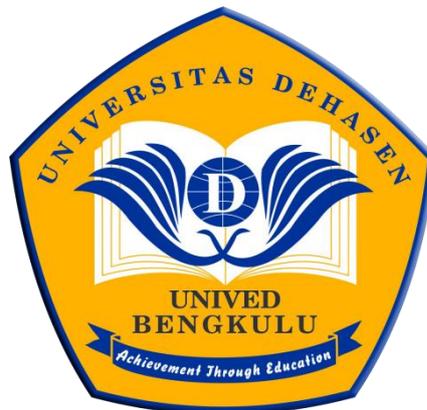


**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN ADMINISTRASI SISTEM
JARINGAN DI SMKN 3 SELUMA**

SKRIPSI



*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Komputer
Memperoleh Gelar Strata 1*

OLEH:

YUKI EDI SAPUTRA
NPM.19210033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN ADMINISTRASI SISTEM
JARINGAN DI SMKN 3 SELUMA

SKRIPSI

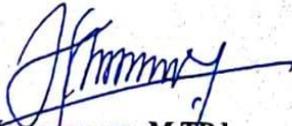
OLEH:
YUKI EDI SAPUTRA
NPM. 192100033

Telah disetujui dan disahkan oleh Dosen Pembimbing :

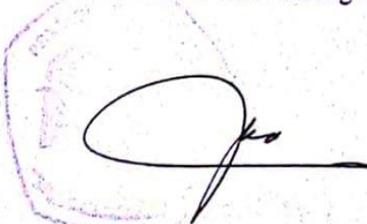
Pembimbing 1,


Dr. Edy Susanto, M.Pd
NIDN. 0205058605

Pembimbing 2,


Hermawansa, M.TPd
NIDN. 0208098602

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Komputer
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu


Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T
NIK. 1703169

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN ADMINISTRASI SISTEM
JARINGAN DI SMKN 3 SELUUMA**

SKRIPSI

**OLEH:
YUKI EDI SAPUTRA
NPM. 19210033**

*Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 13 April 2023
Dan dinyatakan Lulus*

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1	Ketua	Dr. Edy Susanto, M.Pd	0205058605		10/05/2023
2	Sekretaris	Hermawansa, M.T.Pd	0208098602		9/5/2023
3	Penguji I	Jumiati Siska, M.T.Pd	0216128801		9/5/2023
4	Penguji II	Yenni Fitria, M.Pd	0222078204		9/5/2023

Bengkulu, Mei 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu



Dra. Asnawati S. Kom., M. Kom
NIK. 1703007

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuki Edi Saputra
NPM : 19210033
Program Studi : Pendidikan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sungguh-sungguhnya bahwa skripsi ini yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian maupun seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian maupun seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Maret 2023

Yang membuat pernyataan


METRA TEMPEL
B34AKX380872256
Yuki Edi Saputra
Npm.19210033

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : Yuki Edi Saputra
NPM :19210033
Tempat, tanggal lahir : Ujung Padang, 29 Mei 2002
Agama : Islam
Alamat : Ds. Talang Beringin, Kec.Semidang
Alas Maras, Kab. Seluma
Nama Orang Tua :
Ayah : Martono
Ibu : Suaini
Alamat : Ds. Talang Beringin, Kec.Semidang
Alas Maras, Kab. Seluma

Riwayat Pendidikan :

- ✓ SDN 47 Seluma Tamat Tahun 2013
- ✓ SMPN 19 Seluma Tamat Tahun 2016
- ✓ SMA Negeri 05 Seluma Tamat Tahun 2019

Riwayat Pekerjaan :

- ✓ Sekertaris Umum HIMADIKOM Universitas
Dehasen Bengkulu 2020/2021
- ✓ Ketua Umum HIMADIKOM Universitas Dehasen
Bengkulu 2021/2022

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SISTEM JARINGAN DI SMKN 3 SELUMA

YUKI EDI SAPUTRA
NPM.19210033

Skripsi S1 Program Studi Pendidikan Komputer
Unived Bengkulu, 2023: 55 Halaman

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif yaitu penelitian yang didasarkan perhitungan angka-angka dengan menggunakan perhitungan statistik, jenis penelitian *eksperimen* one group *pretest* dan *posttest*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XII TKJ SMKN 3 Seluma sebanyak 30 orang. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *kuesioner* dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *uji paired sample t-test*. Dari hasil analisis data menggunakan *uji paired sample t-test* didapat nilai sig (2-tailed) bernilai 0,000. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak, serta membandingkan nilai t hitung dengan t tabel diperoleh nilai t hitung $16,554 > t$ tabel 2,045 maka dapat disimpulkan H_o ditolak dan H_a diterima, yang artinya pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMKN 3 Seluma ada pengaruhnya.

