

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS MEDIA GAMBAR PAHLAWAN DAPAT MENINGKATKAN KARAKTER DAN HASIL BELAJAR SISWA IPS (SEJARAH) KELAS VIII C SMP NEGERI 2 DENPASAR.

Nama : Agata Fitriani Tirda

Tahun 2021

NPM : 1701872010001

Halaman 82

Latar belakang penelitian ini yaitu karakter dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS (sejarah) kurang mencapai ketuntasan belajar dikelas VIII C SMP Negeri 2 Denpasar, terlihat antusias siswa yang kurang, seperti mengobrol, keluar masuk kelas, mengantuk, main handphone dan mengganggu siswa lain. Hal ini menunjukkan bahwa karakter siswa kelas VII SMP Negeri 2 Denpasar dapat mempengaruhi hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan: (1) untuk membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan karakter siswa pada mata pelajaran IPS (Sejarah) siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Denpasar Tahun ajaran 2021/2022. (2) Untuk membuktikan bahwa bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Sejarah) siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Denpasar Tahun ajaran 2021/2022.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Arikunto yaitu meliputi, pelaksanaan, perancangan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Denpasar, yaitu berjumlah 15 siswa. Objek penelitian ini adalah Karakter belajar dan hasil belajar IPS (Sejarah) siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Data yang dikumpulkan menggunakan observasi tes, Dokumentasi dan angket karakter siswa analisis data menggunakan Analisis Kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa karakter belajar dapat dilihat pada Pada siklus I diperoleh dengan kategori “cukup tinggi” 4 orang siswa dengan kategori “tinggi” 5 orang siswa dan kategori “Rendah” sebanyak 6 orang siswa. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan siswa dengan kategori “tinggi” 14 orang siswa dan kategori “rendah” 1 orang siswa. Sedangkan hasil belajar dapat dilihat pada siklus I siswa mencapai KKM sebanyak 11 orang siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM 4 orang siswa, dengan rata-rata nilai siswa 78. Pada siklus II, siswa yang mencapai KKM sebanyak 14 orang siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM 1 orang siswa, dengan nilai rata-rata 82,6. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa IPS (sejarah) siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Denpasar.

Kata Kunci : Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, Karakter Belajar dan Hasil Belajar

ABSTRACT

THE APPLICATION OF COOPERTATIVE LEARNING MODEL JIGSAW TYPE MEDIA- BASED IMAGES CAN IMPROVE THE CHARACTER ANDLEARNING OUTCOMES OF IPS ((HISTORY) STUDENTS GRADE VIII C SMP NEGERI 2 DENPASAR

Name : Agata Fitriani Tirda
NPM : 1701872010001

Year : 2021
Pages : 82

The background of this research is that the character and learning outcomes of students in social studies subjects (history) do not achieve completeness studying in class VIII C SMP Negeri 2 Denpasar, looks less enthusiastic about students such as chatting, falling asleep, playing cellphones and disturbing other friends. This shows that the character of grade VIII C students of SMP Negeri 2 Denpasar can affect learning outcomes.

This study aim: (1) to prove that jigsaw-type cooperative learning model can improve students' character in ips (History) subjects of grade VIII students of SMP Negeri 2 Denpasar School Year 2021/2022. (2) To prove that jigsaw-type cooperative learning model can improve students' learning results in ips (History) subjects of grade VIII students of SMP Negeri 2 Denpasar School Year 2021/2022.

This study uses the Arikunto model's Class Action (PTK) research method, which includes, implementation, role, action, observation, and reflection. The subjects in this study were grade VIII students of SMP Negeri 2 Denpasar, which amounted to 15 students. The object of this study is the character of learning and learning outcomes of IPS (History) students through a cooperative learning model of jigsaw type. The data collected using observation test, documentation and character questionnaires of students data analysis using Qualitative and quantitative analysis.

This study showed that the character of learning can be seen in cycle I obtained by the category of "quite high " 4 students with the category " high" 5 students and the category " Low" as many as 6 students. While in cycle II experienced an increase in students with a category of "high" 14 students and a category of "low" 1 student. Regarding learning results can be seen in the first cycle students reached KKM as many as 11 students while who did not reach kkm 4 students, with an average of 78 students. In cycle II, students who achieved KKM as many as 14 students while the follow-up reached KKM 1 students, with an average score of 82.6. So it can be concluded that with the application of cooperative learning model jigsaw type. Can improve the model jigsaw type. Can improve the character and learning outcomes of ips (history) students of grade VIII SMP Negeri 2 Denpasar.

Keywords: Application of Cooperative Learning Model Jigsaw Type, Learning Character and learning Outcomes.