari bagian-bagian berbeda yang tidak pernah dipelajari oleh teman satu timnya. Metode ini sangat membantu agar setiap anggota dapat memahami informasi secara mendalam dan saling menghargai kontribusi yang diberikan oleh rekan satu timnya. Berikut adalah langkah-langkah sintaks dari model ini: (1) Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok asal, masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa, (2) Guru memberikan lembar ahli kepada setiap siswa, dan di dalam satu kelompok terdapat beberapa topik yang berbeda, (3) Setiap siswa menerima topik yang sudah tertera di lembar ahli, (4) Siswa diminta untuk membaca semua materi terkait topik-topik yang diberikan, (5) Setelah selesai membaca, siswa yang memiliki topik yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan materi tersebut, (6) Setelah memahami topiknya, siswa kembali ke kelompok asal dan berbagi pengetahuan ke teman-temannya, (7) Selanjutnya, siswa diberikan kuis individu, skor yang mereka peroleh akan dihitung sebagai skor kelompok, dan kelompok dengan skor tertinggi akan diberi sertifikat atau penghargaan (Sukarmini, 2017).

2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran memiliki kelebihan maupun kekurangan, termasuk model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Menurut Kurniasih dan Sani (2016), kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik dapat berkembang dalam hal kreativitas, kemampuan, dan kemampuan pemecahan masalah sesuai dengan keinginan mereka sendiri.
- b. Hubungan antara pendidik dan peserta didik menjadi lebih seimbang, sehingga suasana belajar terasa lebih hangat dan harmonis.
- c. Peserta didik dilatih untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar.
- d. Penugasan materi dapat tersebar secara merata dalam waktu yang lebih singkat.
- e. Pekerjaan pendidik dalam mengajar menjadi lebih mudah.

Menurut Kurniasih dan Sani (2016), ada beberapa kelemahan dalam model kooperatif tipe *jigsaw*, yaitu:

- a. Siswa yang aktif dan rajin sering kali menguasai diskusi, dan cenderung mengendalikan arah pembicaraan.
- b. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir kurang mungkin akan kesulitan menjelaskan materi jika diminta menjadi ahli dalam kelompok.
- c. Siswa yang pintar sering merasa bosan karena materi terasa mudah.
- d. Siswa yang belum terbiasa berkompetensi akan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Trianto (2007) menyatakan bahwa isi cabang-cabang ilmu sosial-sosiologi, sejarah, geografi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial adalah dasar bagi komponen Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kurikulum sekolah. Susanto (2014) mendukung pandangan ini dengan mengklaim bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah perpaduan dari beberapa disiplin ilmu humaniora dan ilmu sosial, termasuk sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Sebagai pendekatan interdisipliner terhadap aspek dan bidang ilmu sosial yang disebutkan di atas, studi sosial dikembangkan berdasarkan realitas dan fenomena sosial. Menurut (Hidayati, 2002), studi sosial diajarkan di sekolah dasar dan menengah sebagai kombinasi dari sejumlah mata pelajaran, termasuk geografi, ekonomi, ilmu politik, hukum,

sejarah, antropologi, sosiologi, dan sebagainya. Menurut sejumlah sudut pandang saat ini, mereka digabungkan menjadi satu bidang studi, ilmu sosial, karena karakteristik yang sama. Hal ini didukung oleh Pasal 37 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, yang mewajibkan ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya diajarkan di sekolah dasar dan menengah. Tujuan dari sistem ini adalah untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan analitis siswa terkait kondisi sosial.

Menurut Saidiharjo (1996) dalam Hidayati (2002), studi sosial adalah hasil penggabungan atau perpaduan sejumlah mata pelajaran, termasuk geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik, dan sebagainya. Ini konsisten dengan sudut pandang yang disebutkan di atas. Seseorang bisa berpendapat bahwa studi sosial adalah pendekatan terpadu untuk mengajarkan sejumlah mata pelajaran yang berbeda. Kurikulum sekolah tahun 1975 (Waney, 1989) menyatakan bahwa Studi Sosial adalah kajian terpadu dari beberapa mata pelajaran sosial, yang sejalan dengan hal ini. Hal ini membawa kita pada kesimpulan bahwa Ilmu Sosial adalah sintesis dari beberapa mata pelajaran terintegrasi yang berbeda. Untuk mencapai tujuannya, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga menyelidiki isu-isu manusia dan lingkungan secara umum. Pelajaran ilmu sosial tidak dibagi menjadi bagian-bagian terpisah, dan pendidikan ilmu sosial juga tidak memprioritaskan satu mata pelajaran tertentu. Untuk meningkatkan masyarakat dan mengatasi masalah sosial di lingkungan, IPS menawarkan tujuan yang luas dan praktis.

2.5. Problem Based Learning

2.5.1. Pengertian Problem Based Learning

Siswa dapat mengamati, bertanya, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui pendekatan ilmiah model pembelajaran berbasis masalah. Siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih

berkesan dan menarik ketika guru menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk membantu mereka menciptakan lingkungan belajar yang dimulai dengan isu-isu yang signifikan dan relevan. Menurut Suarsani (2019), pembelajaran berbasis masalah menekankan pembelajaran sebagai proses yang melibatkan penerapan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dalam pengaturan praktis. Siswa belajar bagaimana memecahkan masalah dunia nyata melalui pembelajaran berbasis masalah, yang juga menekankan penggunaan komunikasi, kerja tim, dan sumber daya yang tersedia untuk menghasilkan ide dan mengasah keterampilan berpikir (Suswati, 2021).

Dengan mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk mengatasi suatu masalah, siswa dapat menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk mengamati, bertanya, mengaitkan, dan berkomunikasi. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kemandirian belajar siswa. Sebagai fasilitator, instruktur membantu siswa menemukan dan memperoleh jawaban yang mereka butuhkan (Farisi et al., 2017). Selain itu, pembelajaran berbasis masalah menawarkan alternatif untuk instruksi kelas tradisional. Beberapa ahli berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan dengan motivasi yang lebih besar, menurut Saiful (2012).

Prosedur yang tepat harus diikuti saat menerapkan model pembelajaran berbasis masalah untuk berpikir kritis. Mengorientasikan siswa pada masalah, mengorganisasi mereka untuk belajar, membimbing penyelidikan kelompok, mengembangkan dan menyajikan pekerjaan, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah adalah lima langkah yang perlu diselesaikan (Herzon et al., 2018). Pendekatan metodis terhadap model pembelajaran berbasis masalah. Ketika guru menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk membantu mereka menciptakan lingkungan belajar yang dimulai dengan isu-isu yang signifikan dan relevan,

siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih berkesan dan menarik. Suarsani (2019) mengklaim bahwa pembelajaran berbasis masalah menekankan pembelajaran sebagai proses yang melibatkan penggunaan kemampuan analitis dan pemecahan masalah dalam situasi dunia nyata. Melalui pembelajaran berbasis masalah, yang juga menekankan penggunaan komunikasi, kerja tim, dan sumber daya yang tersedia untuk menghasilkan ide dan mengasah keterampilan berpikir, siswa belajar bagaimana memecahkan masalah dunia nyata (Suswati, 2021).

Manfaat pembelajaran berbasis masalah sangat banyak. Manfaatnya adalah sebagai berikut: Dalam pembelajaran berbasis masalah, (1) Pemecahan masalah adalah cara yang bagus untuk memahami materi pelajaran; (2) Pemecahan masalah selama proses pembelajaran menantang kemampuan siswa dan memberi mereka kepuasan; (3) Pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan aktivitas belajar; (4) Membantu siswa menerapkan pemahaman mereka tentang masalah dalam kehidupan sehari-hari; (5) Membantu siswa memperluas pengetahuan mereka dan mengambil alih pembelajaran mereka sendiri; (6) Membantu siswa menyadari bahwa belajar adalah cara berpikir daripada hanya memahami apa yang mereka pelajari dari guru berdasarkan buku teks. (7) Siswa mendapat manfaat dari lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik; (8) Aplikasi dunia nyata dimungkinkan; dan (9) Siswa didorong untuk belajar terus-menerus melalui pembelajaran berbasis masalah. Selain itu, ada sejumlah kerugian dari pembelajaran berbasis masalah, seperti: (1) Siswa enggan mencoba lagi jika gagal atau kurang percaya diri dan tidak tertarik; (2) Pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu persiapan yang cukup banyak; dan (3) Siswa mungkin menjadi kurang termotivasi untuk belajar jika mereka tidak sepenuhnya memahami alasan di balik masalah yang dipecahkan (Yulianti dan Gunawan, 2019).

2.5.2. Langkah-Langkah Model *Problem based learning*

Problem Based Learning memiliki lima tahap, yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, pengorganisasian peserta didik untuk belajar, pemandu dalam penyelidikan individu atau kelompok, pengembangan dan presentasi hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses. Pendekatan ini relevan dalam pembelajaran berbasis masalah karena mendorong pemahaman konsep kinematika yang abstrak melalui aktivitas langsung, kolaborasi, serta integrasi seni. Menurut Sari, dkk. (2022) lima tahap dalam pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

No	Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Aktivitas Peserta Didik
1	Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Mengamati dan memahami masalah yang disampaikan pendidik atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.
2	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan / disajikan dalam bentuk karya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

Sumber: Sari, dkk. (2022)

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* memiliki lima tahapan, yaitu mengorientasikan peserta didik pada

masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan baik secara individual maupun kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2.6. Kombinasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* guru hanya mengajarkan poin-poin penting pada materi yang akan diajarkan dan siswa harus dapat memecahkan masalah secara berkelompok tanpa harus diajarkan oleh guru sehingga siswa dituntut untuk mencari informasi sebanyak banyaknya agar dapat memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Sedangkan dalam untuk model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, guru harus mengajarkan seluruh materi yang diajarkan kepada salah satu kelompok anggota kemudian salah satu anggota kelompok tersebut harus mengajarkan kepada anggota kelompok lainnya (Kurnia Dkk, 2018)

Kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan *problem based learning* menggabungkan kekuatan dari kedua pendekatan ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan kolaboratif. Metode *jigsaw* tradisional, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, di mana masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari dan mengajarkan bagian tertentu dari materi kepada anggota kelompok lainnya. Ini mendorong interaksi sosial dan tanggung jawab individu dalam proses pembelajaran.

Problem based learning berfokus pada penggunaan masalah dunia nyata sebagai titik awal untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan pengetahuan mendalam. Siswa diajak untuk menyelidiki, merumuskan hipotesis, mencari informasi yang relevan, dan akhirnya menemukan solusi

untuk masalah yang diajukan. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Kombinasi kooperatif tipe *jigsaw* dengan *problem based learning* berarti mengintegrasikan elemen-elemen inti dari kedua pendekatan tersebut dalam pengaturan ini, kelompok siswa masih bekerja dalam struktur *jigsaw*, namun materi yang mereka pelajari disajikan dalam bentuk masalah dunia nyata yang harus dipecahkan. Setiap anggota kelompok memiliki bagian dari masalah yang harus mereka pahami dan jelaskan kepada rekan-rekan mereka. Dengan demikian, setiap siswa tidak hanya belajar materi tertentu tetapi juga bagaimana bagian-bagian tersebut berkontribusi terhadap solusi masalah yang lebih besar.

Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan model pembelajaran berbasis masalah adalah kombinasi dari dua model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok yang beragam, mampu bekerja sama dan berbagi tanggung jawab. Model pembelajaran berbasis masalah berfungsi sebagai kerangka kerja bagi pembelajaran siswa saat mereka mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan perolehan pengetahuan. Palennari (2016) menyatakan bahwa kombinasi sintaksis dari kedua model pembelajaran ini akan meningkatkan dan memperkuat manfaat unik dari masing-masing model untuk menumbuhkan pemikiran kritis siswa. Aktivitas pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk berkolaborasi, bertanggung jawab secara pribadi, dan berkomunikasi sambil bekerja sebagai tim untuk memecahkan masalah dan menemukan solusi adalah yang mendefinisikan kombinasi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan pembelajaran berbasis masalah.

Siswa diberikan berbagai masalah dalam kelompok awal mereka sebagai bagian dari kombinasi pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan oleh Syahri, B. et al. (2023). Setelah itu, siswa yang menghadapi masalah serupa akan berkumpul dan berunding untuk membentuk kelompok ahli yang

akan mengatasi masalah tersebut. Setelah diskusi kelompok ahli selesai, setiap siswa kembali ke kelompok asalnya untuk berbagi hasil diskusi dan berperan sebagai tutor bagi kelompok mereka. Karena keberhasilan kelompok bergantung pada setiap individu, kegiatan bimbingan belajar ini sangat penting untuk keberhasilannya. Akibatnya, menjadi tugas pribadi setiap anggota kelompok untuk menjadi ahli dalam masalah tersebut dan menginstruksikan anggota lain di dalamnya (Palennari, 2016).

Nawir (2015) menyatakan bahwa berikut adalah cara menggabungkan sintaks pembelajaran *jigsaw* dan pembelajaran berbasis masalah: 1) memperkenalkan masalah sebagai tujuan pembelajaran; 2) membagi kelas menjadi kelompok ahli dan kelompok asal; 3) memfasilitasi dan mengarahkan pemecahan masalah kelompok; 4) membuat dan mempresentasikan hasil kerja; 5) menilai dan menganalisis prosedur pemecahan masalah; 6) memberikan penghargaan.

Tabel 2.2. Langkah-Langkah Pembelajaran Kombinasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dan *Problem Based Learning*

<i>Langkah Jigsaw</i>	<i>Langkah Problem Based Learning</i>	<i>Kombinasi Jigsaw Dan Langkah Problem Based Learning</i>
Pembagian Materi	Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Mengorientasikan siswa pada masalah sebagai tujuan pembelajaran.
Pembentukan Kelompok Ahli	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar asal dan ahli.
Pembelajaran dalam Kelompok Ahli	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.	Membimbing dan mengarahkan penyelesaian masalah dalam kelompok.
Pembagian ke Kelompok <i>Jigsaw</i>	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
Diskusi dan Integrasi	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Penilaian dan Umpan Balik	-	Memberikan penghargaan

Syahri, dkk (2023), Penggunaan model *jigsaw* dan *problem based learning* perlu dilakukan karena sebagai berikut:

- 1) Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis: *jigsaw* dan *problem based learning* memiliki kelebihan yang saling melengkapi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jigsaw* memungkinkan siswa berbagi pengetahuan dan memahami materi secara lebih dalam, sedangkan *problem based learning* memungkinkan siswa berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara mandiri.
- 2) Meningkatkan Aktivitas Belajar: Penerapan *jigsaw* terintegrasi dengan *problem based learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. *jigsaw* memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kerja kelompok dan berbagi pengetahuan, sedangkan *problem based learning* memungkinkan siswa berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara mandiri
- 3) Meningkatkan Hasil Belajar: Integrasi *jigsaw* dengan *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *jigsaw* memungkinkan siswa memahami materi secara lebih dalam, sedangkan *problem based learning* memungkinkan siswa menyelesaikan masalah secara mandiri dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Syahri, dkk (2023) juga menjelaskan jika keterbatasan kooperatif tipe *jigsaw* yang bisa dilengkapi oleh *problem based learning*. Berikut keterbatasan *jigsaw* yang bisa di lengkapi oleh *problem based learning*:

1. Keterbatasan dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis: *Jigsaw* dapat membatasi kemampuan berpikir kritis siswa karena fokus pada berbagi pengetahuan dan memahami materi secara lebih dalam. *Problem based learning* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan memungkinkan mereka menyelesaikan masalah secara mandiri.
2. Keterbatasan dalam Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah: *Jigsaw* dapat membatasi kemampuan pemecahan masalah siswa karena fokus pada berbagi pengetahuan dan memahami materi secara lebih dalam. *Problem based learning* dapat mengembangkan kemampuan pemecahan

masalah siswa dengan memungkinkan mereka menyelesaikan masalah secara mandiri

3. Keterbatasan dalam Mengembangkan Kemampuan Kerja Kelompok: *Jigsaw* dapat membatasi kemampuan kerja kelompok siswa karena fokus pada berbagi pengetahuan dan memahami materi secara lebih dalam. *Problem based learning* dapat mengembangkan kemampuan kerja kelompok siswa dengan memungkinkan mereka bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Kombinasi kooperatif tipe *jigsaw* dengan *problem based learning*, siswa dapat memperoleh kelebihan dari keduanya, seperti meningkatkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan aktivitas belajar, dan meningkatkan hasil belajar. Untuk penelitian ini, kombinasi yang dilakukan adalah menyederhanakan model *jigsaw* dan *problem based learning*. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektifitas implementasi metode pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam konteks pendidikan, sehingga memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

2.7. Teori Konstruktivisme

Teori pembelajaran konstruktivis (*constructivist theories of learning*) Menurut kutipan Slavin (2005) tentang teori belajar konstruktivis oleh Piaget (1896-1980), Vygotsky (1896-1934), dan teori psikologi kognitif Jerome S. Bruner, siswa harus secara kompleks menemukan dan mengubah informasi sendiri sambil membandingkan informasi baru dengan norma-norma yang sudah ada. Tindakan adalah sumber pengetahuan, dan interaksi teman sebaya terutama debat dan diskusi membantu membuat ide lebih jelas dan, pada akhirnya, lebih logis. Siswa harus memecahkan masalah, belajar segalanya sendiri, dan bekerja keras dengan ide-ide Trianto (2007) jika mereka ingin benar-benar memahami dan menerapkan pengetahuan mereka.

Olsen dalam Gunduz dan Hursen (2015) mengungkapkan bahwa perspektif umum dari konstruktivisme adalah konstruksi pengetahuan peserta didik yang pada dasarnya adalah proses pembelajaran yang melibatkan perubahan.

Mengimplementasikan proses pembelajaran konstruksi terdapat peran guru diantaranya yaitu: 1) Menciptakan kondisi yang dapat memotivasi peserta didik, 2) Bertanggung jawab untuk menciptakan situasi sebuah masalah, 3) Mendorong akuisisi dan pengambilan pengetahuan sebelumnya, dan 4) Menciptakan proses pembelajaran.

Sementara asumsi-asumsi dasar dari konstruktivisme seperti yang diungkapkan oleh Merrill dalam Nadilla (2017) adalah berikut ini: a) Pengetahuan dikonstruksikan melalui pengalaman; b) Belajar adalah penafsiran personal tentang dunia nyata; c) Belajar adalah sebuah proses aktif dimana makna dikembangkan berlandaskan pengalaman; d) Pertumbuhan konseptual berasal dari negosiasi makna, saling berbagi tentang perspektif ganda dan perubahan representasi mental melalui pembelajaran kolaboratif; e) Belajar dapat dilakukan dalam *setting* nyata, ujian dapat diintegrasikan dengan tugas-tugas dan tidak merupakan aktivitas yang terpisah (penilaian autentik).

Proses belajar dalam pandangan konstruktivistik adalah suatu proses pembentukan pengetahuan yang dilakukan dengan belajar. Peserta didik harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Guru memang dapat dan harus mengambil peran sebagai fasilitator dalam mengkondisikan suasana yang memberi peluang optimal bagi terjadinya proses belajar secara aktif bagi peserta didik yang disebut dengan konsep *student center*. Selain itu, teori konstruktivistik juga memandang peserta didik sebagai pribadi yang sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal tersebut akan menjadi dasar dalam mengkonstruksi pengetahuan yang baru. Oleh sebab itu meskipun kemampuan awal tersebut masih sangat sederhana atau tidak sesuai dengan pendapat guru, sebaiknya diterima dan dijadikan dasar pembelajaran dan pembimbingan, Budiningsih dalam Nadilla (2017).

Pengalaman belajar yang paling berkesan adalah ketika pembelajaran terbenam dalam suatu situasi dan belajar dari pengalaman pribadi. Para ahli konstruktivis yakin bahwa untuk mendapatkan pemahaman yang diperlukan siswa

berhubungan dengan kumpulan pengalaman yang mereka pelajari melalui keterlibatan aktif dengan mengerjakan suatu pekerjaan.

2.8. Teori Belajar Kognitif

Dikenal sebagai Taksonomi Bloom, Bloom dkk. (1956) membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga domain: psikomotor, afektif, dan kognitif. Ketiga taksonomi ini berfungsi sebagai kriteria untuk menilai keberhasilan belajar, pedoman untuk proses pendidikan, dan tujuan pembelajaran sekaligus. Ada lima tingkatan dalam domain psikomotor atau keterampilan: (1) meniru gerakan, (2) mengubah kata menjadi gerakan, (3) melakukan gerakan secara akurat, (4) menggabungkan gerakan yang berbeda, dan (5) melakukan gerakan secara alami dan efektif. Menerima (bertanya, memilih, mengikuti, menyediakan, dan menggambarkan), Menanggapi (menjawab, membantu, berdiskusi, dan melaporkan), dan Menghargai (menyelesaikan, mendemonstrasikan, bekerja sama) adalah tiga domain afektif.

Salah satu individu yang dianggap sebagai pelopor gerakan konstruktivisme adalah Piaget. Teorinya tentang fase perkembangan individu adalah salah satu kontribusinya yang sering dikutip untuk memahami perkembangan kognitif setiap individu. Selain itu, Piaget menemukan bahwa pembelajaran lebih efektif jika disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik (Suparno, 1996). Dengan interaksi teman sebaya dan bimbingan guru dalam bentuk pertanyaan, siswa seharusnya diizinkan untuk bereksperimen dengan benda-benda nyata. Untuk memotivasi siswa agar aktif berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan mencari serta belajar dari lingkungan tersebut, guru harus memberikan banyak stimulasi kepada mereka.

Menurut Piaget, ada empat fase dalam perkembangan kognitif seseorang: (1) pra-operasional; (2) operasional konkret; (3) operasional formal; dan (4)

sensori motorik. Pembelajaran akan lebih efektif jika disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Menurut Suparno (1996), siswa seharusnya diizinkan untuk bereksperimen dengan benda-benda nyata di bawah bimbingan pertanyaan guru dan interaksi teman sebaya. Untuk mendorong siswa agar aktif berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan mencari serta belajar dari lingkungan tersebut, guru harus memberikan banyak stimulasi kepada mereka.

Implikasi teori mengenai perkembangan kognitif menurut Piaget (1970), dalam Wadsworth, B. J. (2004) adalah sebagai berikut:

- a. Bahasa dan cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu, guru harus mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berpikir anak.
- b. Anak-anak belajar lebih baik jika dapat menghadapi lingkungan belajar yang baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan secara langsung.
- c. Pendekatan belajar harus relevan dengan masa kini tetapi tidak asing bagi anak.
- d. Berikan peluang agar anak belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Dalam kelas, anak-anak sebaiknya diberi kesempatan untuk berbicara dan berdiskusi dengan teman-temannya.

2.9. Hakikat Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS menurut Supardan, (2015) IPS adalah istilah untuk menamai suatu bidang studi/pelajaran yang mencakup sejumlah ilmu-ilmu sosial yang diorganisir untuk pembelajaran di sekolah-sekolah, selain itu IPS merupakan suatu program pembelajaran dengan pendekatan baik multi/*interdisciplinary* maupun *transdisciplinary* yang harus tercermin dalam metode pembelajarannya dan pada akhirnya pendidikan IPS atau pembelajaran IPS secara Bersama-sama harus saling tunjang menunjang dan bersama-sama dengan bidang studi lainnya berusaha mencapai tujuan institusional. Manusia merupakan makhluk

sosial dimana dalam kehidupannya selalu berdampingan dengan manusia lain atau masyarakat. Manusia akan menyesuaikan diri dengan lingkungan supaya keberadaannya diakui dan diterima.

Studi sosial mempelajari proses interaksi manusia ini. Hal ini mendukung pernyataan yang dibuat oleh Suradisastra et al. (1992), bahwa studi sosial mengajarkan siswa bahwa manusia harus memiliki rasa tanggung jawab sosial agar dapat hidup berdampingan. Mereka akan mengerti bahwa hidup bersama akan menghadirkan sejumlah tantangan yang harus mereka atasi. Dengan demikian, diharapkan hal ini dapat meningkatkan kesadaran sosial siswa agar tujuan pendidikan berbasis Pancasila dapat tercapai. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila, Hidayati (2002) juga menyatakan bahwa studi sosial adalah penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan kombinasi disiplin akademis dari ilmu sosial, yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk pendidikan dasar dan menengah. Disiplin ilmu sosial yang diajarkan di tingkat universitas berfungsi sebagai dasar pendidikan sekolah dasar dan menengah. Namun, karena perkembangan intelektual dan emosional siswa, konten pendidikan dipadatkan, dipilih, dimodifikasi, dan diintegrasikan untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah.

Membuat pelajaran IPS lebih menarik bagi siswa dan menyelaraskannya dengan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila adalah dua tujuan utama pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar dan menengah. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa materi yang diajarkan di sekolah dasar dan menengah disesuaikan dengan kematangan kognitif dan tahap perkembangan siswa. 1) Fakta, konsep, generalisasi, dan teori; 2) Metodologi penelitian dari masing-masing ilmu sosial; dan 3) Keterampilan intelektual yang dibutuhkan dalam metodologi penelitian ilmu sosial, merupakan materi studi sosial yang berasal dari penyederhanaan/adaptasi pengetahuan dari ilmu sosial, menurut Hidayati (2002).

2.10. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Untuk menyempurnakan penelitian ini, maka peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau bisa dikatakan juga relevan dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan:

- 1) Lutfi, A. Mustafit (2011), dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Pokok Bahasan Shadaqah, Hibah, dan Hadiah Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Kelas VIII B di MTs NU 21 Banyuringin Kendal Tahun Ajaran 2010/2011”, menyimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII B MTs NU 21 Banyuringin Singorojo Kendal pada mata pelajaran Fiqih, terutama dalam pokok bahasan shadaqah, hibah, dan hadiah.
- 2) Muhiddin Plennari Jilid 22 No. 1 (2015) dalam Jurnal Ilmu Pendidikan dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Integrasi *Problem Based Learning* dan Kooperatif *Jigsaw* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis” menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang menggabungkan *Problem Based Learning* dan *Jigsaw* berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Hal ini terbukti dari rata-rata nilai keterampilan berpikir kritis pada kelompok yang menerapkan pembelajaran kombinasi ini sebesar 63,78, terutama pada kelompok dengan kemampuan akademik atas.
- 3) Penelitian Setiawan, D., & Susilo, H. (2015, Maret). Peningkatan Keterampilan Metakognitif Mahasiswa Program Studi Biologi Melalui Penerapan Jurnal Belajar dengan Strategi *Jigsaw* Dipadu *Problem Based Learning* Berbasis *Lesson Study* Pada Mata Kuliah Biologi Umum. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 2009, pp. 359-369). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan

keterampilan metakognitif sebesar 9%, yaitu 73% pada siklus pertama dan 82% pada siklus kedua. Dengan menggunakan rubrik keterampilan metakognitif, peningkatan terjadi sebesar 16%, dengan rincian 62% pada siklus pertama dan 78% pada siklus kedua. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa strategi kooperatif *jigsaw* yang dipadu dengan *problem based learning* dan diterapkan dalam *lesson study* pada mata kuliah biologi umum mampu meningkatkan keterampilan metakognitif mahasiswa.

- 4) Ninda Cynthia Pradani, dkk, (2015) dalam Jurnal Pendidikan Hayati dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dipadu dengan *Jigsaw* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar” menyatakan bahwa melalui kegiatan belajar aktif seperti praktik langsung, kolaborasi, serta integrasi seni, siswa lebih mudah memahami konsep kinematika yang abstrak. Pendekatan ini lebih efektif dibandingkan model konvensional. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata skor kemampuan berpikir kritis sebesar 9,1% dibandingkan kelas kontrol. Sementara itu, hasil belajar siswa di kelas eksperimen meningkat sebesar 7% dibandingkan kelas kontrol.

- 5) Dede Cahyati Sahrir, Vol. 1 No. 1 (2016) dalam Jurnal *Bio Education* berjudul “Penerapan Pembelajaran *Jigsaw* Terintegrasi *Problem Based Learning* Berbasis *Lesson Study* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Umum Universitas Negeri Malang” menunjukkan bahwa secara klasikal, presentase keterlaksanaan pembelajaran mencapai 100% pada siklus 1 dan siklus 2. Aktivitas belajar mahasiswa meningkat dari 88,52% pada siklus 1 menjadi 94,62% pada siklus 2. Hasil kognitif juga meningkat, dengan jumlah mahasiswa yang mendapatkan nilai A meningkat dari 1 orang menjadi 5 orang. Dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *jigsaw* terintegrasi *problem based learning* melalui *lesson study* dapat

meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

- 6) Hasil penelitian Riesa Dwi Setianingrum, dkk. (2016) dari Universitas Pendidikan Yogyakarta menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD N 2 Sabranglor Trucuk Klaten. Hal ini terbukti dari perolehan nilai rata-rata yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran.
- 7) Penelitian yang dilakukan oleh Dea Ayu Pangesti tahun 2017 sebagai mahasiswa Universitas Lampung berjudul "Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sumberejo Kemiling Bandar Lampung". Dalam jurnal tersebut, penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas tersebut.
- 8) Ayu, N. M. S., & Aritonang, R. (2019). Metode Kooperatif *Jigsaw* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Metakognitif dan Prestasi Belajar Mahasiswa. Jurnal Keperawatan, 9(1), 28-40. Dalam penelitian ini, sebagian besar responden adalah perempuan yaitu 70%. Sebelum penerapan metode *Jigsaw*, kemampuan metakognitif responden tergolong rendah yaitu 79,5% dan prestasi belajar juga rendah yaitu 90,4%. Setelah metode *Jigsaw* diterapkan, kemampuan metakognitif responden meningkat menjadi 66,3% dan prestasi belajar mencapai 88%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode kooperatif *Jigsaw* secara signifikan memengaruhi kemampuan metakognitif dan prestasi belajar mahasiswa Stikes Hang Tuah pada tahun akademik 2016-2017 dengan nilai p lebih kecil dari α yaitu p value = $0,001 < \alpha = 0,05$ untuk kemampuan metakognitif dan p value =

$0,003 < \alpha = 0,05$ untuk prestasi belajar.

- 9) Penelitian yang dilakukan oleh Jayanti, U. N. A. D. tahun 2021 berjudul "*Problem Based Learning* Dipadu *Jigsaw* Berbasis *Lesson Study*: Upaya Pemberdayaan Literasi Informasi Mahasiswa Biologi Di Era Digital". Temuan penelitian ini bisa menjadi referensi bagi pendidik perguruan tinggi dalam merancang intervensi untuk meningkatkan literasi informasi mahasiswa. Pendidik di tingkat perguruan tinggi perlu mengintegrasikan kegiatan pemecahan masalah secara berkelanjutan dalam perkuliahan sebagai cara untuk memajukan keterampilan literasi informasi mahasiswa. Kombinasi rancangan intervensi seperti dalam penelitian ini dianjurkan agar dapat mencapai hasil yang optimal.

Kombinasi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan pembelajaran berbasis masalah berdampak pada hasil belajar IPS, menurut penelitian relevan yang sebelumnya dilakukan oleh peneliti yang disebutkan di atas. Untuk mengetahui apakah model *jigsaw* yang dikombinasikan dengan *problem based learning* memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, penelitian ini memasukkan variabel motivasi belajar siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

2.11. Kerangka Berpikir

Dunia pendidikan, guru dan siswa merupakan dua komponen utama yang saling terkait dalam menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar. Namun demikian, berbagai permasalahan masih ditemukan di lapangan, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah menengah pertama. Salah satu masalah utama yang sering terjadi adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar mereka. Hal ini menjadi perhatian serius karena pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, analisis sosial, serta sikap dan nilai kebangsaan siswa.

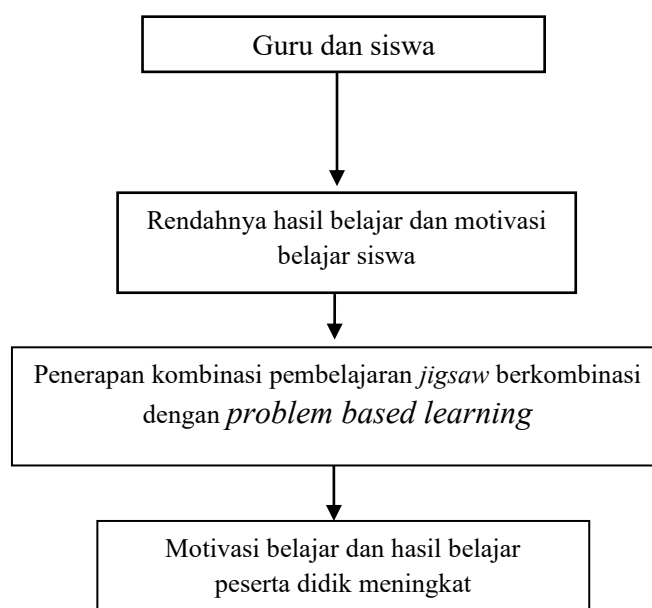
Permasalahan ini diperparah oleh model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pembelajaran yang berpusat pada guru dan minim partisipasi aktif dari siswa menyebabkan kurangnya minat belajar, rendahnya kepercayaan diri, serta terbatasnya kesempatan siswa untuk mengembangkan potensi berpikir mereka. Siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif daripada membangun pengetahuan secara aktif. Akibatnya, proses belajar menjadi kurang bermakna dan tidak berdampak signifikan terhadap perkembangan hasil belajar.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan yang mampu mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Dalam hal ini, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky sangat relevan untuk dijadikan sebagai landasan teoretis. Konstruktivisme menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial yang bermakna. Selain itu, teori motivasi dari Ryan dan Deci yang membedakan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik juga menjadi rujukan penting. Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri siswa seperti rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi, sedangkan motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan atau nilai. Kedua jenis motivasi ini harus dikelola dengan baik agar siswa terdorong untuk belajar secara optimal.

Berdasarkan landasan teori tersebut, maka solusi yang ditawarkan adalah penerapan kombinasi model pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning*. Model *jigsaw* merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk saling bekerja sama dan bertanggung jawab dalam memahami materi. Siswa dibagi dalam kelompok ahli untuk menguasai bagian tertentu dari materi, kemudian kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan materi tersebut kepada teman-temannya. Model ini mendorong keterlibatan aktif dan interaksi sosial antar siswa.

Menggabungkan kedua model tersebut, diharapkan pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna, menarik, dan mampu mengaktifkan potensi siswa

secara menyeluruh. Kolaborasi dan pemecahan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran akan membentuk suasana belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi belajar, dan pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penerapan kombinasi pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning* dapat menjadi solusi strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran IPS yang selama ini kurang efektif. Berikut disajikan kerangka pikir dari penelitian ini:



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

Sumber: Dibuat Oleh Peneliti 2024

2.12. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berkombinasi *problem based learning* dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

- b. Terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berkombinasi *problem based learning* dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.
- c. Terdapat efektivitas pembelajaran dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berkombinasi *problem based learning* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode yang digunakan *quasi-eksperimental* atau eksperimen semu. Metode penelitian *quasi-eksperimental* merupakan variasi dari metode penelitian eksperimen murni. Seperti dikemukakan oleh Creswell (2008) bahwa “*Quasi-experimental designs do not include the use of random assignment. Reseachers who employ these design rely instead on other techniques to control (or at least reduce) threats to internal validity*”. Jadi kuasi eksperimen adalah bagian dari metode penelitian eksperimen untuk mempermudah sebuah penelitian yang di dalamnya terdapat perlakuan, pengukuran dampak, namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan.

Desain penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest control group*. Pada variasi metode observasi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*) yang mana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh peneliti. Nantinya dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, yakni adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika *pretest* sama secara signifikan, maka kelompok tersebut sudah sesuai dengan kelompok yang akan digunakan untuk eksperimen. Selanjutnya kelompok eksperimen akan menerima perlakuan dengan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* berkombinasi *problem based learning* dan kelompok kontrol *problem based learning*.

Rancangan penelitian mengenai pembagian kelompok atau kelas berdasarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	XE	A	YE
Kontrol	XK	B	YK

Sumber: Sugiyono (2012)

Keterangan : XE : *Pretest* pada kelompok eksperimen

XK : *Pretest* pada kelompok kontrol

YE : *Posttest* pada kelompok eksperimen

YK : *Posttest* pada kelompok kontrol

A : Perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif
jigsaw berkombinasi *Problem based learning*

B : Perlakuan dengan model pembelajaran konvensional

Berdasarkan keterangan tersebut, keduanya diuji kemampuan awal dan akhir untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran kooperatif *jigsaw* berkombinasi *problem based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

3.2. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Al-Ikhlas Fajar Bulan, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat. Kegiatan penelitian dilaksanakan di kelas VII tahun ajaran 2024/2025. Kegiatan penelitian disesuaikan dengan jadwal yang ditetapkan oleh kepala madrasah.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Al-Ikhlas Fajar Bulan yang berjumlah 124 siswa yang terdiri 4 kelas dengan rincian; kelas

VII A berjumlah 32 siswa, kelas VII B berjumlah 30 siswa, kelas VII C berjumlah 30 siswa, kelas VII D berjumlah 32 siswa.

3.3.2. Sampel

Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan jenis *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* merupakan jenis pengambilan data yang disesuaikan dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan sebelumnya (Asnawi, 2005). Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIIB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa dan kelas VIIC sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa. Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *jigsaw* berkombinasi *problem based learning* dan di kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penentuan kedua kelas tersebut karena melihat dari jumlah dan kemampuan siswanya dan hampir sama yang dibuktikan dengan nilai ulangan siswa pada semester ganjil.

3.4. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Menurut Sugiyono (2015), "*variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan variabel terikat (dependen)*". Aktivitas siswa yang dilakukan secara langsung, kolaboratif, dan terintegrasi seni mendukung pemahaman konsep kinematika yang abstrak. Pendekatan ini relevan karena adanya variabel bebas.

Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Variabel bebas (independen) pada penelitian ini adalah Kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* yang disimbolkan dengan huruf (X).

- 2) Variabel terikat (dependen) pada penelitian ini adalah Motivasi (Y^1) dan hasil belajar IPS yang disimbolkan dengan huruf (Y^2)

3.5. Definisi Konseptual dan Oprasional Variabel

3.5.1. Definisi Konseptual

Istilah-istilah yang memerlukan penjelasan adalah sebagai berikut:

1) Pembelajaran *Jigsaw*

Jigsaw dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kelompok yang melibatkan siswa dalam tim kecil beranggotakan 5 atau 6 orang dengan latar belakang beragam. Prosesnya terdiri dari beberapa tahap, yaitu menyampaikan tujuan dan motivasi, menunjukkan dan menjelaskan materi secara verbal, mengelompokkan siswa, membantu mereka dalam belajar kelompok, menguji pemahaman mereka terhadap materi, serta memberikan penghargaan atas hasil belajar yang dicapai.

2) Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaan *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan masalah sebagai landasan awal dengan kegiatan belajarnya, Lima langkah membentuk model pembelajaran yang dikenal sebagai "pembelajaran berbasis masalah," yang menggunakan masalah sebagai titik awal kegiatan belajar. 1) Memperkenalkan masalah kepada kelas, 2) Menyiapkan ruang kelas, 3) Mengawasi penelitian individu dan kelompok, 4) Membuat dan mempresentasikan pekerjaan, dan 5) Memeriksa dan menilai proses pemecahan masalah.

3) Kombinasi Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning*

4) Kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan *problem based learning* menggabungkan kekuatan dari kedua pendekatan ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan kolaboratif. Siswa

dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dalam model *jigsaw* tradisional, dan setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari dan menyampaikan bagian materi tertentu kepada anggota kelompok lainnya. Dalam proses belajar, ini mendorong interaksi sosial dan akuntabilitas pribadi.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang dikombinasikan dengan *problem based learning* memungkinkan siswa menerima permasalahan yang berbeda ketika berada di kelompok asal. Setelah itu, siswa yang mendapatkan permasalahan yang sama akan berkumpul dan berdiskusi bersama untuk menyelesaikannya. Kegiatan ini mendukung pemahaman konsep kinematika yang abstrak melalui praktik langsung, kolaborasi, dan integrasi seni. Setelah selesai, siswa kembali ke kelompok asal untuk menyampaikan hasil diskusi dan menjadi tutor bagi anggota kelompoknya. Aktivitas tutor ini merupakan kunci utama keberhasilan karena keberhasilan kelompok tergantung pada partisipasi setiap anggotanya.

5) Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam maupun luar yang membuat seseorang ingin belajar dengan sungguh-sungguh cara tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, motivasi belajar merujuk pada semangat belajar baik saat berada di sekolah maupun di rumah sebagai variabel bebas kedua.

6) Hasil belajar siswa

Hasil belajar dalam penelitian ini menunjukkan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Siswa yang berhasil adalah mereka yang mampu mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Kemampuan yang dimaksud meliputi kegiatan belajar aktif melalui praktik langsung, kolaborasi, serta integrasi seni dalam

memahami materi IPS yang bersifat abstrak. Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam penelitian ini mencakup kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar dengan perlakuan yang berbeda.

3.5.2. Definisi Operasional Variabel

Berkaitan dengan definisi konseptual di atas, definisi operasional variabel adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur, yaitu melalui praktik langsung, kolaborasi, dan integrasi seni. Pengukuran untuk ketercapaian elemen tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan *problem based learning* menggabungkan kekuatan dari kedua pendekatan ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan kolaboratif. Pembelajaran ini menggunakan beberapa indikator, diantaranya sebagai berikut; 1) Mengorientasi siswa pada masalah sebagai tujuan pembelajaran. 2) Mengorganisasikan siswa dalam kelompok asal dan kelompok ahli. 3) Membimbing dan mengarahkan penyelesaian masalah dalam kelompok. 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. 5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. 6) Memberi penghargaan.
- 2) Motivasi belajar, yaitu suatu rangsangan baik dari dalam (*internal*) maupun dari luar (*eksternal*) diri siswa yang menyebabkan dorongan untuk belajar dengan sungguh-sungguh dengan cara tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan yang dinyatakan dengan skor indikator; 1) Hasrat dan keinginan berhasil. 2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar. 3) Harapan dan cita-cita masa depan. 4) Penghargaan dalam belajar. 5) Kegiatan yang menarik dalam belajar. 6) Situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat

belajar dengan baik. Motivasi belajar diukur menggunakan instrumen angket dengan skala *Likert* berbobot 1 hingga 5.

- 3) Hasil Belajar yaitu perubahan kemampuan kognitif, yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. idikator Hasil belajar dapat diukur melalui tes evaluasi seperti *pre-test* dan *post-test*, dengan indikator C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (kreasi).

Berikut adalah tabel mengenai definisi operasional variabel:

Tabel 3.2. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Skala
Kombinasi Kooperatif <i>Jigsaw</i> Dan <i>Problem based learning</i> .	1. Mengorientasi siswa pada masalah sebagai tujuan pembelajaran. 2. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok asal dan kelompok ahli 3. Membimbing dan mengarahkan penyelesaian masalah dalam kelompok 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 6. Memberi penghargaan	<i>Likert</i>
Motovasi belajar	1. Hasrat dan keinginan berhasil. 2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar. 3. Harapan dan cita-cita masa depan. 4. Penghargaan dalam belajar. 5. Kegiatan yang menarik dalam belajar. 6. Situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.	
Hasil belajar	Ranah kognitif C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (kreasi)	Tes

Demikian maksud dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui tingkat motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan kombinasi pembelajarn kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* Langkah yang dilakukan peneliti untuk mengetahui motivasi belajar siswa yaitu dengan menyebar angket sedangkan hasil belajar peserta didik dengan melakukan *pretest* dan *posttes*.

3.6. Teknik Pengumpulan data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang berupa informasi umum tentang sekolah, motivasi belajar serta hasil belajar. Oleh karena itu, teknik yang diperlukan untuk memperoleh data tersebut sebagai berikut;

1) Pengumpulan Data Utama

a. Tes

Tes dibuat oleh guru untuk menilai kemajuan peserta didik dalam pencapaian materi yang telah dipelajari. Tes dapat berbentuk pilihan ganda. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan kompetensi awal dan kompetensi inti yang diambil dari silabus dengan jumlah 20 item soal pilihan ganda.

b. Angket

Angket dibuat untuk mengetahui motivasi belajar, hasil belajar dan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* mata pelajaran IPS bagi siswa.

2) Pengumpulan Data Pendukung

Dokumentasi, teknik ini digunakan untuk memperoleh data umum berkaitan dengan informasi sekolah. Pengumpulan data pendukung dari sekolah dalam penelitian tesis dapat dilakukan dengan mengumpulkan dokumen-dokumen sekolah yang relevan, melakukan wawancara dengan guru, staf, dan siswa, serta mengobservasi kegiatan belajar-mengajar di kelas dan kegiatan lainnya yang relevan. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih lengkap tentang kondisi sekolah dan memperoleh informasi yang relevan untuk penelitian tesis, seperti data statistik tentang prestasi siswa, kehadiran, dan lain-lain.

3) Variabel Motivasi Belajar

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Angket	Skala
1	Motivasi Belajar	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil;	1. Tidak lekas putus asa 2. Tidak mudah puas dengan capaian hasil belajar 3. Ulet dalam menghadapi kesulitan belaj	1, 2, 3, 4, 5, 6	<i>Likert</i>
2		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1. Kehadiran di sekolah 2. Rasa ingin tahu 3. Minat dalam belajar	7, 8, 9, 10, 11	
3		Adanya harapan dan cita-cita masa depan;	1. Upaya untuk meraih cita-cita 2. ketekunan dalam belajar	12, 13, 14, 15	
4		Adanya penghargaan dalam belajar;	Mendapatkan timbal balik atas hasil belajar	16, 17	
5		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;	Kreativitas dalam penyampaian materi pembelajaran	18	
6		Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik	Suasana tempat belajar	19, 20	

4) Variabel Hasil Belajar

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Angket Hasil Belajar

Tujuan Pembelajaran	Indikator	No Soal
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian keluarga dan sejarah asal-usul keluarga	Analisis C4	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Evaluasi C5	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
2. Mendeskripsikan sejarah asal usul keluarga	Kreasi C6	15, 16, 17, 18, 19, 20
3. Menjelaskan fungsi keluarga		

5) Variabel angket pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *Problem based learning***Tabel 3.5. Kisi-Kisi Angket Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *Problem based learning***

Tujuan Pembelajaran	Indikator	No Soal
Kombinasi kooperatif Jigsaw dan <i>Problem based learning</i>	Mengorientasi siswa pada masalah sebagai tujuan pembelajaran.	1, 2, 3, 4
	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok asal dan kelompok ahli	5, 6, 7, 8
	Membimbing dan mengarahkan penyelesaian masalah dalam kelompok	9, 10, 11, 12
	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	13, 14, 15, 16
	Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	17, 18, 19, 20
	Memberi penghargaan	21, 22, 23, 24

6) Skala Pengukuran angket

Skala pengukuran angket menggunakan 5 alternatif jawaban, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.6. Skala Pengukuran Angket

No	Pilihan Jawaban	Skala
1	Sangat setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu (RR)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kriteria motivasi belajar siswa menurut Siti Sutminah, (2020).

Tabel 3.7. Kriteria Penilaian Motivasi Belajar Siswa

Nilai Rata-Rata (%)	Kriteria Penilaian
81-100	Tinggi
61-80	Sedang
41-60	Rendah
21-40	Sangat Rendah

3.7. Uji Persyaratan Instrumen

Sebuah instrumen yang dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur apabila instrumen tersebut memenuhi beberapa persyaratan instrumen. Terdapat dua aspek penting mencakup dalam syarat instrumen yang baik adalah validitas dan reliabilitas. Oleh karena itu, sebelum instrumen digunakan maka harus dilakukan uji coba terlebih dahulu. Pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan program SPSS 25 *for windows*. Penjelasannya sebagai berikut;

3.7.1. Uji Validitas

Instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menguji tingkat validitas digunakan rumus korelasi *product moment* dari *pearson* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum N^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefesien korelasi antara variabel X dan Y
 N = Banyaknya peserta didik
 $\sum X$ = Skor butir soal/ hasil uji coba
 $\sum Y$ = Skor total
 $\sum xy^2$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi skor X dan Y.

Taraf signifikan 0,05 dan $dk = n - 2$ sehingga diperoleh kriteria: (1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal Valid; dan (2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal Tidak Valid. Hasil pengujian angket dilakukan kepada 20 responden diluar sampel penelitian, dimana diketahui untuk mencari nilai $T_{tabel} = 0,422$ maka diketahui t_{tabel} pada penelitian ini adalah 0,468.

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan program aplikasi SPSS, Hasil uji angket pada penelitian ini;

a) Angket Motivasi Belajar

Tabel 3.8. Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar

No	Soal	Thitung	Ttabel	Keterangan
1	Soal 1	0,435	0,422	Valid
2	Soal 2	0,518	0,422	Valid
3	Soal 3	0,423	0,422	Valid
4	Soal 4	0,526	0,422	Valid
5	Soal 5	0,521	0,422	Valid
6	Soal 6	0,561	0,422	Valid
7	Soal 7	0,504	0,422	Valid
8	Soal 8	0,450	0,422	Valid
9	Soal 9	0,509	0,422	Valid
10	Soal 10	0,518	0,422	Valid
11	Soal 11	0,435	0,422	Valid
12	Soal 12	0,581	0,422	Valid
13	Soal 13	0,449	0,422	Valid
14	Soal 14	0,555	0,422	Valid
15	Soal 15	0,449	0,422	Valid
16	Soal 16	0,492	0,422	Valid
17	Soal 17	0,567	0,422	Valid
18	Soal 18	0,455	0,422	Valid
19	Soal 19	0,435	0,422	Valid
20	Soal 20	0,518	0,422	Valid

Sumber: data diolah SPSS (terlampir)

Berdasarkan hasil pengujian angket validitas motivasi belajar yang dilakukan kepada 20 responden di luar penelitian, ditemukan rata-rata angket berada di atas nilai $> t_{\text{tabel}}$ sehingga sebagaimana pengambilan keputusan dapat disimpulkan 20 item soal motivasi belajar valid, dan dapat digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini.

b) Angket Hasil Belajar

Tabel 3.9. Hasil Uji Validitas Hasil Belajar

No	Soal	Thitung	Ttabel	Keterangan
1	Soal 1	0,883	0,422	Valid
2	Soal 2	0,935	0,422	Valid
3	Soal 3	0,699	0,422	Valid
4	Soal 4	0,770	0,422	Valid
5	Soal 5	0,890	0,422	Valid
6	Soal 6	0,850	0,422	Valid
7	Soal 7	0,648	0,422	Valid
8	Soal 8	0,846	0,422	Valid
9	Soal 9	0,774	0,422	Valid
10	Soal 10	0,901	0,422	Valid
11	Soal 11	0,900	0,422	Valid
12	Soal 12	0,560	0,422	Valid
13	Soal 13	0,615	0,422	Valid
14	Soal 14	0,748	0,422	Valid
15	Soal 15	0,546	0,422	Valid
16	Soal 16	0,897	0,422	Valid
17	Soal 17	0,865	0,422	Valid
18	Soal 18	0,589	0,422	Valid
19	Soal 19	0,517	0,422	Valid
20	Soal 20	0,706	0,422	Valid

Sumber: data diolah SPSS (terlampir)

Berdasarkan hasil pengujian angket validitas hasil belajar yang dilakukan kepada 20 responden di luar penelitian, ditemukan rata-rata angket berada di atas nilai $> t_{\text{tabel}}$ sehingga sebagaimana pengambilan keputusan dapat disimpulkan 20 item soal hasil belajar valid, dan dapat digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini.

c. Angket Validitas *Jigsaw* dan *Problem Based Learning***Tabel 3.10. Hasil Uji Validitas *Jigsaw* Dan *Problem based learning***

No	Soal	Thitung	Ttabel	Keterangan
1	Soal 1	0,661	0,422	Valid
2	Soal 2	0,669	0,422	Valid
3	Soal 3	0,756	0,422	Valid
4	Soal 4	0,885	0,422	Valid
5	Soal 5	0,839	0,422	Valid
6	Soal 6	0,775	0,422	Valid
7	Soal 7	0,745	0,422	Valid
8	Soal 8	0,839	0,422	Valid
9	Soal 9	0,575	0,422	Valid
10	Soal 10	0,636	0,422	Valid
11	Soal 11	0,728	0,422	Valid
12	Soal 12	0,646	0,422	Valid
13	Soal 13/	0,634	0,422	Valid
14	Soal 14	0,834	0,422	Valid
15	Soal 15	0,747	0,422	Valid
16	Soal 16	0,759	0,422	Valid
17	Soal 17	0,755	0,422	Valid
18	Soal 18	0,520	0,422	Valid
19	Soal 19	0,736	0,422	Valid
20	Soal 20	0,448	0,422	Valid
21	Soal 21	0,907	0,422	Valid
22	Soal 22	0,811	0,422	Valid
23	Soal 23	0,798	0,422	Valid
24	Soal 24	0,844	0,422	Valid

Sumber: data diolah SPSS (terlampir)

Berdasarkan hasil pengujian angket validitas kooperatif tipe *jigsaw* berkombinasi *problem based learning* yang dilakukan kepada 20 responden di luar penelitian, ditemukan rata-rata angket berada di atas nilai $> t_{\text{tabel}}$ sehingga sebagaimana pengambilan keputusan dapat disimpulkan 24 item soal *jigsaw* dan *problem based learning* valid, dan dapat digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini.

3.7.2. Uji Reabilitas

Pengujian ketahanan alat dapat dilakukan baik dari luar maupun dari dalam. Dari sisi eksternal, penilaian bisa dilaksanakan melalui tes ulang (stabilitas), alat sebanding, dan gabungan keduanya. Untuk mengevaluasi reliabilitas internal, dilakukan analisis pada konsistensi item-item dalam alat dengan menggunakan metode tertentu (Siregar, 2019). Mengingat peneliti akan menerapkan tes dalam studi ini, sangat penting untuk memahami keandalan alat tersebut. Peneliti menggunakan rumus K-R 20, yaitu:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

k = Jumlah item dalam instrument

p_i = Proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item l

q_i = 1 - p_i

s²_t = Varians total

Tingkat hubungan terhadap interval koefisien ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.11. Kriteria Tingkat Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0, 00 ≤ r _i < 0, 20	Sangat rendah
0, 20 ≤ r _i < 0, 40	Rendah
0, 40 ≤ r _i < 0, 60	Sedang
0, 60 ≤ r _i < 0, 80	Kuat
0, 80 ≤ r _i < 1, 00	Sangat kuat

Dari table di atas diambil simpulan apabila hasil perhitungan diperoleh angka 0,40 maka berada pada kriteria rendah dan sangat rendah, maka perlu diadakannya perbaikan soal dengan yang baru agar item dapat digunakan sebagai alat ukur yang *reliable*.

Hasil pengolahan data reabilitas yang dilakukan peneliti dengan bantuan program SPSS, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.12. Hasil Reliabilitas Penelitian

No	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Hubungan
1	Motivasi Belajar	0,707	Kuat
2	Hasil Belajar	0,960	Kuat
3	<i>Jigsaw & Problem Based Learning</i>	0,961	Kuat

Sumber: data di olah SPSS (terlampir)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket, menunjukkan angket motivasi belajar mendapat nilai *cronbach's alpa* sebesar 0,707 dengan tingkat hubungan kuat, hasil belajar 0,960 dengan tingkat hubungan kuat, variabel kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* 0,961 dengan tingkat hubungan kuat. Artinya dari ketiga angket variabel penelitian memiliki tingkat hubungan kuat sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

3.7.3. Taraf Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran/kesulitan suatu soal adalah salah satu parameter yang dapat mengindikasikan mutu dari soal tersebut. Soal bisa dikategorikan sebagai sulit, sedang, atau mudah. Tingkat kesulitan ini ditentukan dengan menghitung persentase siswa yang mampu menjawab dengan tepat. Tingkat kesulitan dihitung menggunakan indeks kesulitan atau *difficult index*, yang merupakan angka yang menunjukkan proporsi siswa yang menjawab benar untuk soal itu.

Rentang nilai indeks kesulitan adalah dari 0,00 hingga 1,00. Indeks kesulitan ini mencerminkan tingkat kesulitan yang berkisar antara 0,00 hingga 1,00. Nilai 0,00 menandakan bahwa soal itu terlalu sukar, sedangkan nilai 1,00 menunjukkan bahwa soal tersebut terlalu mudah. Untuk menguji tingkat kesukaran sebuah instrument tes, dapat digunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyak peserta didik yang menjawab soal dengan benar

J_s = Jumlah seluruh peserta didik tes

Penafsiran kriteria di atas tingkat kesukaran butir tes yang umum digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.13. Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal

Indeks Kesukaran	Keterangan Kategori Soal
0, 00 – 0, 30	Sukar
0, 31 – 0, 70	Sedang
0, 71 – 1, 00	Mudah

Sumber: data diolah excel (*terlampir*)

Kreteria tingkat kesukaran butir soal semua soal yang diujikan kepada peserta didik, ketika nilai yang diperoleh berkisar antara 0,00-0,30 maka soal tersebut dianggap sukar atau sulit, ketika nilai yang diperoleh berkisar 0,31-0,70 maka soal tersebut dianggap sedang, dan ketika kriteria nilai yang diperoleh sekitar 0,71-1,00 maka soal tersebut dianggap mudah.

Hasil uji kesukaran butir tes pilihan ganda:

Tabel 3.14. Hasil Uji Indeks Kesukaran Butir Soal Pilihan Ganda

Variabel	No Soal	Nilai	Keterangan
Hasil Belajar	1	0,55	Sedang
	2	0,75	Mudah
	3	0,55	Sedang
	4	0,35	Sedang
	5	0,55	Sedang
	6	0,35	Sedang
	7	0,55	Sedang
	8	0,50	Sedang
	9	0,60	Sedang

10	0,50	Sedang
11	0,35	Sedang
12	0,45	Sedang
13	0,35	Sedang
14	0,65	Sedang
15	0,60	Sedang
16	0,60	Sedang
17	0,55	Sedang
18	0,40	Sedang
19	0,35	Sedang
20	0,70	Mudah

Sumber: data diolah excel (*terlampir*)

Berdasarkan hasil data analisis indeks kesukaran butir soal pilihan ganda, dari 20 item soal terdapat 2 item soal terindikasi mudah yaitu soal item nomor 2 dan nomor 20, sedangkan item soal nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 terindikasi sedang.

3.7.4. Daya Pembeda Soal

Daya diferensiasi butir soal adalah kemampuan suatu pertanyaan untuk membedakan antara siswa yang berprestasi tinggi dengan siswa yang berprestasi rendah. Soal yang memiliki daya diferensiasi yang baik dapat memisahkan cara berpikir para siswa. Rumus yang digunakan untuk mengetahui daya diferensiasi tersebut adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya beda

B_A = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_A = Banyak peserta kelompok atas

J_B = Banyak peserta kelompok bawah

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Daya pembeda yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi daya pembeda yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.15. Kriteria Daya Beda

Koefesien	Keputusan
0, 00 – 0, 20	Jelek
0, 21 – 0, 40	Cukup
0, 41 – 0, 70	Baik

Sumber: Eka (2015)

Hasil uji daya pembeda butir soal diketahui sebagai berikut:

Tabel 3.16. Hasil Uji Daya Beda Butir Soal

Variabel	No Soal	Nilai	Keterangan
Hasil Belajar	1	0,3	Cukup
	2	0,3	Cukup
	3	0,3	Cukup
	4	0,3	Cukup
	5	0,3	Cukup
	6	0,3	Cukup
	7	0,3	Cukup
	8	0,4	Cukup
	9	0,4	Cukup
	10	0,4	Cukup
	11	0,5	Baik
	12	0,5	Baik
	13	0,3	Cukup
	14	0,3	Cukup
	15	0,4	Cukup
	16	0,4	Cukup
	17	0,3	Cukup
	18	0,4	Cukup
	19	0,5	Baik
	20	0,4	Cukup

Sumber: data diolah excel (*terlampir*)

Berdasarkan data uji daya pembeda terdapat 3 item soal berkategori baik yaitu item soal nomor 11, 12 dan 19. Sedangkan 17 item soal berkategori cukup yaitu item soal nomor, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, dan 20.

3.8. Teknik Analisis Data

3.8.1. Perhitungan Nilai Gain

Analisis data untuk mengetahui efektifitas penggunaan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* kombinasi *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dilihat dari seberapa besar rata-rata Gain Ternormalisasi (*N-Gain*). Nilai Gain digunakan untuk melihat selisih nilai *posttest* dan *pretest*. Menghitung skor gain yang dinormalisasi berdasarkan rumus, yakni:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pretest}}$$

Tingkat efektifitas penggunaan model pembelajaran *controversial issues* berkombinasi *Problem based learning* berdasarkan rata-rata nilai gain ternormalisasi dapat dilihat pada tabel 20 berikut.

Tabel 3.17. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Klasifikasi	Tingkat Efektivitas
$g > 0,7$	Tinggi	Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Cukup Efektif
$g < 0,3$	Rendah	Kurang Efektif

Sumber: Mesiyanto (2018)

3.8.2. Uji t Tes

Uji *t tes* digunakan untuk melihat sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* berkombinasi *problem based learning* terhadap Motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan uji

hipotesis dengan menggunakan statistik parametrik terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis, yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas bertujuan untuk mempelajari apakah distribusi sampel yang terpilih berasal dari sebuah distribusi populasi normal atau tidak normal (Kadir, 2015). Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan bantuan SPSS 25. Seperti yang diungkapkan oleh Priyatno (2012) kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- Jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- Jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang dilaksanakan untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang sama ataupun tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas varian sampel, yang diambil dari populasi yang sama. Homogenitas dalam penelitian ini bermakna bahwa kelompok yang berbentuk terpilih secara *random* sehingga kelompok-kelompok tersebut ekuivalen (sebanding) dalam segala hal kecuali perlakuan berbeda yang akan diberikan (Kadir, 2015). Penelitian ini menggunakan *Uji Levene's* dengan bantuan SPSS 25. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- Jika signifikansi $> 0,05$ maka data memiliki varian yang sama (homogen)
- Jika signifikansi $< 0,05$ maka data memiliki varian yang berbeda (tidak homogen).

3.8.3. Uji Hipotesis

Menurut Sutopo & Slamet hipotesis adalah pernyataan mengenai satu atau lebih populasi yang perlu dibuktikan keabsahannya melalui prosedur pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis merupakan suatu proses melakukan perbandingan antara nilai sampel (berasal dari data penelitian) dengan nilai hipotesis pada data populasi. Hasil dari pengujian hipotesis hanya ada dua kemungkinan, yakni menerima atau menolak suatu hipotesis. Penerimaan hipotesis terjadi karena nilai sampel tidak cukup bukti menolak hipotesis atau istilah yang lebih sering digunakan adalah hipotesis gagal ditolak. Sedangkan penolakan hipotesis terjadi karena nilai sampel tidak cukup bukti untuk menerima hipotesis (Zainatul. 2019). Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan:

1) Uji t (Parsial)

Uji t digunakan untuk menguji apakah variabel independen secara individual mempengaruhi variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan dalam uji t berdasarkan nilai t hitung dan t tabel:

- a. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka variabel independen secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependen.
- b. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka variabel independen secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji t berdasarkan nilai signifikansi:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel independen secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka variabel independen secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Hantono, 2018).

2) Uji F (Simultan)

Uji F disebut juga dengan uji ANOVA, yaitu *Analysist of Variance*. Kegunaan uji F hampir sama dengan uji t, yaitu untuk menganalisis ada tidaknya perbedaan rata-rata atau nilai tengah suatu data. Namun perbedaannya hanya pada kelompok datanya, di mana pada uji F kelompok data yang diuji dapat lebih dari dua kelompok.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji F berdasarkan nilai F hitung dari F table;

- a. Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka variabel independen secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependen.
- b. Jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka variabel independen secara simultan tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji F berdasarkan nilai signifikansi;

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel independen secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka variabel independen secara bersama-sama tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Simpulan dari penelitian ini Adalah sebagai berikut:

- 1) Terdapat Pengaruh kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil motivasi belajar pada kelas eksperimen menunjukkan hasil signifikan dengan hasil sebesar 0,029 pada kelas eksperimen dan 0,030 pada kelas kontrol yang artinya nilai tersebut $< 0,05$ maka dapat disimpulkan secara signifikan motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki pengaruh signifikan pada pembelajaran berbasis *Jigsaw* berkombinasi *problem based learning*
- 2) Terdapat pengaruh kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menunjukkan hasil signifikan dengan hasil nilai sig. motivasi belajar sebesar 0,013 dan nilai sig hasil belajar sebesar $0,026 < 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji f bahwa hipotesis diterima yang artinya memiliki pengaruh signifikan pembelajaran berbasis *jigsaw* berkombinasi *problem based learning* pada kelas eksperimen dan kontrol.
- 3) Teruji Efektivitas pembelajaran dengan penerapan kombinasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *Problem based learning* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran diketahui pada kelas eksperimen terjadi perubahan signifikan pada hasil pembelajaran IPS dengan rata hasil belajar memperoleh hasil 93,17% dengan peningkatan

sebesar 62,5% sebelum diterapkannya pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan *problem based learning*. Pada kelas kontrol peserta didik memperoleh hasil belajar signifikan dengan hasil 88,13% dengan rata-rata peningkatan hasil belajar 44,8%. Sehingga dapat disimpulkan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* pada kelas eksperimen memberikan dampak signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan *problem based learning*, dengan selisih sebesar 17,7%.

5.2. Implikasi

Implikasi dari penelitian ini mencakup dua hal, yaitu implikasi secara teoritis dan implikasi secara praktis.

5.2.1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memiliki implikasi teoritis yang signifikan dalam ranah pendidikan, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif. Temuan penelitian ini mendukung konsep bahwa kombinasi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dengan *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif dan berbasis pada pemecahan masalah dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, penelitian ini memperkaya literatur tentang efektivitas metode pembelajaran berbasis kolaborasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar.

Implikasi lain dari penelitian ini adalah penguatan teori tentang pentingnya peran interaksi sosial dalam pembelajaran. Sejalan dengan pandangan Piaget, (1952) dan Vygotsky, (1978), penelitian ini menegaskan bahwa

siswa belajar lebih baik melalui interaksi dengan teman sebaya dan bimbingan guru dalam konteks yang bermakna dengan. Hasil penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan teori pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang berbasis pada partisipasi aktif siswa. Penelitian ini berkontribusi terhadap perkembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam upaya menemukan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di kelas.

5.2.2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, termasuk siswa, guru, dan institusi pendidikan. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang dikombinasi dengan *problem based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Metode ini membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Dengan meningkatnya motivasi, siswa juga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan.

Bagi guru, penelitian ini memberikan panduan dalam memilih dan mengimplementasikan model pembelajaran yang lebih efektif. Dengan menggunakan kombinasi kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning*, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Hal ini juga dapat meningkatkan kompetensi profesional guru dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Untuk institusi pendidikan, penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merancang kebijakan pembelajaran yang lebih baik. Sekolah dapat mengadopsi model pembelajaran ini sebagai bagian dari strategi peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, temuan ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan dalam merancang kurikulum yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka berikut ini merupakan beberapa saran yang diperlukan sebagai berikut:

5.3.1. Bagi Guru

Guru memiliki peran sentral dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih aktif dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penerapan kombinasi kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* dalam pembelajaran IPS, karena terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Guru juga perlu merancang skenario pembelajaran yang memfasilitasi kerja sama antar siswa, memicu rasa ingin tahu, serta mengarahkan siswa dalam memecahkan masalah nyata. Pendekatan ini sebaiknya dilaksanakan secara konsisten dan dikombinasikan dengan evaluasi formatif untuk memantau kemajuan siswa. Pelatihan dan *workshop* yang berfokus pada metode pembelajaran inovatif juga dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Selain itu, evaluasi secara berkala terhadap efektivitas metode yang digunakan harus dilakukan untuk memastikan bahwa pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa.

Dengan meningkatkan kualitas pengajaran, diharapkan hasil belajar dan motivasi siswa dapat terus meningkat sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan akademik dan kehidupan sehari-hari.

5.3.2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan kombinasi kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, berbagi informasi dengan teman, serta menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif akan membantu meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis. Siswa juga perlu memiliki sikap belajar yang mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik buku maupun teknologi digital, untuk memperdalam materi yang telah dipelajari. Selain itu, siswa diharapkan dapat membangun kebiasaan belajar yang konsisten dan terstruktur agar dapat mencapai hasil yang optimal.

Motivasi intrinsik harus terus ditingkatkan dengan menetapkan tujuan belajar yang jelas dan berusaha untuk mencapainya dengan sungguh-sungguh. Siswa juga perlu mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama dalam kelompok, karena keterampilan ini akan sangat berguna dalam kehidupan akademik maupun profesional di masa depan. Dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang telah dikombinasi, siswa dapat menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam belajar.

5.3.3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa kombinasi kooperatif tipe *jigsaw* dan *problem based learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Namun, masih terdapat ruang untuk penelitian lebih lanjut guna meningkatkan pendekatan ini. Penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada variasi implementasi metode ini dalam mata pelajaran lain atau pada tingkat pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi bagaimana penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi pembelajaran berbasis online atau media interaktif, dapat dikombinasikan dengan model *jigsaw* dan *problem based learning* untuk hasil yang lebih maksimal.

Penelitian juga dapat mengevaluasi dampak jangka panjang dari model ini terhadap keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar siswa. Selain itu, perlu dilakukan studi yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan implementasi metode ini, seperti peran guru, dukungan sekolah, dan kesiapan siswa dalam menerima metode pembelajaran berbasis kolaborasi. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan rekomendasi yang lebih spesifik untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif di berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Alfaris, M. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Makassar. *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Almukarram, A., Yusrizal, & Syukri, M. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Polusi Lingkungan. *Jurnal Biotik*, 5(2), 45–52.
- Ardiyansyah, Romi, dkk. 2017. “*Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Berkemampuan Akademik Berbeda pada Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terintegrasi Jigsaw*.” Proseding Seminar Nasional Hayati V2017. 2017. 292-299
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*, Edisi Revisi V Jakarta: Rineka Cipta, Hal. 108
- Arjanggi, R., Yuniarti, KW, & Wulandari, R. 2010. Pengaruh Pembelajaran Tutor Sebaya terhadap Hasil Belajar dan Regulasi Diri Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan* , 8(1), 33–40.
- Aronson, E. (1978). *The Jigsaw Classroom*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Aronson, E. 1978. *Jigsaw Class: Building Collaboration in the Classroom*. Sage Publications.
- Asnawi, N. 2005. *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis dalam Penelitian* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bloom, Benjamin S., etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York: Longmans, Green and Co.
- Damiyanti, M, & Mudjiono, M. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Dedy, M., Yarmaid, Y., & Endang, S. 2016. Perbedaan Penerapan Model *Problem based learning* Pada Hasil Belajar Geografi.
- Dharma, I. M. A., Kertih, I. W., & Lasmawan, I. W. 2023. Meta analisis komparasi efektivitas model pembelajaran *problem based learning* dan *Jigsaw*

- ditinjau dari hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 666–673.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2015. *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, cet. 5
- Effendi, R. 2012. Perspektif dan tujuan pendidikan IPS. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1-41.
- Elsa Manora Nasution, dkk. 2022. Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. PEMA: *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian*
- Fadliyani, R., Mujahidah, & Ardiansyah, A. 2018. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok sistem peredaran darah manusia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(1), 34–40.
- Farisi, A., Hamid, A. dan Melvina. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Suhu Dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika* 2(3): 283–287.
- Fitriani, S., & Nur, A. 2020. *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar IPS*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(2), 115–123.
- Ginting. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem based learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 101815 Sidodadi*. (Artikel). Diakses melalui <http://digilib.unimed.ac.id>.
- Gunduz, N & Hursen, C. 2015. *Constructivism in Teaching and Learning*; Content Guru dan Dosen. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hafid, H., & Hardiani, H. 2014. Pengaruh Motivasi Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 77-90.
- Hakim, S. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Vol. 14, Issue 1, pp. 9–14). <https://doi.org/10.21831/jpms.v14i1.170>
- Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hantono. 2018. Konsep Analisa Laporan Keuangan dengan Pendekatan Rasio dan SPSS, Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayati. 2002. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY
- Husnaeni. 2016. The Enhancement of Mathematical Critical Thinking Ability of Aliyah Madrasah Student Model Using Gorontalo by Interactive Learning Setting Cooperative Model. *Journal of Education and Practice*, 7(8), 159-

- 164.[http://ezproxy.stir.ac.uk/login?url=](http://ezproxy.stir.ac.uk/login?url=http://search.ebscohost.com/login.a)<http://search.ebscohost.com/login.a>
DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704>
- Isjoni. 2014. *Cooperative Learning, efektifitas pembelajaran kelompok*. Alfabeta: Bandung
- Jean Piaget.1896-1980. Perkembangan Masa Hidup: Edisi 5. Life-Span Development.
- Jeppu, A. K., Kumar, K. A., & Sethi, A. 2023. ‘We work together as a group’: implications of *jigsaw* cooperative learning. *BMC Medical Education*, 23(1), 734.
- Kadir, A., & Asrohah, H. 2015. *Pembelajaran tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Karomani, Prof. Dr. 2020. Panduan Penulisan Karya Ilmiah. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Karunia Eka Lestari. 2015. Penelitian Pendidikan Matematika, Bandung: PT Refika Aditama, 217.
- Kurnia, V., Sastrawijaya, Y., & Zaini, B. 2018. Perbandingan Model Pembelajaran *Problem based learning* dengan Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ pada Mata Pelajaran Sistem Operasi di SMK Negeri 26 Jakarta. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 2(1), 64-74.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013 (Memahami Berbagai Aspek Dalam Kurikulu 2013)*. Surabaya: Kata Pena.
- Madjid, Abdul. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mahardika, IGA 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Penerbitan mendalam.
- Marfuah, S. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(1), 12–18.
- Maria, M., Riswandi, R., & Pujiati, P. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Problem based learning* Untuk Meningkatkan keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3).
- Max Helly Waney. 1989. Wawasan Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Depdikbud.
- Maya. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bandung.
- Muhibbin, Syah. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*.Bandung

- Muhsam, R., & Muh, R. 2022. *Implementasi Model Problem based learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*, Makassar: Edupublik.
- Nadilla, D.F. dkk. 2017. *The Strengthening of Students Empathy Through Living History*. Atlantis Press: Proceedings of the International Conference on Teacher Training and Education 2017 (ICTTE 2017). New York: Addison Wesley Publishing Company, IncbPendidikan. People.
- Nawir. 2015. "Kolaborasi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Type Jigsaw dan Problem based learning ." *Jurnal Pendidikan Iqra'*. no 2.75-81.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran.*: Aswaja Pressindo, cet. 3, Yogyakarta
- Palennari, M. 2016. Pengaruh pembelajaran integrasi *Problem based learning* dan kooperatif Jigsaw terhadap keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 36-45.
- Piaget, J. 1952. *The origins of intelligence in children*. Norton.
- Piaget, J. 1970. *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Prawoto, Y. 2010. *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar KKPI Kelas X Program Keahlian TKJ dan TAV di SMK*. Jurnal Pendidikan, Vol 3. Remaja Rosdakarya. Cet.5. hal. 92.
- Prayitno, W. 2010. *Pengembangan Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pujiati, P. 2015. Analisis Kompetensi Akuntansi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. *Metafora: Education, Social Sciences and Humanities Journal*, 2(3), 9-16.
- Pujiati, P., Darwin Bangun, & Rahmah Dianti Putri. 2022. Model problem based learning dalam meningkatkan kompetensi akuntansi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal (E3J)*.
- Purwanti, E., Purnomo, E., & Pujiati, P. 2015. Pengembangan instrumen keterampilan sosial berbasis observasi dan sosiometri dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Studi Sosial*, 3(1), 41019.
- Rochmad, R., & Rofiah, I. 2022. *Problem based learning dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan analisis sosial siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, 11(1), 45–53.
- Rokhmatika, R. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 2 Sumberejo*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Rosana. 2019. Belajar Menulis PTK. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rosyid, Moh Zaiful, dkk. 2019. Prestasi Belajar. Malang: Literasi Nusantara.

- Rosyidah, U., & Sari, M. 2021. *Integrasi Model Jigsaw Dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Humaniora, 9(3), 210–218.
- Ruseffendi. 2005. *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksata Lainnya*. Tarsito, Bandung
- Rusman. 2017. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. 2000. Self-Determination Theory And The Facilitation Of Intrinsic Motivation, Social Development, And Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. 2000. Self-Determination Theory And The Facilitation Of Intrinsic Motivation, Social Development, And Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Sadirman A. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Rajawali. hal.73
- Saiful, A. 2020. Effect of *Problem based learning* on Critical Thinking Skill and Enviromental Attitude. *Journal for the Education of Gifted Young*
- Sardiman, A. M. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, S., Nurhaedah, N., dan Hamka, M. 2022. Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* Untuk Meningkatkan hasil Belajar Peserta Didik DiKelas V UPT SPF SD Inpres Bira 2 Makassar Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 165-169. *Scientists* 8(2): 743-755.
- Sasmita, E., Yarmaidi, Y., & Miswar, D. 2015. Pengaruh *Problem based learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Penelitian Geografi (JPG)*, 3(3).
- Setiawan, A. (2015). Penerapan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 123–132.
- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shoimin, A. 2014. *Model Pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media Yogyakarta.
- Sinaga, R. M., Trisnarningsih, T., Pujiati, P., & Sudarmansyah, D. 2019. Development of learning media based on mobil learning application. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 9(1), 50-58.
- Sinar.2018. *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Budi Utama

- Siregar, Syofian. 2019. *Statistik Parametrik (Untuk Penelitian Kuantitatif)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin, E. Robert. 2009. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Diterjemahkan oleh Lita. Penerbit Nusa Media Bandung.
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd Ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Slavin, R. E. 2005. *Educational psychology: Theory and practice* (8th ed.). Boston, MA: Pearson Education, Inc.
- Slavin, R. E., Chamberlain, A., Daniels, C., & Madden, N. A. 2009. The Reading Edge: A Randomized Evaluation of a Middle School Cooperative Reading Program. *Effective Education*, 1(1), 13–26.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon. *SMA Negeri 1 Prabumulih. Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*. 2 (2), 148-156.
- Suarsani, G., A. 2019. Meningkatkan Hasil Belajar Kimia dengan Materi Pokok Kimia Unsur Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* Meningkatkan Hasil Belajar Kimia dengan Materi Pokok Kimia Unsur Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* . *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 2(1): 50-56.
- Subyakto. 2009. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan STAD (Steams Achievements Division) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri Se Wilayah Ngawi Timur. Tesis tidak diterbitkan. Surakarta: PPs UNS
- Sudjana, Nana. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algesindo. Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: IKAPI.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cet.16, 2013.
- Sukarmini. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Manggis. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran*. 6(3):1-8
- Supardan. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Perspektif Filosofi dan Kurikulum)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suparno, P. 1996. *Conceptual change in probability and randomness of high school students using computer simulations*. Boston University.

- Suradisastra, D., dkk. 1991/1992. *Pendidikan IPS II*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group
- Suswati, U. 2021. Penerapan *Problem based learning (PROBLEM BASED LEARNING)* Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 1(3): 127-136.
- Syahputra, Edi. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Syahri, B., Giatman, M., Muskhir, M., Effendi, H., & Hilman, A. (2023). Model Pembelajaran Tipe *JIGSAW* Berbasis *Problem based learning* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 58-67.
- Thomas, A., & Setiaji, A. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Minat dan Aktivitas Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 101–108.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Kencana Jakarta.
- Uno, H. B. 2021. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Usman, M., Degeng, I. N. S., Utaya, S., & Kuswandi, D. 2022. The Influence of *JIGSAW* Learning Model and Discovery Learning on Learning Discipline and Learning Outcomes. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 12(2), 166-178.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. 1987. *Thinking and speech* (N. Minick, Trans.). In R. W. Rieber & A. S. Carton (Eds.), *The collected works of L. S. Vygotsky* (Vol. 1, pp. 39–285). New York, NY: Plenum Press. (Original work published 1934)
- Vygotsky, Lev Semenovich. 1896-1934. MIA: encyclopedia of marxism: glossary
- Wadsworth, B. J. 2004. *Piaget's theory of cognitive and affective development*. Pearson Education.
- Wati, R., & Anggraini. 2019. Pengaruh strategi pembelajaran jigsaw terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 23–30.

- Yamin, M., 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Yeti, M., & Diana, N. 2009. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 3(2), 45–52.
- Yudha, Rahmat Putra. 2018. *Motivasi Beprestasi dan Disiplin Peserta Didik*. Pontianak:Yudha English Gallery.
- Yulianti, E. dan Gunawan, I. 2019. *Model Pembelajaran Problem based learning Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir*.
- Zainatul Mufarrikoh, 2019. *Statistika Pendidikan (Konsep Sampling dan Uji Hipotesis)*, Surabaya: Jakad Media Publishing