

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW*  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR KETERAMPILAN KOMPUTER DAN  
PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI) SISWA KELAS X TKJ 1  
SMK NEGERI 1 KAYUAGUNG**

**Oleh:  
Dewi Susanti  
NIM. 10520249001**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) peningkatan keaktifan belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Kayuagung menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, (2) tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas X TKJ 1 Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Kayuagung, dengan jumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, angket respon siswa, wawancara tak berstruktur dan dokumentasi. Penelitian ini terdiri dari 2 (dua) siklus dimana terdapat dua kali pertemuan pada tiap siklusnya. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Kriteria keberhasilan penelitian yang ditetapkan untuk keaktifan belajar siswa adalah 75.00 % peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) siswa kelas X TKJ 1 di SMK Negeri 1 Kayuagung Sumatera Selatan. Rata-rata keaktifan belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) siswa pada pra siklus hanya mencapai 55,71 %. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada siklus I rata-rata keaktifan belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) siswa mencapai 69,95 % dan pada siklus II meningkat menjadi 78,93 %. Rata-rata pengisian angket respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tiap indikator keaktifan belajar siswa pada siklus I mencapai 90.76 % dan pada siklus II meningkat menjadi 91,24 %. Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis pada penelitian diterima.

Kata Kunci : model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, dan keaktifan belajar

**THE APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL JIGSAW TYPE TO  
IMPROVE LEARNING COMPUTER SKILLS ACTIVENESS AND INFORMATION  
MANAGEMENT (KKPI) OF STUDENTS IN CLASS X TKJ SMK NEGERI 1  
KAYUAGUNG**

**By**

**Dewi Susanti**

**NIM. 10520249001**

**ABSTRACT**

*This study aimed to determine (1) the increase in the activity of learning Computer Skills and Information Management (KKPI) class X TKJ SMK Negeri 1 Kayuagung using jigsaw cooperative learning model, (2) students' responses to the application of the Jigsaw cooperative learning model on Computer skills and Information Management (KKPI) subjects.*

*This research is a classroom action research model developed by Kemmis and Mc. Taggart. The subjects were students of class X TKJ 1 Program of Computer Engineering and Networks SMK Negeri 1 Kayuagung, with some 35 students. Data collection techniques in this study used observation, student questionnaire responses, unstructured interviews and documentation. This study consists of two (2) cycles where there are two meetings in each cycle. Analysis using qualitative descriptive analysis. Research success criteria defined for the activity of student learning is 75.00% learners are actively engaged both physically, mentally, and socially in the learning activities.*

*The results showed that the application of the Jigsaw cooperative learning model can improve learning activeness on Computer Skills and Information Management (KKPI) subjects in class X TKJ 1 SMK Negeri 1 Kayuagung South Sumatra. The average of students' learning activeness on Computer Skills and Information Management (KKPI) subjects in pre-cycle only reached 55.71%. Having applied the jigsaw cooperative learning model in the first cycle the average of students' learning activeness on Computer Skills and Information Management (KKPI) subjects reached 69.95% and the second cycle increased to 78.93%. The average of student fulfillment responses questionnaire to the application of the Jigsaw cooperative learning model activeness of each indicator on student learning in the first cycle reached 90.76% and the second cycle increased to 91.24%. Based on these results, the research hypothesis is accepted.*

*keywords: jigsaw cooperative learning model, and the activity of learning.*