Kata Kunci : *Pengaruh, Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

***THE EFFECT OF JIGSAW COOPERATIVE LEARNING
MODEL ON LEARNING OUTCOMES IN NETWORK SYSTEM
ADMINISTRATIVE SUBJECT AT SMKN 3 SELUMA***

YUKI EDI SAPUTRA

Student Reg.ID.19210033

*Skripsi of Computer Education Study Program
Unived Bengkulu, 2023: 55 Pages*

This study aims to determine whether there is an influence of jigsaw cooperative learning model on learning outcomes in network system administrative subjects. The approach method used in this study is quantitative methods, namely research based on calculating numbers using statistical calculations, the type of research is one group pretest and posttest experiments. The population of this study were 30 students of class XII TKJ SMKN 3 Seluma. The data collection used in this study was a questionnaire and learning outcomes test. The data analysis technique used in this study was paired sample t-test. From the results of data analysis using the paired sample t-test, the sig (2-tailed) value is 0.000. From these results it is known that the sig (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$, then H_a is accepted and H_o is rejected, and comparing the t-count value with t-table, it is obtained that the t-count is $16.554 > t\text{-table } 2.045$, it can be concluded that H_o is rejected and H_a is accepted, which means that the influence of the jigsaw cooperative learning model on learning outcomes in network system administrative subject at SMKN 3 Seluma has an effect.

Keywords: *Influence, Jigsaw Cooperative Learning Model, Learning Outcomes.*

MOTTO

“Barangsiapa menginginkan kebahagiaan dunia, maka tuntutlah ilmu, dan barangsiapa yang ingin kebahagiaan akhirat tuntutlah ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya tuntutlah ilmu pengetahuan.”

(Rasulullah SAW)

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes stories* nya. Berjuanglah untuk diri sendiri!.

Walaupun tidak ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Tetap berjuang ya!

“Semua butuh waktu, menghargai sebuah proses adalah hal terbaik yang bisa kita lakukan.”

“Sesulit apa pun rintangan untuk wisuda, jika sudah berusaha pasti akan tercapai. Usaha tidak akan pernah mengkhianati hasil.”

”Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.”

“Orang positif saling mendoakan, orang negatif saling menjatuhkan. Orang sukses mengerti pentingnya proses, orang gagal lebih banyak protes.”

“Jangan menilai saya dari kesuksesan, tetapi nilai saya dari seberapa sering saya jatuh dan berhasil bangkit kembali.”

(Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah atas rahmat dan karunia Allah SWT berkat-Nya lah skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam semoga tersampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh akan ilmu dan kemajuan teknologi seperti sekarang ini. Skripsi ini penulis sampaikan terkhusus kepada :

1. Kedua orang tua tercinta saya, **Bapak Martono dan Ibu Suaini**, yang teramat sangat selalu memperjuangkan dan memberikan yang terbaik untuk anaknya, yang tanpa lelah dengan penuh kasih sayang memanjatkan doa yang luar biasa untuk anaknya serta memberikan dukungan baik moril maupun materi. Terimakasih atas pengrobanan dan kerja keras kalian dalam mendidik saya dan memberikan pendidikan yang terbaik untuk saya.
2. Kepada saudari saya **Wanda Intan Sari, S.Ak** beserta kakak ipar saya **Dian Wisnu Saputra, A.Md** yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi secara moril maupun materi, dan terimakasih telah sabar selama saya tinggal dirumah kalian selama menempuh pendidikan S1 ini jasa kalian akan saya ingat dan menjadi alasan saya untuk berjuang selalu untuk menjadi sukses kedepanya.
3. Kepada Support sytem saya **Melda Oktavia Mardalena, A.Md.Keb**, terimakasih telah menjadi sosok rumah yang selama ini saya cari-cari, terimakasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan, terima kasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, meluangkan baik tenaga, waktu, pikiran, materi maupun moril kepada saya dan senantiasa sabar menghadapi saya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya hingga sekarang ini. Semogah kedepannya dapat memperbaiki segala yang kurang baik kemarin.
4. Teman serta sahabat saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terimakasih selalu mendukung, memberikan saran, menghibur serta menemani menyelesaikan skripsi ini.

5. Sahabat seperjuangan saya seluruh angkatan 2019 terimakasih atas dukungan dan saling membantu.
6. Semua pihak yang berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, atas segalanya terimakasih semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT.
7. Almamater kuning saya tercinta dan HIMADIKOM.
8. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT. Karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer Unived Bengkulu dengan judul : **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di SMKN 3 Seluma.**

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Husaini, SE., M. Si., AK, CA,CRP selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menempuh pendidikan diperguruan tinggi.
2. Ibu Dra. Asnawati, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu.
3. Bapak Fadlul Amdhi Yul M.Pd.T, selaku Ketua Prodi Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu.
4. Bapak Dr. Edy Susanto, M.Pd sebagai Dosen pembimbing I sekaligus selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memotivasi penulis dan telah banyak memberikan masukan dan arahan sehingga penulis dapat memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
5. Bapak Hermawansa, M.T.Pd Sebagai Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan dan arahan sehingga penulis dapat memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
6. Ibu Dra. Asnawati selaku kepala sekolah SMKN 3 Seluma yang telah memberikan izin untuk penelitian di SMKN 3 Seluma.
7. Bapak Rino Suprianto, S.T.,Gr selaku guru pengapuh mata pelajaran administrasi sistem jaringan yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian dengan baik.

8. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
9. Bapak ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah banyak memberikan berbagai ilmu pengetahuan.
10. Staf dan karyawan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan pelayanan dengan baik dalam hal administrasi.
11. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu Angkatan 2019 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa selama proses hingga penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca, Aamiinn.

Bengkulu, Maret 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Deskripsi Teori	8
2.1.2 Model Kooperatif Jigsaw	8
2.1.3 Hasil Belajar	14
2.1.4 Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan	17
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	18
2.3 Kerangka Berpikir	20
2.3 Hipotesis Penelitian.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	23
3.2 Metode Penelitian.....	23
3.3 Definisi Operasional Variabel (Variabel Penelitian).....	24
3.4 Populasi dan Sampel	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	26
3.6 Teknik Analisis Data	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	33
4.2 Penyajian Data Hasil Penelitian	34
4.3 Analisis Data dan Uji Hipotesis	40
4.4 Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	50
4.5 Keterbatasan Penelitian	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Simpulan	54
5.2 Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Alternatif Jawaban	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Rancangan Kuesioner	28
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes.....	29
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Minimal	29
Tabel 4.1 Data Hasil Kuesioner Respon Siswa.....	35
Tabel 4.2 Hasil Data Pretest.....	37
Tabel 4.3 Hasil Data Posttest	38
Tabel 4.4 Data Statistik Pretest dan Posttest	40
Tabel 4.5 Frekuensi Pretest	41
Tabel 4.6 Frekuensi Posttest	42
Tabel 4.7 Tingkat Penguasaan Materi Pada Pretest dan Posttest.....	43
Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pretest dan Posttest	44
Tabel 4.9 Konversi Skor Kuesioner	45
Tabel 4.10 Uji Normalitas Pretest dan Posttest.....	47
Tabel 4.11 Uji Paired Sampel Pretest dan Posttest	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	20
Gambar 4.1 Grafik Pretest.....	37
Gambar 2.1 Grafik Posttest.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

Silabus

Kartu Bimbingan

RPP Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan

Modul

Kuesioner

Rubik Penilaian Praktek

Lampiran 2

Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kuesioner Siswa

Hasil Rubik Penilaian Praktek *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Lampiran 3

Hasil Hitung SPSS Uji Normalitas

Hasil Uji SPSS Uji *Paired Sampel T-Test*

Distribusi Nilai T Tabel

Surat Tugas Penelitian

Surat Selesai Penelitian

Lampiran 4

Dokumentasi

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah. Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya.

SMK NEGERI 03 Seluma merupakan sekolah kejuruan yang terletak di Jl. Bengkulu Tais Km.34, di desa Dermayu, Kec. Air Periukan, Kab. Seluma, Provinsi Bengkulu. SMK NEGERI 03 Seluma terletak di pinggir jalan lintas sehingga dapat di akses dengan mudah bagi para siswa. SMK Negeri 03 Seluma memiliki salah satu mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XII

TKJ, mata pelajaran administrasi sistem jaringan merupakan mata pelajaran yang mempelajari konfigurasi mikrotik dan praktek dalam pembuatan hotspot.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Model Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berhasil menginterasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik.

Pembelajaran kooperatif bisa berjalan baik, karena siswa termotivasi untuk belajar dan aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Bagaimanapun juga, guru juga dapat melakukan langkah-langkah tambahan untuk memastikan bahwa siswanya akan menggunakan waktu belajarnya secara efektif. Hal ini dapat dilakukan dengan mengerahkan energi mereka menuju kegiatan yang produktif. Menurut Julianto (2011:28), jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 22 Maret 2022 dikelas XII di SMKN 3 Seluma diketahui proses pembelajaran administrasi sistem jaringan terlihat biasa saja yang menyebabkan proses belajar mengajar kurang maksimal

dan Rendahnya minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran administrasi sistem jaringan yang tampak kurang menarik. Hal ini disebabkan karena peran guru saat proses pembelajaran administrasi sistem jaringan lebih kepada Teacher Center artinya proses belajar hanya terfokus pada guru. Dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana siswa hanya ditugaskan mendengar lalu mencatat apa yang telah guru mereka terangkan, kemudian guru memberi mereka tugas tanpa bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan jelas materi yang ia jelaskan, proses belajar seperti ini cenderung bersifat pasif.

Hal lainnya juga yang didapat pada observasi proses belajar mengajar dengan guru yang bersifat Teacher Center membuat siswa menjadi tidak tertarik apa yang dijelaskan oleh guru yang membuat mereka jadi sibuk sendiri dan bahkan ada yang mengobrol bersama teman sebangku mereka, aktifitas siswa dalam proses pembelajaran kurang begitu aktif, dikarenakan kurangnya kegiatan belajar seperti diskusi kelompok, praktek maju menjelaskan materi kedepan sehingga pemahaman siswa terhadap mata pelajaran administrasi sistem jaringan menjadi kurang menarik.

Permasalahan yang ada disekolah tersebut karena terjadinya adanya kelemahan terhadap proses pembelajarann yang perlu diatasi. Salah satu cara mengatasi hal tersebut ialah dengan cara membangkitkan minat belajar siswa yang bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Untuk dapat mengatasi hal tersebut seorang guru diminta untuk menggunakan model

pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik terhadap penyampaian materi serta konsentrasi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penggunaan model pembelajaran maka guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi dan memberikan pengalaman yang bermakna dan mendorong siswa untuk lebih aktif, yang mana guru dapat menggunakan model pembelajaran jigsaw. Model pembelajaran jigsaw adalah model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen, memberikan kesempatan siswa dapat bekerja sama, saling ketergantungan positif di antara siswa dan siswa mampu bertanggung jawab secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di SMKN 3 Seluma**”.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai permasalahan-permasalahan yang terkait

rendahnya pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar siswa di SMKN 3 Seluma. Adapun identifikasi masalah yang dialami siswa diantara:

Proses pembelajaran masih orientasi kepada guru, sehingga siswa menjadi tidak aktif pada saat pembelajaran

Menurunnya konsentrasi dan minimnya respon tanggapan terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran administarsi sistem jaringan.

Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada penelitian ini, maka perlu adanya batasan-batasan masalah yang jelas sehingga peneliti lebih terfokus pada masalah yang akan diteliti. Maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di SMKN 3 Seluma. Berikut batasan masalah dari penelitian ini:

Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif jigsaw.

Faktor yang diteliti adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan.

Penelitian ini melibatkan guru dan siswa pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMKN 3 Seluma.

Materi yang diambil dalam pembelajaran administrasi sistem jaringan adalah pembuatan hotspot

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di SMKN 3 Seluma?”

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di SMKN 3 Seluma.

Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan di lingkungan pendidikan.

Manfaat Praktis

Manfaat penelitian untuk mahasiswa, mendapatkan pengalaman dan ilmu pengetahuan yang belum pernah didapat sebelumnya serta melatih mental dan kesiapan pada saat menjadi seorang guru dikemudian hari.

Manfaat Penelitian untuk Universitas Dehasen, dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya khususnya di Program Studi Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Manfaat untuk SMKN 3 Seluma, Menjalin hubungan silaturahmi dan kerjasama antara Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Dehasen dengan SMKN 3 Seluma.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw

a. Pengertian kooperatif Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu teknik pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penugasan bagian materi pembelajaran dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat mendorong siswa lebih aktif serta memiliki tanggung jawab yang lebih besar dalam pembelajaran.

Menurut Lubis (2016;1) Jigsaw adalah suatu struktur multifungsi struktur kerjasama belajar. Jigsaw dapat digunakan dalam beberapa hal untuk mencapai berbagai tujuan tetapi terutama digunakan untuk persentasi dan mendapatkan materi baru, struktur ini menciptakan saling ketergantungan. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu metode pembelajaran yang didasarkan pada bentuk struktur multi fungsi kelompok belajar yang dapat digunakan pada

semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok.

Menurut Elliot Aronson dalam Damayanti (2020), jigsaw mengambil pola cara kerja sebuah gergaji (zigzag), yakni siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Anila Lee dalam Damayanti (2020), jigsaw adalah didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajaran sendiri dan pembelajaran sendiri dan pembelajaran peserta didik lainnya. Menurut Isjoni Damayanti (2020), model belajar tipe Jigsaw, meskipun guru tetap mengendalikan aturan, ia tidak lagi menjadi pusat kegiatan kelas, tetapi siswalah yang menjadi pusat kegiatan kelas.

Menurut Isjoni dalam Lubis (2016:1) pembelajaran kooperatif tipe jigsaw salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Menurut Lie dalam Lubis (2016:2) menyatakan jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus

bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal, yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Kelompok ahli merupakan gabungan dari beberapa ahli yang berasal dari kelompok asal. Kunci keberhasilan jigsaw adalah saling ketergantungan, yaitu setiap siswa bergantung kepada anggota timnya untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja baik pada saat penilaian Slavin dalam Lubis (2016:2).

Pada sistem belajar kooperatif tipe jigsaw, secara umum siswa dikelompokkan oleh secara heterogen dalam kemampuan. Siswa diberi materi yang baru atau pendalaman dari materi sebelumnya untuk dipelajari. Masing-masing anggota kelompok secara acar ditugaskan untuk menjadi ahli. Jadi kesimpulan dari pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah pembelajaran berkelompok yang bertujuan tercapainya

proses pembelajaran dengan memiliki anggota ahli yang bertugas menjelaskan materi dengan anggotanya.

Rusman dalam Laela (2017:20) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memungkinkan peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengelola informasi yang didapat dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik untuk berpikir secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Model ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan.

b. Langkah – Langkah Proses Pembelajaran Model Pembelajaran

Kooperatif Jigsaw

Menurut Elliot Aronson dalam Yulia (2022;3) pelaksanaan kelas jigsaw, meliputi 10 tahap yaitu:

1. Membagi setiap siswa kedalam kelompok dengan jumlah sekitar 5-6 orang

2. Menugaskan satu orang siswa dari setiap kelompok sebagai pemimpin atau ketua.
3. Membagikan materi pelajaran yang akan dibahas ke dalam setiap masing-masing kelompok.
4. Menugaskan kepada setiap siswa untuk mempelajari satu bagian dan untuk menguasai serta memahami bagian mereka sendiri.
5. Memberi kesempatan kepada para siswa itu untuk membaca secepatnya bagian mereka, sedikitnya dua kali agar mereka terbiasa dan tidak ada waktu untuk menghafal
6. Membentuk kelompok ahli dengan satu orang dari masing-masing kelompok jigsaw bergabung dengan siswa lain yang memiliki bagian yang sama untuk mendiskusikan poin-poin yang utama dari segmen mereka dan berlatih presentasi kepada kelompok jigsaw mereka.
7. Setiap siswa dari kelompok ahli kembali kekelompok jigsaw mereka.
8. Meminta masing-masing siswa untuk menyampaikan bagian yang dipelajarinya kepada kelompoknya, dan memberi kesempatan kepada siswa-siswa yang lain untuk bertanya.
9. Guru berkeliling mengawasi proses dari kelompok satu kekelompok yang lainnya.

10. Tahap akhir setiap kelompok diberi ujian atas materi sehingga siswa tahu bahwa pada bagian ini bukan hanya game tapi benar-benar menghitung.

Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw

Adapun kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, dikemukakan oleh Jhonson and Jhonson dalam Amin (2018;4). Sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil belajar
2. Meningkatkan daya ingat
3. Dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi
4. Mendorong tumbuhnya motivasi instrinsik (kesadaran individu)
5. Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogeny
6. Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap guru
7. Meningkatkan sikap positif terhadap
8. Dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan peserta didik lainnya
9. Peserta didik dapat menguasai pelajaran yang disampaikan.
10. Setiap anggota peserta didik berhak menjadi ahli dalam kelompoknya.
11. Dalam proses belajar mengajar peserta didik saling ketergantungan positif.

2.1.2 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah. Yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan baik di dalam perbuatan, nilai, sikap, dan pengetahuan yang diperoleh setelah proses belajar mengajar.

Menurut Naibaho dalam Lauren (2020:6) berpendapat bahwa hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Sudjana (dalam Lauren, 2020:6), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.

Menurut Suprijono dalam Indriyati (2019) “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan”. Hasil belajar adalah hasil

yang dicapai oleh peserta didik yang telah mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar. Dan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Juliah (dalam Lauren, 2020:6), hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Sedangkan menurut Sudjana dalam Lauren (2020:6) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Macam-macam hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

1. **Ranah Kognitif** Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Artinya segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk ke dalam ranah kognitif. Berikut penjelasan dari masing-masing tingkatan ranah kognitif, yaitu pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), evaluasi (evaluation).
2. **Ranah Afektif** Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Berikut penjelasan dari masing-masing ranah afektif yaitu, penerimaan (receiving), partisipasi (responding), penilaian/penerimaan sikap (valuing), organisasi (organization), pembentukan pola hidup (characterization).
3. **Ranah Psikomotorik** merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Sugihartono dalam Elida (2022:6), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

2.1.3 Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan

Mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan (ASJ) pada kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) mempelajari tentang prosedur bagaimana sebuah komputer dapat berperan menjadi server sehingga membutuhkan ketelitian untuk melakukan konfigurasi layanan jaringan yang sesuai prosedur. Yang memiliki beberapa rangkaian materi yang berupa sistem operasi, kontrol perangkat keras, aplikasi, konfigurasi mikrotik dan jaringan hotspot.

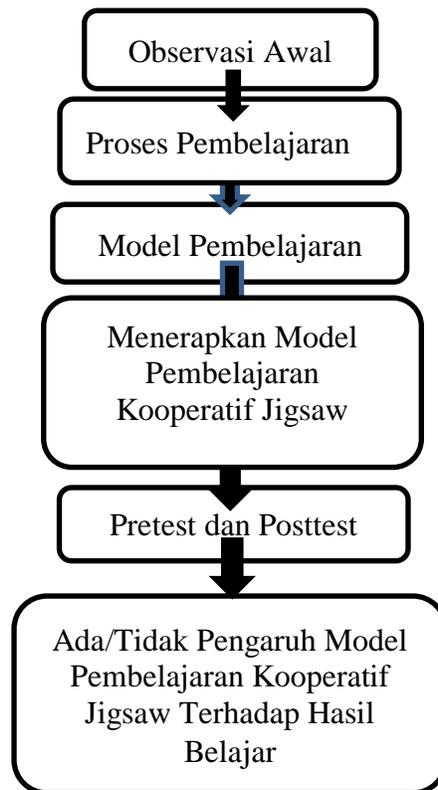
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

- a. Brendyani Eka Setyowati Universitas Negeri Semarang, yang berjudul Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw II Berbantuan LKS Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa, permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini yaitu minimnya aktivitas belajar peserta didik yang mendorong peserta didik memahami konsep dan melakukan uji coba eksperimen IPA (sains) secara berkelompok sehingga berdampak signifikan terhadap ketidakmerataan hasil belajar yang dicapai peserta didik. Dalam pelaksanaan penelitian digunakan penelitian kuantitatif. Jenis eksperimen menggunakan metode eksperimen semu. Design penelitian yang digunakan adalah Control Group Pre-test Post-test. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV semester II SD Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. Cluster Random Sampling digunakan dalam pengambilan sampel. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisa data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis data dan uji hipotesis. Untuk uji prasyarat meliputi uji normalitas dengan metode chi-kuadrat dan uji homogenitas dengan metode Bartlett. Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif Jigsaw II berbantuan LKS efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan karakter peserta didik.

b. Penelitian yang berjudul " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro" oleh Ummi Rosyidah tahun 2016. Pada penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan adalah kooperatif tipe Jigsaw. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Metro. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang dianalisis ujiet pada tam dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5% yaitu hasil t hitung t tabel yaitu 1,870 1,701. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Metro. Pada penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang peneliti laksanakan yakni, pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah di kemukakan, bahwa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pembelajaran kooperatif adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan, berikut kerangka berpikir penelitian ini:



Berdasarkan kerangka pikir di atas, langkah awal yang peneliti lakukan yaitu melakukan observasi dimana observasi ini bertujuan untuk mengetahui subjek penelitian dan masalah yang akan diteliti sesuai dengan fakta atau data yang sebenarnya, kemudian barulah peneliti dapat menulis latar belakang,

dimana latar belakang ini berisi tentang objek penelitian yang nantinya akan dijadikan pokok pembahasan.

Jadi kerangka berpikir merupakan konsep dasar yang mendukung adanya dua variabel yaitu: apabila pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw tumbuh dengan baik maka hasil belajar akan baik, begitu juga sebaliknya jika pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw kurang maka hasil belajar akan kurang baik pula.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan atau dugaan sementara dari rumusan masalah penelitian yang dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan berdasarkan kajian teori. Dikatakan sebagai dugaan sementara karena jawaban yang diberikan baru sekedar didasarkan pada teori yang relevan, dan belum didasarkan pada fakta di lapangan yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

- H_0 : Diduga tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan pada kelas XII di SMKN 3 Seluma.
- H_a : Diduga terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan pada kelas XII di SMKN 3 Seluma.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Seluma yang beralamat di Jl Bengkulu Tais Km.34, di desa Dermayu, Kec. Air Periukan, Kab. Seluma, Provinsi Bengkulu. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa sekolah tersebut cukup perspektif untuk dilakukan penelitian ini. Selain itu, sekolah tersebut juga belum pernah dilakukan penelitian serupa.

3.1.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester II (Genap) tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2023.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2022:2) menjelaskan bahwa metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif. Menurut sugiyono (2022:8) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada

filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Peneliti secara langsung meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan pada kelas XII di SMKN 3 Seluma.

Jenis penelitian yang dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode one group *pretest* dan *posttest*. Dengan fokus pada satu kelompok eksperimen dengan memperhatikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw. Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu *pretest* dan *posttest* merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar. Pada penelitian ini dilaksanakan pada kelas XII TKJ di SMKN 3 Seluma.

3.3 Definisi Operasional Variabel (Variabel Penelitian)

Definisi operasional variabel digunakan untuk mengantisipasi adanya perbedaan pemahaman terhadap istilah yang menjadi kajian dalam penelitian. Variabel diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Maksudnya adalah hal yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

Variabel (X): Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw

Variabel (Y): Hasil belajar Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2022:80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah 30 siswa yang berada di dalam kelas experiment dan control yang akan diteliti oleh peneliti.

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan subyek penelitian yang dapat mewakili dari seluruh populasi penelitian. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh sugiyono (2022:81) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Teknik sampling adalah suatu cara yang digunakan untuk mengambil sampel dalam sebuah penelitian (Sugiyono, 2022:81). Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti adalah *Sampling Jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2022:85). Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XII TKJ SMKN 3 Seluma yang berjumlah 30 siswa.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode atau teknik pengumpulan data adalah penelitian yang dilakukan di lapangan untuk pengumpulan data-data yang berhubungan dengan permasalahan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1) Kuesioner

Menurut Sugiyono (2022:142) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Adapun *kuesioner* atau seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan dalam penelitian ini yang akan diberikan kepada siswa secara langsung untuk mengetahui respon siswa pada pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan.

2) Tes Praktek

Bentuk ujian tes praktek adalah penilaian yang menuntut respon siswa berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas sesuai dengan tuntunan kompetensi. Tes praktek ini ntuk mengetahui hasil belajar siswa dalam praktek konfigurasi mikrotik dalam model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMKN 3 Seluma.

3.5.2 Instrumen Penelitian

a. Pedoman Kuesioner

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Alternatif jawaban yang digunakan 5 alternatif jawaban. Pemberian skor untuk setiap jawaban dari setiap pertanyaan adalah sebagai berikut:

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2

Sangat Tidak Setuju	1
---------------------	---

Sumber: (Sugiyono, 2022:93)

Tabel 3.1 Alternatif Jawaban

No	Aspek	Indikator	No.Item	Jumlah
1	Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw	1. Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw.	1,2	2
		2. Tingkat Keyakinan Siswa Dalam Mengerjakan tugas-tugas pembelajaran	3,4	2
		3. Tingkat Kepuasan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif jigsaw	5,6	2
		4. Pemahaman siswa dalam mata pelajaran administrasi sistem jaringan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw	7,8	2
		5. Memudahkan Siswa dalam berintruksi pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw	9, 10	2

Sumber: Skripsi Saiful Nababan 2017

Tabel 3.2 Kisi-kisi rancangan kuesioner

b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw pada awal dan akhir setelah diberikan serangkaian tindakan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes praktek pembuatan hotspot.

Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan standar kompetensi yaitu memahami konfigurasi mikrotik sebagai server hotspot sebagai berikut.

Kompetensi Dasar	Indikator
konfigurasi mikrotik sebagai server hotspot	Tingkat Pemahaman Alat konfigurasi mikrotik sebagai server hotspot
	Melaksanakan praktek konfigurasi mikrotik sebagai server hotspot

Sumber: Skripsi Saiful Nababan 2017
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Tes

Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan untuk mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMKN 3 Seluma sebagai berikut :

Nilai	Kriteria
< 75	Tidak Tuntas
≥ 75	Tuntas

Sumber: SMKN 3 Seluma
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Minimal

3.6 Teknik Analisi Data

Teknik analisis data yang dilakukan setelah semua data yang dipergunakan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Dalam penelitian

ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu data yang dapat diwujudkan dengan angka yang diperoleh dari lapangan.

Dalam penelitian kuantitatif yang dilandasi pada suatu asumsi bahwa gejala itu dapat diklasifikasikan, dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat), maka peneliti dapat melakukan penelitian dengan memfokuskan kepada beberapa variabel saja. Pola hubungan antara variabel yang akan diteliti tersebut selanjutnya disebut paradigma penelitian.

Jadi paradigma penelitian merupakan pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian. Paradigma penelitian ini terdiri atas suatu variabel independen dan dependen.

Adapun data kuantitatif ini dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan statistik. Rumus yang digunakan adalah rumus t-test atau uji t. Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum uji t dilakukan. Namun, sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji reabilitas.

3.6. 1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini digunakan uji *Shapiro-Wilk* diatas tingkat kepercayaan 5% atau 0,05 pada SPSS.

Pedoman pengambilan keputusan menurut (Santoso, 2022:233) adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai Sig atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka data tidak terdistribusi normal.

2) Nilai Sig atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data terdistribusi normal.

3.6.2 Uji Hipotesis (Uji t)

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Untuk maksud tersebut diatas maka pengujian dilakukan dengan uji rata-rata. Jika syarat untuk pengujian hipotesis sudah terpenuhi, yakni data yang diperoleh berdistribusi normal maka uji hipotesis dapat dilakukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t.

Data yang diuji adalah data *pretest-posttest* dengan analisis *Paired Sample T-Test*, menggunakan *Software Statistical Package For The Social Sciences (SPSS) 25 For Windows Data*.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw tidak efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMKN 3 Seluma.

H_a = Pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMKN 3 Seluma.

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengambilan keputusana menurut (Santoso, 2022:311) :

1) Berdasarkan nilai probabilitas atau nilai signifikan :

- Jika nilai Sig $> 0,05$ maka H_0 diterima.
- Jika nilai Sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

2) Berdasarkan perbandingan t hitung dengan t tabel :

- Jika t hitung $> t$ tabel, maka H_0 ditolak.
- Jika t hitung $< t$ tabel. Maka H_0 diterima.

Membuat kesimpulan apakah pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw efektif terhadap hasil belajar siswa.