

STUDI LITERATUR MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* PADA PELAJARAN PRODUKTIF PROGRAM KEAHLIAN TATA BUSANA

Vinzen Alvionita dan Lutfiyah Hidayati

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Dosen Tata Busana, Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

vinzenalvionita16050404042@mhs.unesa.ac.id dan lutfiyahhidayati@unesa.ac.id

Abstrak

Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif yang digunakan sebagai alat pendidikan untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Tujuan artikel ini untuk mendiskripsikan efektivitas model pembelajaran kooperatif *jigsaw* pada mata pelajaran produktif program keahlian tata busana yang meliputi: 1) Permasalahan yang melatar belakangi penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*; 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*; 3) Hambatan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*; 4) Keberhasilan yang dicapai dalam pelaksanaan model pembelajaran *jigsaw*. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan meninjau hasil penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* pada mata pelajaran produktif program keahlian tata busana dengan menggunakan *database Google* dan *Google Scholar*, dan menggunakan kata kunci "penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* SMK tata busana" dalam kurun waktu 2012-2020. Terdapat 10 artikel relevan yang memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai kriteria inklusi dalam pembuatan artikel literature. Hasil artikel ini adalah sebagai berikut: 1) Permasalahan yang melatar belakangi penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* adalah ketidak tepatan guru memilih model pembelajaran sehingga siswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan kurang partisipasi dalam mengerjakan tugas akibatnya, pembelajaran menjadi kurang efektif; 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* mampu diterapkan kepada kelas X dan XI materi ajar pola busana, desain busana, tekstil, teknik menjahit, dan batik. Penerapan mengacu sintak model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dengan beberapa variasi. Media pembelajaran yang mampu mendampingi antara lain; hand out, job sheet, video, LKS, dan fragmen; 3) Hambatan saat menerapkan model

pembelajaran kooperatif *jigsaw* yaitu, keterbatasan waktu, kurang terjalannya kerja sama antar siswa, dan siswa kurang percaya diri; 4) Keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dapat mengembangkan sikap/afektif siswa antara lain; menghargai, kerjasama, tanggung jawab, disiplin, jujur dan percaya diri. Peningkatan pengetahuan/kognitif dan keterampilan/psikomotor sesuai kompetensi materi ajar.

Kata kunci: model pembelajaran, *jigsaw*, hasil belajar, tata busana.

Abstract

Jigsaw cooperative learning model is a cooperative learning model that is used as an educational tool to motivate students in improving learning outcomes. The purpose of this article is to decrypt the effectiveness of jigsaw cooperative learning models in productive subjects of fashion skills programs which include: 1) Problems that background the implementation of cooperative learning models of jigsaw; 2) Implementation of cooperative jigsaw learning model; 3) Barriers in the application of cooperative learning models of jigsaws; 4) Success achieved in the implementation of jigsaw learning models. The method used is the study of literature by reviewing the results of the implementation of jigsaw cooperative learning models in productive subjects of fashion skills programs using Google and Google Scholar databases, and using the keyword "implementation of cooperative learningmodels of smk fashion jigsaw" in the period 2012-2020. There are 10 relevant articles that are eligible to be used as inclusion criteria in the creation of literature articles. The results of this article are as follows: 1) The problem behind the implementation of the cooperative learning model jigsaw is that the inaccuracy of teachers choosing learning models so that students are less active, less motivated, and less participated

in doing tasks as a result, learning becomes less effective; 2) The application of cooperative learning model jigsaw can be applied to class X and XI materials teaching fashion patterns, fashion design, textiles, sewing techniques, and batik. The application refers to the syntak model of cooperative learning jigsaw with several variations. Learning media that are able to accompany among others; hand outs, job sheets, videos, LKS, and fragments; 3) Barriers when applying cooperative learning models jigsaw namely, time constraints, lack of cooperation between students, and less confident students; 4) Successful implementation of cooperative learning model jigsaw can develop attitudes / affective students among others; respect, cooperation, responsibility, discipline, honesty and confidence. Improved knowledge/cognitive and skills/psychomotor according to teaching material competencies.

Keywords: *model learning, jigsaw, learning results, fashion.*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik bekerja di bidang industri (UU Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 15). Sehingga, tamatan SMK perlu dibekali keahlian berstandar untuk bersaing di era global. Salah satu kejuruan yang ada di SMK adalah program keahlian tata busana (Hayuningarti, 2020:47). Berdasarkan struktur kurikulum 2018/2019, mata pelajaran produktif program keahlian tata busana meliputi; *costum made*, teknologi menjahit, dasar desain, pola dasar, desain busana, hiasan busana, busana industri, produk kreatif, bahan tekstil dan kewirausahaan. Guna mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap, siswa dituntut menguasai semua mata pelajaran (Riskiyah, 2017:2). Sehingga, menghasilkan lulusan kompeten sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) (Fatmawati, 2017:2).

Cooperative learning artinya meningkatkan pemahaman materi dan sikap baik secara individu maupun klasikal (Trianto, 2009:57). Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* adalah strategi pendekatan siswa dalam proses belajar (Hayuningartri, 2016:47). *Cooperative learning* adalah sistem belajar untuk menekan perilaku bersama dalam kelompok terstruktur (Amri, 2010:90). Jadi, model pembelajaran

kooperatif *jigsaw* adalah model pembelajaran yang di desain untuk meningkatkan pemahaman materi dan sikap dalam kelompok belajar yang terstruktur.

Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa berkolaboratif membantu memahami dan menguasai materi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Riskiyah, 2017:4). Selain itu, *jigsaw* dapat menciptakan efek ketergantungan antar siswa sehingga, siswa dapat di katakan sebagai sumber belajar (Yamin, 2008:74). Setiap siswa mempunyai peran tanggung jawab dan kerjasama (Agustin, 2013:14).

Menurut Sanjaya (2007:242-243), karakteristik model pembelajaran kooperatif *jigsaw*, meliputi: 1) Pembelajaran secara berkelompok; 2) Kooperatif manajemen meliputi; perencanaan, pelaksanaan, organisasi, dan kontrol; 3) Kerja sama dalam kelompok belajar; 4) Keterampilan dalam berinteraksi dalam berkomunikasi. Sedangkan menurut Prastiyo, (2019:13) karakteristik model pembelajaran kooperatif *jigsaw*, yaitu: 1) Tutor sejawat yang kompeten; 2) Kelompok asal berperan sebagai media untuk saling mengajarkan keahliannya; 3) Kelompok ahli berperan dalam penguasaan materi. Jadi, karakteristik *jigsaw* adalah model belajar yang terdiri dari beberapa kelompok yang memiliki peran dalam penguasaan materi belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* membutuhkan kreativitas dalam mengelola kelas. Guru harus memiliki pengetahuan tentang strategi pembelajaran. Guru dapat memilih dan memodifikasi teknik *cooperative learning* (Lie, 2005:55-62). Sehingga, guru berperan aktif dalam menyusun rencana pembelajaran. Menurut Sanjaya, (2007:21-23) peran guru dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*, yaitu: 1) Fasilitator (menciptakan suasana kelas, menjadi sumber kelancaran belajar, membantu proses belajar, dan menyamakan persepsi materi pembelajaran); 2) Mediator (sebagai perantara dalam penyelesaian masalah); 3) Director-Motivator (memberi semangat dalam proses diskusi); 4) Evaluator (menilai proses kegiatan belajar mengajar).

Menurut Al-Tabany (2017:121) sintak model pembelajaran kooperatif *jigsaw* meliputi 6 fase, yaitu: 1) Fase 1 (motivasi dan tujuan).

guru memberi motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran; 2) Fase 2 (menyampaikan informasi), guru menyampaikan materi pembelajaran dengan jalan demonstrasi; 3) Fase 3 (mengorganisasi kelompok), guru membantu mengorganisir siswa kedalam kelompok ahli ataupun kelompok asal. Misalnya, di dalam kelas terdapat 40 siswa dan memiliki 5 bagian materi. Lalu, 40 peserta didik dibagi kedalam 5 kelompok ahli, terdiri 8 anggota dan 8 kelompok asal yang memiliki 5 anggota; 4) Fase 4 (membimbing kelompok), guru berperan dalam membimbing kelompok ahli dalam penguasaan dan tanggung jawab materi yang akan di sampaikan kedalam kelompok asal; 5) Fase 5 (mengevaluasi), guru mengevaluasi kerja kelompok pada materi ajar yang di sajikan dengan jalan presentasi; 6) Fase 6 (penghargaan), guru memberi *reward* dengan perolehan nilai individu dari peningkatan hasil belajar.

Menurut Lestari (2012:46) langkah- langkah *jigsaw*, meliputi : 1) Pendahuluan, salam, presensi, apresiasi, motivasi. 2) Inti, tujuan pembelajaran, memberikan media pembelajaran, pelaksanaan *jigsaw* (siswa dikelompokkan, setiap siswa diberi tugas yang berbeda, guru menyampaikan materi pelajaran, siswa membentuk anggota baru (kelompok ahli) untuk berdiskusi, presentasi setiap kelompok ahli, guru mengevaluasi hasil diskusi, kelompok ahli kekelompok asal untuk menyampaikan materi yang diperoleh), guru memberi tugas untuk dikerjakan, guru mengevaluasi tugas siswa, guru memberi tes untuk mengetahui pemahaman peserta didik, 3) penutup guru memberi waktu untuk siswa bertanya, guru merefleksikan materi, guru menutup pelajaran.

Menurut Yamin (2008:78-80), keuntungan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*, yaitu: 1) Melatih mengemukakan pendapat; 2) Kritis dalam persoalan; 3) Menumbuhkan sikap toleransi; 4) Strategi efektif untuk mencapai hasil akademik dan sosial.

Menurut Sanjaya (2007:247-248), keterbatasan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*, yaitu: 1) Tidak semua siswa mampu menyatakan pendapat; 2) Tidak semua siswa mampu memahami materi; 4) Individual; 5) Sulit membentuk kelompok yang solid.

Kegiatan belajar pada mata pelajaran produktif belum sepenuhnya menggunakan

model pembelajaran bervariasi (Agustin, 2013:14). Guru mendominasi saat proses belajar. Kemampuan individu dalam memahami materi sangat berbeda-beda (Agustin, 2013:14). Sehingga, mengakibatkan kendala bagi siswa. Salah satu faktor yang dapat mengakibatkan kendala tersebut adalah ketidak tepatan guru dalam memilih model pembelajaran (Hayyuningartri, 2020:47). Akibatnya, proses belajar tidak berjalan dengan lancar.

Melihat kondisi tersebut, peneliti ingin mengkaji 10 penelitian relevan dengan model pembelajaran yang mampu diterapkan di SMK program keahlian tata busana yaitu model pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Tujuannya untuk mendiskripsikan: 1) Permasalahan yang melatar belakang penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*; 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*; 3) Hambatan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*; 4) Keberhasilan yang dicapai dalam pelaksanaan model pembelajaran *jigsaw*. Harapannya, melalui *jigsaw*, peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar. Manfaat berdasarkan penelitian ini adalah menambah wawasan dalam meningkatkan kualitas belajar pada program keahlian tata busana pada mata pelajaran produktif.

METODE

Metode yang digunakan adalah studi literatur. Penelitian dilakukan dengan merangkum hasil artikel penelitian primer untuk menyajikan data yang lebih komprehensif dan berimbang. Metode ini dilakukan dengan menggunakan 4 (empat) tahap, yaitu; 1) Menentukan kriteria kelayakan, dengan meninjau hasil artikel yang telah dipublikasi dan memuat data yang telah dikaji mengenai model pembelajaran kooperatif *jigsaw* pada mata pelajaran produktif program keahlian tata busana. 2) Menentukan sumber informasi, pencarian artikel menggunakan *database Google* dan *Google Scholar*. 3) Pemilihan literatur kriteria, dalam pemilihan artikel ini dilakukan dengan menggunakan kata kunci “penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* SMK tata busana”. Limitasi pada pencarian artikel yang terkait dalam kurun waktu 2012-2020. 4) Pengumpulan data, dilakukan dengan cara mengekstrasi data sesuai dengan kriteria limitasi dan kata kunci yang telah ditetapkan. Sebanyak 73 artikel

yang didapat dari *database Google* dan sebanyak 45 artikel yang didapat dari *Google Scholar*. Artikel yang relevan untuk pembuatan studi literatur ini sebanyak 10 seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar literature yang dikaji

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Artikel	Jenis Penelitian
1.	Husna (2017)	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada kompetensi dasar membuat pola lengan secara konstruksi siswa kelas X tata busana 4 SMK Negeri 6 Surabaya tahun pelajaran 2016/2017	Jurnal Tata Busana
2.	Hayyuningartri (2020)	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas XI kompetensi dasar menerapkan tusuk dasar hiasan dalam suatu produk di SMK Negeri 1 Jabon	Jurnal Tata Busana
3.	Sa'adah (2017)	Uji coba penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada kompetensi mengoperasikan mesin jahit manual dan	Jurnal Tata Busana

		industri di kelas X busana butik 1 SMKN 1 Baureno, Bojonegoro	
4.	Maulita (2019)	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dibantu media video pada materi pembuatan pola blus wanita kelas X busana di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo tahun pelajaran 2018-2019	Jurnal Tata Busana
5.	Agustina (2013)	Perbedaan hasil belajar membuat pola menggunakan metode konvensional dan jigsaw di SMK Negeri 3 Magelang	Journal Fashion and Fashion Education
6.	Riskiyah (2017)	Pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar dasar desain di SMK N 3 klaten	Jurnal Pendidikan Tata Busana
7.	Fatmawati (2017)	Peningkatan hasil belajar menganalisis serat tekstil buatan melalui model pembelajaran jigsaw pada siswa kelas X tata busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta	Jurnal Pendidikan Tata Busana
8.	Rahmah (2016)	Model pembelajaran	Jurnal Pendidikan

		tipe jigsaw berbantuan handout untuk meningkatkan keaktifansiswa pada materi batik jumputan	an Tata Busana
9.	Lestari (2012)	Peningkatan kompetensi membuat macam - macam pola rok dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di SMK N 6 Yogyakarta	Skripsi Pendidikan Tata Busana
10.	Hidayat (2012)	Peningkatan motor activities pada pembelajaran membuat batik melalui model kooperatif metode jigsaw di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri	Skripsi Pendidikan Tata Busana

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Permasalahan yang melatar belakangi pemilihan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*.

Tabel 2. Permasalahan yang melatar belakangi model pembelajaran kooperatif *jigsaw*.

No.	Peneliti	Permasalahan
1.	Husna (2017)	Siswa kurang termotivasi.
2.	Agustina (2013)	Siswa kurang aktif karena ceramah dan demonstrasi.
3.	Lestari (2012)	Guru kurang memberi stimulus, Siswa kurang termotivasi, kurang aktif, dan mengerjakan tugas asal-asalan.
4.	Hidayat (2012)	Siswa kurang aktif dan tingkat

		keterampilan kurang.
5.	Hayuningartri (2020)	Siswa kurang aktif karena ceramah dan demonstrasi.
6.	Sa'adah (2017)	Siswa tidak tuntas secara individu dan klasikal.
7.	Maulita (2019)	Kegiatan pembelajaran kurang efektif dan bervariasi.
8.	Riskiyah (2017)	Kegiatan pembelajaran kurang efektif dan kondusif, siswa tidak mendengarkan penjelasan, mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, memilih teman, dan kompetisi secara individual.
9.	Fatmawati (2017)	Guru kurang tepat memilih model pembelajaran, dan siswa kurang aktif.
10.	Rahmah (2016)	Guru kurang tepat memilih model pembelajaran, dan siswa kurang aktif.

Permasalahan yang melatar belakangi pemilihan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* yaitu kurangnya stimulus yang diberikan dan ketidak tepatan guru dalam memilih model pembelajaran yang berupa ceramah dan demonstrasi yang menyebabkan siswa kurang aktif, kurang termotivasi, keterampilan kurang dan kurang partisipasi dalam mengerjakan tugas secara asal, mengumpulkan tugas tidak tepat waktu adanya kompetisi secara individu, memilih- milih teman, akibatnya proses belajar mengajar menjadi kurang efektif, variatif, dan tidak kondusif, sehingga siswa tidak tuntas baik secara individu atau klasikal (tabel 2).

2. Penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dalam pembelajaran keterampilan program keahlian tata busana.

Tabel 3. Penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*

No.	Peneliti	Penerapan
1.	Maulita (2019)	<ul style="list-style-type: none"> • 7 fase • Media pembelajaran, video
2.	Husna (2017)	<ul style="list-style-type: none"> • 6 fase • Media pembelajaran handout
3.	Riskiyah (2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran handout
4.	Fatmawati (2017)	<ul style="list-style-type: none"> • 6 fase • Media pembelajaran LKS
5.	Sa'adah (2017)	<ul style="list-style-type: none"> • 6 fase • Media pembelajaran handout
6.	Hidayat (2012)	<ul style="list-style-type: none"> • 6 fase • Media pembelajaran handout
7.	Lestari (2012)	<ul style="list-style-type: none"> • 6 fase • Media pembelajaran handout dan job sheet
8.	Hayyunin gartri (2020)	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran handout dan fragmen
9.	Agustina (2013)	-
10.	Rahmah (2016)	<ul style="list-style-type: none"> • 6 fase • Media pembelajaran handout

Dari tabel (3) penerapan *jigsaw* dilakukan untuk kelas X dan XI dengan kompetensi dasar (KD), pola blus wanita, pola dasar, pola rok, pola lengan, pola bunta, prinsip desain, serat tekstil buatan, mengoperasikan mesin jahit manual, membatik, dan batik jumput. Berdasarkan penelitian dari tabel diatas, mayoritas menggunakan tipe *jigsaw* dengan 6 fase dan ada satu yang menggunakan 7 fase, perbedaan dengan menggunakan 7 fase terletak pada fase 3 yang dilakukan *pre test* dan fase 6 dilakukannya *pos test*. Dari pemetan penerapan model pembelajaran dikelas diperoleh informasi bahwa guru tidak hanya menerapkan model pembelajaran *jigsaw* tetapi, melengkapinya dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang mampu mendampingi model pembelajaran *jigsaw* antara lain: hand out, job sheet, video, LKS, dan fragmen yang tujuannya untuk memperjelas dalam proses belajar.

3. Hambatan penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*.

Tabel 4. Penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*

No.	Peneliti	Hambatan/Kendala
1.	Lestrari (2012)	Siswa gaduh dan waktu terbatas.
2.	Hidayat (2012)	Siswa gaduh, waktu terbatas, dan diskusi kurang optimal.
3.	Fatmawati (2017)	Siswa kurang beradaptasi, kurang kerjasama, dan waktu terbatas.
4.	Riskiyah (2017)	Siswa kurang beradaptasi dan kurang kerjasama.
5.	Rahmah (2016)	Siswa kurang percaya diri.

Hambatan yang dihadapi saat menerapkan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* adalah waktu yang diberikan saat sangat terbatas, kegaduhan siswa terjadi karena belum bisa beradaptasi, kurang terjalannya kerja sama, dan siswa belum percaya diri untuk menyampaikan ide akibatnya, proses diskusi menjadi kurang optimal (tabel 4).

4. Keberhasilan yang dicapai model pembelajaran kooperatif *jigsaw* pada program keahlian tata busana

Tabel 5. Keberhasilan yang dicapai model pembelajaran kooperatif *jigsaw*

No.	Peneliti	Keberhasilan
1.	Maulita (2019)	<ul style="list-style-type: none"> • Afektif : sikap saling menghargai dan kerja sama, • Kognitif : <i>pre test</i> 72,77% dan <i>post tes</i> 81,66%, • Psikomotor : <i>pre test</i> 45,1% dan <i>post test</i> 84,3%.
2.	Husna (2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Afektif : saling menghargai dan kerja sama, • Kognitif : <i>pre test</i> 5,8% dan <i>post test</i> 94,1%, • Psikomotor : <i>pre test</i> 2,9% dan <i>post test</i> 88,4%.
3.	Riskiyah (2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Pre-test kelas eksperimen:rata-rata 74,5, • Pre test kelas kontrol

		: nilai rata-rata 73,01, <ul style="list-style-type: none"> • Pre-test kelas eksperimen: rata-rata 86,42, • Post-test kelas kontrol : rata-rata 78,29,
4.	Fatmawati (2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Pra siklus: 3,75%, • Siklus I : 78,125%, • Siklus II : 100%.
5.	Sa'adah (2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Afektif : bertanggung jawab, bekerja sama, disiplin, jujur dan percaya diri, • Hasil <i>chi kuadrat</i> : $0.185 \geq 0.05$.
6.	Hidayat (2012)	<ul style="list-style-type: none"> • Pra siklus: 19 siswa, • Siklus I : 12 siswa, • Siklus II: 21 siswa.
7.	Lestari (2012)	<ul style="list-style-type: none"> • Afektif : bekerja sama dan percaya diri, • Pra siklus : 40%, • Siklus I : 63%; • Siklus II : 100%.
8.	Hayyuning artri (2020)	<ul style="list-style-type: none"> • Afektif : bekerja sama dan menghargai, • Kognitif : 62,50%, • Psikomor : 100%.
9.	Agustina (2013)	<ul style="list-style-type: none"> • Model pembelajaran konvensional: <i>pre test</i> 60,99% dan <i>post test</i> 66. • Model pembelajaran <i>jigsaw</i> : <i>pre test</i> 62,08% dan <i>post test</i> 83,04 %.
10.	Rahmah (2016)	<ul style="list-style-type: none"> • Afektif : tanggung jawab. • Prasiklus: 30,7%, • Siklus I : 53,84%, • Siklus II : 80%.

Keberhasilan yang diraih dari model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dari tabel (5) terlihat pada mata pelajaran pembuatan pola, dasar desain, pengetahuan bahan tekstil, dasar teknologi menjahit, muatan lokal, dan pembuatan hiasan. Belum ditemukannya pada mata pelajaran produktif seperti; *costume made*, busana industri, produk kreatif, dan kewirausahaan. Keberhasilan yang diraih yaitu, sikap/ afektif yang dapat mengembangkan sikap menghargai, kerjasama, tanggung jawab,

disiplin, jujur dan percaya diri. Dan pengetahuan/ kognitif dan keterampilan/ psikomotor yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan presentase ketuntasan dari *pre test* dan *post test* melalui tes pra siklus, siklus I, dan siklus II yang menunjukkan keberhasilan pada hasil belajar.

KESIMPULAN

Dari 10 penelitian yang dikaji, kesimpulannya adalah sebagai berikut: 1) Permasalahan yang melatar belakangi penerapan *jigsaw* adalah ketidak tepatan guru memilih model pembelajaran sehingga siswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan kurang partisipasi dalam mengerjakan tugas akibatnya, pembelajaran menjadi kurang efektif; 2) Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* diterapkan kepada kelas X dan XI materi ajar pola busana, desain busana, tekstil, teknik menjahit, dan batik. Penerapan mengacu sintak model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dengan beberapa variasi. Media pembelajaran yang mampu mendampingi antara lain; hand out, job sheet, video, LKS, dan fragmen; 3) Hambatan saat menerapkan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* yaitu, keterbatasan waktu, kurang terjalannya kerja sama antar siswa, dan siswa kurang percaya diri; 4) Keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dapat mengembangkan sikap/afektif siswa antara lain; menghargai, kerjasama, tanggung jawab, disiplin, jujur dan percaya diri. Peningkatan pengetahuan/kognitif dan keterampilan/psikomotor sesuai kompetensi materi ajar.

SARAN

Saran yang diberikan yaitu: 1) Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* sebagai alternatif dan inovatif meningkatkan hasil belajar siswa pada program keahlian tata busana pada mata pelajaran produktif; 2) Jika ingin menggunakan model pembelajaran *jigsaw* ini sebaiknya dipersiapkan secara matang dalam memperhitungkan alokasi waktu agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tepat waktu. 3) Mengatasi kendala dalam ketidak tepatan guru dalam memilih model pembelajaran yang berupa ceramah dan demonstrasi yang menyebabkan siswa kurang aktif, kurang termotivasi, keterampilan kurang dan kurang partisipasi dalam mengerjakan tugas dalam pelaksanaan proses belajar program

eahlian tata busana pada mata pelajaran produktif; 4) Penerapan *jigsaw* yang didukung dengan media pembelajaran yang tepat seperti; hand out, job sheet, video, LKS, dan fragmen, akan memaksimalkan hasil belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Prof. Dr. Nurhasan, M. Kes selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya.
2. Dr. Maspiyah, M. Kes selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
3. Dr. Hj. Sri Handajani, S. Pd., M. Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
4. Dr. Lutfiyah Hidayati, S. Pd., M. Pd. selaku Ketua Program studi S1 Pendidikan Tata Busana dan selaku pembimbing.
5. Irma Russanti, S. Pd., M. Ds.dan Indarti, S. Pd., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing.
6. Kepada kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan selalu memotivasi.
7. Rekan-rekan S1 Pendidikan Tata Busana 2016 dan semua orang yang memberi banyak dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Ari. 2013. Perbedaan Hasil Belajar Membuat Pola Menggunakan Metode Konvensional Dan Jigsaw Di SMK Negeri 3 Magelang. *E-Jurnal Fashion And Fashion Education*. Vol. 2. No.1. Hlm: 13-18. Di unduh pada 22-08-2020. Dari <https://lib.unnes.ac.id/19129/>
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2017. *Mendesain Membelajaran Inovatif, Progesif, dan Konseptual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Temati Integratif/KTI)*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Amri, Sofan & Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran (Pengaruh Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum)*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Mulia.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Di akses pada 14 Maret 2020. Dari <http://sindikker.dikti.go.id>

Fatmawati, Bangkit Tri. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Menganalisis Serat Tekstil Buatan Melalui Model Pembelajaran Jigsaw Pada Siswa Kelas X Tata Busana Di SMK Negeri 4 Yogyakarta. *E-Jurnal Pendidikan Teknik Tata Busana*. Vol. 7. No. 2. Hlm:1-10. Di unduh pada 22-08-2020. Dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/busana/article/view/10772>

Hayyuningartri, Nila Citra. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Dasar Menerapkan Tusuk Dasar Hiasan Dalam Suatu Produk Di SMK Negeri 1 Jabon. *e-Jurnal Pendidikan Tata Busana*. Vol. 09. No. 1. Hlm: 46-50. Di unduh pada 22-08-2020. Dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/31163/28306>

Husna, Asma'ul. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Kompetensi Dasar Membuat Pola Lengan Secara Konstruksi Siswa Kelas X Tata Busana 4 Smk Negeri 6 Surabaya Tahun Pelajaran 2016/2017. *e-Jurnal Pendidikan Tata Busana*. Vol. 06. No.03. Hlm: 24-31. Di unduh pada 22-08-2020. Dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/20487>

Hidayat, Yulia. 2012. *Peningkatan Motor Activities Pada Pembelajaran Membuat Melalui Model Kooperatif Metode Jigsaw Di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Surabaya. Di unduh pada 20-08-2020. Dari <http://eprints.uny.ac.id/2317/1/BAB%200.pdf>

Lestari, Vika Dian. 2012. *Peningkatan Kompetensi Membuat Macam-Macam Pola Rok Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di SMK N 6 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Di unduh pada 20-08-2020. Dari <https://eprints.uny.ac.id/42729/>

Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning dan Memperaktekkan Cooperative Learning di ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

Maulita, Diah Mustika. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dibantu Media Video Pada Materi Pembuatan Pola Blus Wanita Kelas X Busana Di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018-2019. *e-Jurnal Tata Busana*. Vol. 08. No. 3. Hal: 109-115. Di unduh pada 22-08-2020. Dari

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/29873>

Permendikbud Republik Indonesia Nomor 07/D.D5/KK/2018 Tentang *Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK)*. Dari

<https://psmk.kemdikbud.go.id/konten/3824/struktur-kurikulum-smk-perdirjen-dikdasmn-no-07dd5kk2018-tanggal-7-juni-2018>

Prastiyo, fendik. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pemecahan dikelas V SDN Sepanjang 2*. CV Kekata Group.

Rahmah, Annisa Nur. 2016. Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Berbantuan Handout Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi. *E-Jurnal Pendidikan Teknik Busana*. Vol. 5. No. 2. Hlm: 1-11. Di unduh pada 21-08-2020. Dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/busana/article/view/2339/0>

Riskiyah. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Di SMK N 3 Klaten. *E-Jurnal Pendidikan Teknik Busana*. Vol. 6. No. 1. Hlm:1-12 Di unduh pada 20-08-2020. Dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/busana/article/view/2339/0>

Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kenca

Sa'adah, Ayu Ummatus. 2017. Uji Coba Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Kompetensi Mengoperasikan Mesin Jahit Manual Dan Industri Di Kelas X Busana Butik 1 SMK N 1 Baureno, Bojonegoro. *e-Jurnal Tata Busana*. Vol. 06. No. 02. Hlm: 1-6. Di unduh pada 20-08-2020. Dari

<https://media.neliti.com/media/publications/250646-uji-coba-penerapan-pembelajaran-kooperat-1a2c82fa.pdf>

Syafril, Zelhendri Zen. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovative-Progresive, Konsep Landasan dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Yamin, Martinis dan Bansu I. Ansari. 2008. *Teknik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Persada Press.

Shaper, Bin Noor dkk. 2017. *Proceeding International Conference on Guidance and Counseling 2017 (ICGC"2017):Multicultural Guidance & Counseling*.Pontianak: