

## Implementasi Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Budaya Peserta Didik Kelas X AK 2 SMK Negeri 2 Denpasar

I Wayan Sugama

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Putu Dika Pratama

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Dewa Ayu Dwita Respati

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Alamat: Jl. Seroja No.57, Tonja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali

Korespondensi penulis: [sugama@mahadewa.ac.id](mailto:sugama@mahadewa.ac.id)\*

**Abstract:** *The points of this inquire about is to extend the inspiration to memorize expressions and culture of understudies in lesson X AK 2 SMK Negeri 2 Denpasar, semester 1 scholarly year 2023/2024 with the usage of the Jigsaw learning strategy. The sort of this inquire about is Classroom Activity Investigate that was carried out in two cycles, and each cycle had four stages, to be specific, (1) arranging, (2) executing activities, (3) watching, and (4) reflecting. The investigate was carried out from October to November with understudies of lesson X AK 2 SMK Negeri 2 Denpasar as a investigate subject. In collecting information utilized perception method, appraisal of introductions, documentation, and writing. The information examination procedure approach utilized incorporates a subjective expressive investigation approach and quantitative investigation. This inquire about appears an increment within the normal esteem of expressions and culture learning results in course X AK 2 SMK Negeri 2 Denpasar from cycle I to cycle II. In cycle I appears that the students' normal esteem of expressions and culture was 77, the most noteworthy score was 90, the least score was 67, and the victory pointer was 69%. In cycle II the students' normal esteem was 87, the most elevated score was 93, the least score was 82, and the victory indicator was 100%. The increase in understudy learning results reflects the increment in students' inspiration to memorize expressions and culture.*

**Keywords:** *Jigsaw Learning Method, Learning Motivation, Arts and Culture*

**Abstrak:** Tujuan dijalankannya riset berikut ialah guna mengoptimalkan motivasi belajar seni budaya peserta didik kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar, semester 1 tahun pelajaran 2023/2024 dengan implementasi metode pembelajaran Jigsaw. Jenis riset berikut ialah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dijalankan dalam 2 siklus, dan tiap siklusnya mempunyai 4 tahapan yakni, (1) perencanaan, (2) implementasi tindakan, (3) pengamatan, serta (4) refleksi. Riset berikut dijalankan pada bulan Oktober hingga bulan November dengan peserta didik kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar sebagai subjek riset. Dalam mengumpulkan data menggunakan teknik observasi, penilaian presentasi, dokumentasi, dan kepustakaan. Pendekatan teknik analisis data yang dipakai mencakup pendekatan analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Dari riset berikut terlihat adanya peningkatan nilai rerata hasil belajar seni budaya di kelas X AK2 SMKN 2 Denpasar dari siklus I ke siklus II. Di siklus I terlihat nilai rerata peserta didik yakni 77, nilai tertinggi 90, nilai terendah 67, serta indikator keberhasilan 69%. Pada siklus II nilai rerata yakni 87, nilai tertingginya 93, nilai terendah 82, serta indikator keberhasilan 100%. Dengan meningkatnya hasil atau capaian pembelajaran dari peserta didik mencerminkan adanya peningkatan motivasi belajar seni budaya peserta didik.

**Kata Kunci:** Metode Pembelajaran Jigsaw, Motivasi Belajar, Seni Budaya

## LATAR BELAKANG

Peran guru sangat penting untuk optimalisasikan capaian hasil belajar, maka dari itu guru yang kreatif serta inovatif sangat dibutuhkan guna mengoptimalkan mutu jalannya pembelajaran di kelas. Melalui meningkatnya mutu atau kualitas pembelajaran di dalam kelas, maka kualitas pendidikan juga dapat ditingkatkan. Selain peran guru, terdapat faktor-faktor berpengaruh dalam keberhasilan jalannya pembelajaran, salah satunya motivasi belajar.

Motivasi merupakan keinginan yang muncul baik dari dalam diri maupun luar diri individu, sebagai usahanya guna mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam artian, motivasi merupakan dorongan psikologis individu maupaun kelompok dalam menjalankan tugas dan memenuhi kewajiban mereka (Setyowati dan Widana, 2016). Maka dari itu, adanya motivasi belajar dari peserta didik memiliki peranan yang signifikan guna meraih tujuan yang ditetapkan.

Uno (2007) mengatakan bahwa dalam konteks pembelajaran, motivasi sebagai pendorong pada jalannya penguatan pembelajaran. Dengan kata lain, motivasi memiliki peranan penting dalam memperjelas keinginan yang dicapai pada tujuan pembelajaran. Sebagai contoh, ketertarikan seorang anak untuk belajar akan terjadi jika materi yang dipelajari relevan dengan pengalaman atau manfaat yang akan didapatkan telah diketahui oleh anak tersebut.

Meningkatkan motivasi belajar peserta didik tentunya memiliki tantangan tersendiri dan kerap kali menjadi masalah yang sering ditemui pada jalannya pembelajaran. Memiliki rancangan pembelajaran yang terdapat metode pembelajaran yang tepat tentunya dapat menanggulangi masalah tersebut. Djamarah, SB. (2006: 46) berpendapat bahwa metode pembelajaran merupakan suatu pendekatan atau teknik yang dipergunakan dalam usaha meraih capaian atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Metode adalah suatu pendekatan atau teknik yang dilakukan guna mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan pembelajaran merupakan aktivitas belajar, dimana terjadinya proses timbal balik antara peserta didik dengan guru, dan dengan berbagai sumber pembelajaran di lingkup pembelajarannya. Jadi, dapat disimpulkan metode pembelajaran harus dikuasai oleh seorang guru profesional, karena selain harus menguasai ilmu pengetahuan pada bidangnya, seorang guru profesional juga harus tahu dan menguasai cara penyampaian pengetahuan atau ilmu tersebut secara efisien atau efektif.

Dari uraian diatas, dengan menentukan metode pembelajaran secara tepat akan memberikan peningkatan motivasi dalam belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Adapun metode yang bisa dipakai satu diantaranya ialah metode pembelajaran Jigsaw. Arosan et al mengembangkan metode ini sebagai metode cooperative learning. Metode pembelajaran ini

menitikberatkan pada pendekatan yang berpusat kepada peserta didik, dengan keterlibatan fisik serta mental dengan adanya interaksi atau timbal balik peserta didik, guru, lingkungan belajar serta sumber-sumber belajar. Metode pembelajaran Jigsaw menekankan pada konsep pembelajaran berkelompok atau kelompok-kelompok kecil dengan kemampuan peserta didik yang heterogen. (Rusman dalam Shoimin, 2014:90).

Pada penelitian ini, memiliki tujuan mengoptimalkan motivasi belajar seni budaya peserta didik melalui mengimplementasikan metode pembelajaran Jigsaw, yang dimana ide gagasan ini berangkat dari hasil pengamatan dalam aktivitas belajar mengajar yang diperoleh dari kelas X AK 2 SMK Negeri 2 Denpasar. Dari observasi yang telah dilaksanakan menghasilkan temuan berupa adanya peserta didik dengan tingkat motivasi belajar yang rendah dalam pembelajaran seni budaya, yang menandakan adanya ketidakmerataan tingkat motivasi belajar diantara peserta didik. Maka, fokus riset berikut akan menitikberatkan pada Implementasi Metode Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Budaya Peserta Didik Kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar Semester 1 Tahun Pelajaran 2023/2024.

## **KAJIAN TEORITIS**

Landasan teori dalam sebuah penelitian memiliki peran yang penting untuk memberikan fondasi yang kuat dan bukan hanya metode percobaan (Sugiyono, 2012:52). Landasan teori menjadi fundamental dalam penelitian, karena menyajikan sekumpulan definisi, konsep serta proposisi yang telah tersusun secara terstruktur mengenai variable-variabel yang ada dalam suatu penelitian. Berdasarkan hal itu, sebagai dasar yang mengarahkan penelitian ini, terdapat landasan teori yang menjadi pijakan, diantaranya, 1) motivasi belajar, 2) metode pembelajaran Jigsaw, 3) hakekat pembelajaran seni budaya.

Menurut Uno (2007) dalam konteks pembelajaran, motivasi menentukan faktor-faktor yang menjadi pendorong dalam proses penguatan pembelajaran. Dengan kata lain, motivasi memiliki peranan penting dalam memperjelas tujuan pembelajaran. Ketertarikan seorang anak untuk belajar akan tinggi jika materi yang dipelajari relevan dengan pengalaman atau manfaat yang akan didapatkan telah diketahui oleh anak tersebut. Motivasi yang kuat pada seorang anak akan mendorongnya untuk belajar dengan giat dan bersungguh-sungguh agar mencapai hasil yang diharapkan. Motivasi menjadi pendorong agar anak mau bersungguh-sungguh dalam proses belajar.

Aronson et al mengembangkan metode Jigsaw sebagai salah satu metode pembelajaran dengan pendekatan Cooperative Learning. Lie (2008:69) mengatakan metode pembelajaran

Jigsaw ialah metode kooperatif yang mencermati karakteristik dari peserta didik. Pendekatan ini memudahkan jalannya skema tersebut, sehingga suatu materi dalam pembelajaran menjadi terasa lebih bermakna. Lumbrahnya penggunaan metode Jigsaw seringkali dibandingkan dengan teknik *group-to-group exchange* (pertukaran antar kelompok). Metode pembelajaran Jigsaw berfokus pada konsep aktivitas belajar yang mengorganisasikan kelompok-kelompok dengan jumlah anggota yang kecil dengan kemampuan peserta didik yang heterogen, dan biasanya terdiri dari sekitar 4-5 anggota. Peserta didik saling bekerja sama dengan ketergantungan positif satu sama lain dan juga memiliki tanggung jawab dalam aktivitas belajar. Metode pembelajaran Jigsaw membuka banyak ruang bagi peserta didik untuk menyampaikan pendapat mereka, membantu meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka secara signifikan.

Pembelajaran adalah suatu proses dimana seseorang diberi pengalaman untuk belajar. Dengan kata lain, pembelajaran melibatkan penyesuaian lingkungan untuk memudahkan aktivitas belajar individu. Pembelajaran yaitu proses seseorang dalam mengupayakan sebuah perubahan sikap atau perilaku diri sebagai bahan ajaran (Jazuli 2008:137). Pembelajaran ialah aktivitas belajar yang memberikan *feedback* atau hubungan diantara pengajar dengan peserta didik dan sumber belajar, dan hal tersebut terjadi dalam lingkungan pembelajaran (UU Sisdiknas No 20 Tahun 2013). Maka, pembelajaran seni budaya dapat diartikan sebagai usaha individu untuk memperoleh perubahan sikap dan perilaku melalui pengalaman dalam kegiatan kesenian dan interaksi dengan budaya sekitar untuk mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran seni budaya memiliki fokus utama mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengapresiasi, berkreasi, mengekspresikan diri, serta berinteraksi melalui dunia kesenian (Jazuli 2008: 143). Ruang lingkup pembelajaran seni budaya mencakup berbagai bidang diantaranya: seni tari, seni rupa, seni music dan seni teater. Umumnya, masing-masing sekolah memiliki kebijakan untuk mengajarkan setidaknya satu dari empat bidang seni tersebut, dengan mempertimbangkan fasilitas dan sumber daya yang terdapat di sekolah. Jika sekolah memiliki kapasitas untuk mengajarkan beberapa bidang seni, maka sekolah baiknya memberikan hak kepada peserta didik untuk menentukan minatnya pada bisang seni yang diinginkan (Jazuli, 2008:114).

## **METODE PENELITIAN**

Riset berikut ialah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Kardiawarman mengatakan dalam (Sugiyono, 2012: 6), PTK ialah sebuah riset tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas, PTK memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana hasil tindakan yang telah dilaksanakan kepada subyek penelitian di dalam ruang kelas tersebut. Secara garis besar, PTK bisa dimaknai menjadi riset yang berfokus terhadap implementasi tindakan yang tujuannya untuk mengoptimalkan mutu atau penyelesaian permasalahan pada subyek yang dikaji. Penelitian ini juga melibatkan observasi terhadap keberhasilan atau dampak dari tindakan tersebut untuk kemudian dilakukan perbaikan atau penyesuaian lanjutan yang menyesuaikan dengan keadaan dan kondisi, dengan harapan mendapatkan hasil yang lebih baik.

Pada situasi riset berikut, akan berfokus kepada PTK. Riset berikut ialah riset yang mengamati proses pembelajaran pada suatu kelas dengan tujuan melakukan tindakan terencana untuk menyelesaikan masalah atau meningkatkan kualitas pembelajaran di ruang kelas tersebut (Suharmini, 2005:17 dalam Sugiyono 2012: 7).

Dalam penelitian ini personalia yang terlibat adalah penulis sendiri yaitu Putu Dika Pratama sebagai mahasiswa program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, yang kedua sebagai kolaborator adalah Dewa Ayu Dwita Respasti, S.Pd., M.Sos yang berkedudukan sebagai guru mata pelajaran seni budaya di SMK Negeri 2 Denpasar, Kepala SMK Negeri 2 Denpasar serta para dewan guru yang mendukung dalam penyusunan PTK ini. Adapun peranan kolaborator dalam penelitian ini adalah membantu penulis dalam melakukan kegiatan implementasi metode pembelajaran Jigsaw yang digunakan guna mengoptimalkan motivasi belajar seni budaya peserta didik kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar, semester 1 tahun pelajaran 2023/2024. Peranan kolaborator juga membantu penulis dalam mengamati jalannya proses pembelajaran, mengevaluasi hasil pengamatan, serta bersedia membimbing dan mendiskusikan bersama penulis terkait masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. HASIL**

Dalam riset berikut akan menjabarkan hasil observasi awal mengenai capaian belajar atau hasil belajar pra-siklus di kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar dengan jumlah 32 peserta didik. Kemudian akan menjabarkan progres tindakan yang dijalankan dalam siklus I dan II serta dampaknya terhadap pembelajaran.

## 1. Hasil Belajar Pra Siklus

Di bagian riset berikut memperoleh data yang berkaitan dengan proses pembelajaran seni budaya yang tujuannya untuk mendapatkan gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran di kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar. Proses observasi ini dilaksanakan secara kolaboratif bersama guru seni budaya pengempu kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar. Hasil belajar seni budaya peserta didik yang juga diperoleh melalui penilaian presentasi sebelum menggunakan metode pembelajaran Jigsaw, yang mempunyai nilai rerata yang masih rendah pada sebagian peserta didik.

Dari rendahnya nilai rata-rata yang didapat menunjukkan bagaimana kurang meratanya motivasi belajar seni budaya terhadap peserta didik di kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar. Selain itu, kurangnya motivasi belajar pada sebagian peserta didik juga bisa dicermati melalui pasifnya keterlibatan peserta didik pada aktivitas belajar mengajar seni budaya. Seperti ada rasa canggung ketika ingin bertanya kepada guru terkait kesulitan yang dirasakan pada pembelajaran, keaktifan peserta didik yang hanya beberapa orang saja dalam mengemukakan pendapat dan melakukan timbal balik dengan guru. Situasi tersebut menimbulkan suasana pembelajaran yang kurang efektif dan responsif.

## 2. Tindakan Siklus I

Pada siklus I memperoleh data hasil nilai-nilai presentasi peserta didik kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar yang dapat dilihat pada data yang sudah diperoleh. Berdasarkan pada data yang tercantum pada tabel hasil belajar peserta didik siklus I, bisa dipahami bahwasanya jumlah keseluruhan peserta didik ialah 32 orang dalam satu kelasnya. Jumlah nilai keseluruhan peserta didik yang terdapat pada tabel tersebut yaitu 2477, dengan rata-rata nilai kelas adalah 77. Terdapat nilai tertinggi yaitu 90 pada dua peserta didik, dan nilai terendahnya ialah 66 pada satu peserta didik. Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM adalah 22 orang, sehingga indikator keberhasilan baru mencapai 69%. Sehingga, harus dijalankan perbaikan dalam siklus ke II karena di indikator keberhasilan penelitian, peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM minimal berjumlah 75%.

## 3. Tindakan Siklus II

Di siklus II memiliki tahapan yang hampir sama dengan siklus I. Adapun hal yang pembedakan adalah perencanaannya, yang dimana pada siklus II perencanaan didasari oleh hasil refleksi pada siklus I. Siklus II ialah keberlanjutan dari siklus I yang memiliki kegiatan belajar yang sama guna memperbaiki kelemahan pada siklus I untuk mewujudkan tujuan yang diinginkan.

Dalam siklus II memperoleh data hasil nilai-nilai presentasi peserta didik kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar seperti data yang sudah diperoleh. Berdasarkan data tabel, jumlah peserta didik kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar ialah 32 orang dengan total nilai 2779, dengan rata-rata nilai kelas adalah 87. Terdapat nilai tertinggi 93 pada satu peserta didik dan nilai terendahnya 82 pada satu peserta didik. Berdasarkan dari tabel hasil belajar peserta didik siklus II tersebut nilai yang didapat peserta didik telah melampaui KKM, maka dari itu indikator keberhasilan telah mencapai bahkan melampaui 75%, sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan.

## B. PEMBAHASAN

Perbandingan antara nilai pra-siklus dan nilai sesudah mendapat tindakan dalam siklus I ialah data guna memahami kesuksesan pada PTK berikut. Data perbandingan hasil belajar peserta didik pra-siklus dan siklus I bisa dicermati dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Data Perbandingan Nilai Pra Siklus dan Siklus I**

NO	NIS	NAMA SISWA	KKM	PRA SIKLUS	SIKLUS I
1	17312	A.A. KETUT MERTA KUSUMA JAYA	70	65	68
2	17313	ANAK AGUNG AYU MAS SRI WULANDARI	70	66	79
3	17314	CANDRA PUSPITA	70	85	87
4	17315	FARANESSYA SINDHARI SEVIANTO	70	87	90
5	17316	I GEDE DIKA ARYA PRAMARTHA	70	70	75
6	17317	KADEK DWI APRIYANTI	70	80	84
7	17318	MADE OKA WIJAYA	70	66	68
8	17319	NI KADEK CAHAYA RAHAYU	70	80	80
9	17320	NI KADEK DWI DESKIA SURASMINI	70	77	79
10	17321	NI KADEK RIRIN PUSPITA ANJANI	70	68	68
11	17322	NI KADEK SINTA PRATIWI	70	80	80
12	17323	NI KOMANG ANGIE NATHA	70	70	74
13	17324	NI KOMANG ARYA TRISNA DEWI	70	66	68
14	17325	NI KOMANG AYU APRILLIANI	70	86	86
15	17326	NI KOMANG AYU WIDYA ASTITI	70	67	68
16	17327	NI KOMANG TRISIANA AYUDIA PUTRI	70	80	80
17	17328	NI LUH PUTU KEISHA SAFA KIRANA	70	85	85
18	17329	NI MADE ADELIA PRATIWI	70	66	66
19	17330	NI MADE AGISYA DWI UDAYANA	70	75	75
20	17331	NI MADE IRA REVAYANTI	70	84	84
21	17332	NI MADE PUSPA PURNAMAYANI	70	85	85
22	17333	NI MADE WINDA ARSWENDI	70	65	68
23	17334	NI NYOMAN CAHAYA MANIK MAHIMA PRAPTI	70	75	75
24	17335	NI PUTU BUNGA DIANTARI	70	78	78
25	17336	NI PUTU DEVINA WIYANI KUSUMA	70	87	90
26	17337	NI PUTU DEWI INTAN SUARJONO	70	67	67
27	17338	NI PUTU LUNA PRADNYA SEPTIASA	70	80	85
28	17339	NI PUTU SINTA LAORI	70	79	84
29	17340	NI WAYAN SRI WULANDARI	70	65	68
30	17341	PUTU BUNGA FRANSISCA MEYLANI PUTRI	70	85	85
31	17342	SANG AYU KADEK WULANDARI	70	80	80
32	17343	VENDI ADYTIA PRATAMA P H	70	65	68
Jumlah				2414	2477
Rata-Rata Kelas				75	77
Nilai Terendah				65	66
Nilai Tertinggi				87	90
Indikator Keberhasilan				66%	69%

Untuk mengetahui pencapaian dalam penelitian ini, berikut merupakan perbandingan hasil tes penggunaan metode pembelajaran Jigsaw dalam siklus I dan siklus II. Berikut data tabel perbandingan nilai siklus I dan II.

**Tabel 2. Data Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II**

NO	NIS	NAMA SISWA	KKM	SIKLUS I	SIKLUS II
1	17312	A.A. KETUT MERTA KUSUMA JAYA	70	68	82
2	17313	ANAK AGUNG AYU MAS SRI WULANDARI	70	79	84
3	17314	CANDRA PUSPITA	70	87	91
4	17315	FARANESSYA SINDHARI SEVIANTO	70	90	93
5	17316	I GEDE DIKA ARYA PRAMARTHA	70	75	86
6	17317	KADEK DWI APRIYANTI	70	84	90
7	17318	MADE OKA WIJAYA	70	68	87
8	17319	NI KADEK CAHAYA RAHAYU	70	80	86
9	17320	NI KADEK DWI DESKIA SURASMINI	70	79	85
10	17321	NI KADEK RIRIN PUSPITA ANJANI	70	68	87
11	17322	NI KADEK SINTA PRATIWI	70	80	89
12	17323	NI KOMANG ANGIE NATHA	70	74	90
13	17324	NI KOMANG ARYA TRISNA DEWI	70	68	84
14	17325	NI KOMANG AYU APRILIANI	70	86	87
15	17326	NI KOMANG AYU WIDYA ASTITI	70	68	84
16	17327	NI KOMANG TRISIANA AYUDIA PUTRI	70	80	87
17	17328	NI LUH PUTU KEISHA SAFA KIRANA	70	85	85
18	17329	NI MADE ADELIA PRATIWI	70	66	90
19	17330	NI MADE AGISYA DWI UDAYANA	70	75	86
20	17331	NI MADE IRA REVAYANTI	70	84	86
21	17332	NI MADE PUSPA PURNAMAYANI	70	85	88
22	17333	NI MADE WINDA ARSWENDI	70	68	84
23	17334	NI NYOMAN CAHAYA MANIK MAHIMA PRAPTI	70	75	87
24	17335	NI PUTU BUNGA DIANTARI	70	78	84
25	17336	NI PUTU DEVINA WIYANI KUSUMA	70	90	90
26	17337	NI PUTU DEWI INTAN SUARJONO	70	67	84
27	17338	NI PUTU LUNA PRADNYA SEPTIASA	70	85	90
28	17339	NI PUTU SINTA LAORI	70	84	87
29	17340	NI WAYAN SRI WULANDARI	70	68	88
30	17341	PUTU BUNGA FRANSISCA MEYLANI PUTRI	70	85	90
31	17342	SANG AYU KADEK WULANDARI	70	80	84
32	17343	VENDI ADYTIA PRATAMA P H	70	68	84
Jumlah				2477	2779
Rata-Rata Kelas				77	87
Nilai Terendah				67	82
Nilai Tertinggi				90	93
Indikator Keberhasilan				69%	100%

## **PENGUJIAN HIPOTESIS**

Penelitian ini dapat dikatakan mencapai keberhasilan jika peserta didik dapat meraih nilai minimal yang selaras terhadap pedoman nilai KKM yang berlaku di SMKN 2 Denpasar, yakni 70. Serta peserta didik yang memperoleh nilai melebihi KKM minimum senilai 75%. Dari data hasil tindakan dalam siklus II memperoleh rerata nilai peserta didik sebesar 87 serta presentase keberhasilan peserta didik yang memperoleh nilai melebihi KKM ialah 75% lebih.

Jadi sesuai hasil data tindakan dalam siklus II, PTK yang telah dilaksanakan dapat dikatakan telah berhasil. Keberhasilan yang dicapai disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran Jigsaw yang memberi ruang diskusi lebih luas dan mendalam antar sesama peserta didik dalam suatu kelompok belajar (kelompok asal dan kelompok ahli). Penggunaan metode Jigsaw tersebut juga mengoptimalkan motivasi dan minat belajar peserta didik sebagai satu diantara aspek utama dalam mengoptimalkan hasil belajar seni budaya peserta didik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan dari PTK yang sudah dijalankan di kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar, bisa dibuat simpulan bahwasanya dengan implementasi metode pembelajaran Jigsaw dapat mengoptimalkan motivasi belajar seni budaya peserta didik kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar semester 1 tahun pelajaran 2023/2024. Hal tersebut dikarenakan pada metode pembelajaran Jigsaw peserta didik diorganisasikan kedalam suatu kelompok belajar dengan skala kecil (kelompok ahli dan asal). Melalui kelompok belajar tersebut memberi ruang diskusi yang lebih luas dan mendalam antar sesama peserta didik. Selain itu kemampuan peserta didik yang heterogen dalam suatu kelompok belajar akan memacu motivasi belajar pada peserta didik.

Jadi, dalam implementasi metode pembelajaran Jigsaw ini, terlihat bagaimana peserta didik lebih menguasai materi yang dipelajari, karena terdapat kelompok ahli yang berguna untuk mendiskusikan sub materi pada suatu materi pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas X AK 2 SMKN 2 Denpasar Semester 1 Tahun Pelajaran 2023/2024 bisa dicermati dalam data hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II.

Melalui penelitian berikut, penulis turut mengajukan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian selanjutnya. Diantaranya untuk peserta didik, dalam implementasi metode pembelajaran Jigsaw pada tahap belajar mengajar bisa dipakai guna mengoptimalkan motivasi belajar peserta didik, namun harus tetap berada dalam tuntunan guru sebagai fasilitator. Untuk para guru, dalam implementasi metode pembelajaran Jigsaw dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menambah variasi metode pembelajaran guna

mengoptimalkan motivasi belajar seni budaya peserta didik. Dan juga untuk peneliti selanjutnya, dapat digunakan sebagai referensi serta perbandingan untuk penulis lain yang hendak menerapkan bahkan menjalankan riset keberlanjutan terkait metode pembelajaran Jigsaw.

## DAFTAR REFERENSI

- Abdau, I. (2016). Implementasi Penggunaan Metode Jigsaw Learning dalam Pembelajaran PAI di SMA Darus Syahid Sampang Madura. Surabaya. UIN Sunan Ampel Surabaya
- Arikunto, Suharjono, dan Supardi. (2006). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Asnawir, dkk. Media Pembelajaran. Jakarta : Ciputat Pers
- Candra, dkk. (2013). Penelitian Tindakan Kelas. Medan : Cita Pustaka Media Perintis
- Emda, Amna. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Jurnal Lantanida Vol. 5 No. 2.
- Jazuli, M. (2008). Pendidikan Seni Budaya (Suplemen Pembelajaran Seni Tari). Semarang: UNNES PREES.
- Jazuli, M. (2008). Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni. Semarang: Unesa University Press.
- Kemendikbud. (2015). Bahan Ajar Panduan Seni Budaya Kelas X. Jakarta: Kemendikbud.
- Kunandar. (2011). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik. Jakarta : PT Rajawali Pers
- Lie, Anita. (2008). Cooperative Learning :Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mulyasa. (2011). Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Paizaludin dan Ermalinda. (2012). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Roso. (2010). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Rupa Melalui Media Pameran Karya Seni Kelas V SDN Wunut Ngombol Purworejo Tahun Pelajaran 2009/2010. Skripsi S1 Universitas Negeri Sebelas Maret Semarang
- Rusman. (2012). Model-model Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2013). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana. VI.
- Shoimin, Aris. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

- Sukarmini, (2016). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN MOTIVASI BERPRESTASI TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI KELAS X SMA NEGERI 1 MANGGIS. Singaraja: Progam Pascasarjana Undiksha.
- Tirta, Ayu. (2023). Penerapan Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berkreasi Gerak Tari Sederhana Pada Peserta Didik Kelas X Kecantikan W1 SMK N 3 Denpasar. Penelitian Tindakan Kelas Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.
- Uno H.B. (2007). Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan). Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Zed, Mestika (2003). Metode Penelitian Kepustakaan. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia