

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 21 KOTA BEKASI

Prika Machicha Sendy¹, Nurbaity², Hendi Irawan³

^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI

*Penulis Korespondensi: prikamachihasendy@gmail.com¹, nurbaity_muthalib@yahoo.com²,
hendiirawankesos@gmail.com³

Abstract. *This study aims to describe the application of the Jigsaw Type Cooperative Learning Model in History Learning for Grade X Students of SMA Negeri 21 Kota Bekasi. The research is motivated by the low interest in learning history which is shown by the lack of student activity, low enthusiasm during learning, students tend to be sleepy, lack of focus, and the dominant use of lecture methods by educators. The study uses a descriptive qualitative approach. The research subjects include history educators and grade X students of SMA Negeri 21 Kota Bekasi. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation. Meanwhile, data analysis uses the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that the application of the Jigsaw Type Cooperative Learning model is able to create a more active, collaborative, and enjoyable learning atmosphere. Students become more enthusiastic about participating in learning, dare to express opinions, actively discuss, are responsible for the material being studied, and more easily understand historical material through group work. In addition, the Jigsaw Type Cooperative Learning model is also able to reduce boredom and increase student participation during the history learning process. Thus, it can be concluded that the implementation of the Jigsaw Cooperative Learning model can positively contribute to increasing interest in learning history among 10th-grade students at SMA Negeri 21 Bekasi City.*

Keywords: *Learning Model, Jigsaw Cooperative Learning, history*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 21 Kota Bekasi. penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar sejarah yang ditunjukkan melalui kurangnya keaktifan peserta didik, rendahnya antusiasme saat pembelajaran, peserta didik cenderung mengantui, kurang fokus, serta dominannya penggunaan metode ceramah oleh pendidik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deksriptif. Sebjek penelitian meliputi pendidik sejarah dan peserta didik kelas X SMA Negeri 21 Kota Bekasi. teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan, analisis data menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan model Cooperative Learning Tipe Jigsaw mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, berani menyampaikan pendapat, aktif berdiskusi, bertanggung jawab terhadap materi yang dipelajari, serta lebih mudah memahami materi sejarah melalui kerja sama kelompok. Selain itu, model Cooporative Learning Tipe Jigsaw juga mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Dengan demikian, dapa

disimpulkan bahwa penerapan model *Cooprative Learning Tipe Jigsaw* dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar sejarah pada peserta didik kelas X SMA Negeri 21 Kota Bekasi.

Kata kunci: *Model Pembelajaran, Cooperative Learning Tipe Jigsaw, sejarah*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan didefinisikan sebagai suatu upaya yang dilakukan secara sadar, terstruktur, dan penuh perencanaan dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang kondusif (Choiri dkk., 2025). Lingkungan ini dirancang agar peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam menggali dan mengembangkan potensi-potensi diri mereka sendiri. Melalui proses tersebut, mereka diharapkan mampu membangun serta memperkuat berbagai dimensi kemampuan, seperti kekuatan spiritual yang kokoh sebagai fondasi nilai-nilai moral, pengendalian diri yang matang untuk menghadapi tantangan hidup, kepribadian yang berintegritas dan tangguh, kecerdasan intelektual yang tajam, akhlak mulia yang menjadi teladan bagi orang lain, serta keterampilan praktis yang esensial tidak hanya untuk kebutuhan pribadi mereka sendiri, tetapi juga untuk berkontribusi secara positif bagi kemajuan masyarakat luas di sekitar mereka.

Definisi pendidikan sebagai proses holistik yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk manusia utuh yang siap menghadapi dinamika kehidupan modern. Sementara itu, menurut (Rahman dkk., 2022) Pendidikan merupakan suatu usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi lain. Pendidikan menjadikan generasi sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia.

Pendidikan di era digital pada dasarnya merupakan penggabungan teknologi informasi dan komunikasi kedalam bidang pendidikan guna meningkatkan aksebelitas, personalisasi, dan kualitas pendidikan. Pendidikan semacam ini menuntut semua lembaga pendidikan, pendidik, peserta didik, dan orang tua agar memiliki kesiapan dalam memfasilitasi serta menggunakan teknologi digital. Pendidikan di era digital secara otomatis memunculkan adanya pembelajaran digital yang membuat peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa terhalang waktu juga tempat. Kebebasan ini tentu memudahkan peserta didik untuk menggali informasi dan menemukan keterampilan-keterampilan baru yang mendukung kehidupannya dimasa depan (Setiawati, 2024).

Pendidik memegang peran sentral sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan misi pendidikan dilapangan. Mereka adalah faktor utama yang menemukan keberhasilan terwujudnya sistem pendidikan yang berkualitas dan efisien. Dalam proses pembelajaran,

peran guru sangat krusial untuk memastikan tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Kirana & Rosita, 2024).

Sebagai tenaga pengajar, pendidik diharapkan tidak hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga mampu mengubah dan mentransformasikan ilmu pengetahuan dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi para peserta didik. Namun, kenyataannya di era modern ini, yang dimana teknologi dan metode pendidikan semakin berkembang masih banyak ditemukan guru yang menerapkan metode pembelajaran konvensional terutama ceramah yang monoton dan kurang bervariasi.

Metode pembelajaran konvensional sering kali membuat suasana kelas menjadi membosankan dan tidak melibatkan secara aktif para peserta didik. Ketika suasana belajar menjadi seperti ini terjadi, minat dan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran menurun, bahkan bisa menyebabkan mereka bersikap acuh tak acuh atau tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Untuk itu dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan, pendidik dituntut agar lebih inovatif dan kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran.

Kreativitas pendidik dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang menarik dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu peran penting seorang pendidik dalam proses pembelajaran adalah sebagai pendidik yang harus mampu mentransfer pengetahuan kepada peserta didik dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran. Sebagai pendidik, pendidik dituntut untuk menguasai dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat serta beragam. Penggunaan metode yang sesuai dan bervariasi juga dapat menumbuhkan minat peserta didik. Dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses pendidikan yang mempengaruhi keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar serta efektivitas mereka dalam memahami materi pembelajaran. Minat belajar juga dapat diartikan sebagai kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk memiliki motivasi dan semangat tinggi dalam belajar. Selain rasa ingin tahu terhadap suatu materi, minat belajar juga mencerminkan keinginan peserta didik untuk meluangkan waktu dan usaha dalam mempelajari materi tersebut. Minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti relevansi materi pelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, dan lingkungan belajar yang mendukung (Furqon, 2024).

Pembelajaran sejarah mempunyai tujuan yang sesuai dengan UU Pendidikan Nasional yang dapat memberikan arah bagi pembangunan bangsa. Dalam kaitan mengenai aspek kognitif yang diterima peserta didik dalam pembelajaran sejarah memiliki peran penting untuk mengembangkan karakter, hal ini sejalan dengan yang ditulis oleh (Sadirman, 2012) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah sebenarnya memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan karakter bangsa. Pembelajaran

sejarah, akan mengembangkan aktivitas peserta didik untuk melakukan telaah berbagai peristiwa, untuk kemudian dipahami dan diinternalisasikan berbagai nilai yang ada dibalik peristiwa itu sehingga melahirkan contoh untuk bersikap dan kemudia bertindak.

Diantara mata pembelajaran yang diajarkan sekolah, sejarah memiliki kedudukan strategis sebagai sarana pembentukan identitas nasional, wawasan kebangsaan, budaya serta kesadaran historis peserta didik. Sejarah tidak hanya menyajikan fakta masa lalu, tetapi juga memberikan peserta didik pemahaman tentang proses terbentuknya kondisi sosial politik, dan budaya saat ini. Dengan demikian pembelajaran sejarah seharusnya mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Kuntowijoyo, 2018). Namun pada kenyataannya, minat belajar sejarah di kalangan SMA masih tergolong rendah. Sejumlah penelitian menunjukan bahwa sejarah sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, penuh hafalan, dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Sadirman, 2016).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 21 Kota Bekasi dengan subjek penelitian pendidik dan peserta didik kelas X. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan model *Cooprative Learning Tipe Jigsaw* mampu meningkatkan minat belajar sejarah pada peserta didik kelas X SMA Negeri 21 Kota Bekasi. sebelum model *Cooprative Learning Tipe Jigsaw* diterapkan proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, mudah merasa bosan, mengantuk saat jam pembelajaran berlangsung. Serta kurang aktif dalam kegiatan diskusi. Selain itu, peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal materi sejarah yang berkaitan dengan fakta, tokoh, dan kronologis peristiwa.

Setelah penerapan model *Cooprative Learning Tipe Jigsaw*, terjadi perubahan yang positif pada proses pembelajaran sejarah. Peserta didik menjadi lebih aktif berdiskusi, berani mengungkapkan pendapat, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta memiliki tanggung jawab terhadap materi yang dipelajari dan disampaikan kepada anggota kelompok asal. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan tidak terlihat monoton sehingga peserta didik lebih fokus seta antusias mengikuti pembelajaran sejarah.

Berasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi penerapan *Cooprative Learning Tipe Jigsaw* tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran, tetap juga menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, dan

minat belajar sejarah pada peserta didik. Dengan demikian, model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* terbukti efektif sebagai alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi peserta didik.

Pembahasan

Pengertian Model Pembelajaran Cooperative Learning

Menurut Shamdani (Putri,dkk, 2024), model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan pembagian kelompok selama proses pembelajaran dengan tujuan sesama peserta didik dapat saling bertukar pendapat dalam kelompok yang telah dibagi oleh pendidik, karena biasanya peserta didik akan lebih nyaman saat mengutarakan pemikiran atau pendapat pada teman sebaya daripada bertanya kepada pendidik. Namun peran pendidik tetap dibutuhkan dalam model ini untuk memonitor peserta didik selama proses pembagian kelompok, membimbing jalannya diskusi, dan penyampaian hasil diskusi peserta didik dikelas.

Menurut Murray (Putri,dkk, 2024), *Cooperative Learning* lebih mengandalkan pembelajaran dengan kelompok-kelompok kecil peserta didik. biasanya kelompok terdiri dari 4-6 peserta. Walaupun materi dan arahan dari pendidik merupakan bagian dari pengajaran, pembelajaran kooperatif secara hati-hati mengatur kelompok-kelompok kecil agar anggotanya dapat bekerja sama untuk bisa memaksimalkan pembelajaran pribadi dan pembelajaran secara berkelompok.

Cooperative learning adalah sebagai sebuah metode pengajaran, *cooperative learning* ini mendukung pendekatan yang dimana setelah peserta didik mendapatkan pengajaran dari fasilitator, peserta didik di bagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberikan arahan yang jelas mengenai pembelajaran seperti apa selanjutnya dan hasil yang diharapkan dari pembelajarannya, serta diberikan juga panduan mengenai bagaimana proses kerja kelompok yang akan dilakukan pada saat pembelajaran kedepannya.

Tujuan Model Pembelajaran Cooperative Learning

Menurut Isjoni (Hasan & Himami, 2021), Pembelajaran *Cooperative Learning* yaitu model pembelajaran yang menggunakan system belajar secara berkelompok yang bertujuan peserta didik bisa mencapai tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a) Hasil belajar akademik

Dalam belajar *cooperative learning* dikembangkan untuk mencangkup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas hasil belajar akademis. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran *cooperative* dapat memberi keuntungan baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran *cooperative* memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan *cooperative* akan belajar saling menghargai terhadap perbedaan individu satu sama lain.

c) Perkembangan keterampilan sosial

Mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi. Bekerja sama dengan teman satu kelompok dalam menyelesaikan tugas dan masalah terkait pembelajaran. Agar peserta didik dapat melatih keterampilan sosialnya, keterampilan dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesamanya. Keterampilan-keterampilan sosial, sangat penting dimiliki oleh peserta didik sebab saat ini banyak anak muda yang masih kurang dalam pengembangan keterampilan sosial.

Karakteristik Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan Hendriani (Sumantri, 2016) yaitu penghargaan kelompok, pertanggung jawaban individu, dan kesempatan berama untuk berhasil.

- 1) Penghargaan Kelompok: pembelajaran kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor diatas kriteria yang ditentukan.
- 2) Pertanggung jawaban individu: keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggung jawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar.
- 3) Kesempatan bersama untuk mencapai keberhasilan: Kesempatan bersama untuk meraih keberhasilan melalui pembelajaran kooperatif dengan penilaian berdasarkan peningkatan prestasi peserta didik.

Unsur-unsur Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Menurut Roger dan Johnson (Sumantri, 2016) menyatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap Cooperative Learning. Untuk mencapai hasil yang maksimal ada lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan. Lima unsur-unsur tersebut yaitu:

- 1) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*)

Ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggung jawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok.

Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.

2) Tanggung jawab perseorangan (*personal responsibility*)

Pertanggungjawaban dalam pembelajaran kooperatif dilakukan melalui penilaian keberhasilan kelompok untuk memperkuat tanggung jawab setiap anggota dalam belajar bersama.

3) Interaksi promotif (*face to face promotive interaction*)

Interaksi promotif menghasilkan saling ketergantungan positif melalui sikap saling membantu, berbagi informasi, saling percaya, dan memotivasi untuk mencapai keberhasilan bersama.

4) Keterampilan berkomunikasi antar anggota (*interpersonal skill*)

Untuk mengkoordinasikan kegiatan peserta didik dalam pencapaian tujuan peserta didik harus saling mengenal dan mempercayai, mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling menerima dan saling mendukung, serta mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.

5) Pemrosesan kelompok (*group processing*)

Pemrosesan kelompok bertujuan menilai tahapan kegiatan dan kontribusi anggota untuk meningkatkan efektivitas kerja sama dalam mencapai tujuan kelompok.

Type-tipe Model Pembelajaran Cooperative Learning

Menurut Salvin (Sumantri, 2016) Model pembelajaran kooperatif ada berbagai macam tipe, yaitu Student Teams-Achievement Division (STAD), Team Game Tournament (TGT), Jigsaw, Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC).

1) *Student Teams-Achievement Division (STAD)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Division (STAD)* yang dikembangkan oleh Slavin menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui diskusi, kerja sama, dan interaksi sosial untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam pelaksanaannya, pendidik terlebih dahulu menyampaikan materi, kemudian peserta didik bekerja dalam kelompok untuk berdiskusi, menyelesaikan tugas, dan saling membantu memahami materi.

2) *Team Game Tournament (TGT)*

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang heterogen agar dapat saling bekerja sama dan melengkapi dalam proses belajar. Setiap anggota kelompok memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan kelompoknya.

Dalam pelaksanaannya, peserta didik tidak hanya belajar melalui diskusi kelompok, tetapi juga mengikuti turnamen akademik berupa kompetisi menjawab soal yang disiapkan oleh pendidik. Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah jawaban benar dan kecepatan menjawab, kemudian hasil turnamen tersebut menjadi kontribusi bagi skor kelompok.

3) *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dilaksanakan dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang disebut kelompok asal. Setiap anggota kelompok diberikan tanggung jawab untuk mempelajari bagian materi tertentu.

Peserta didik yang mempelajari materi yang sama kemudian berkumpul dalam kelompok ahli untuk berdiskusi, memperdalam pemahaman, dan menyiapkan cara menyampaikan materi kepada kelompok asalnya.

4) **Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)**

Model pembelajaran kooperatif tipe Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) merupakan pembelajaran yang menekankan kerja sama peserta didik dalam kelompok untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis. Melalui kegiatan membaca terpadu, peserta didik dilatih memahami isi bacaan, mengolah informasi, serta menyusun rangkuman secara sistematis berdasarkan materi yang dipelajari bersama.

Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Istilah *Jigsaw* dalam Bahasa Inggris adalah gergaji ukir atau juga disebut sebagai puuzel yaitu teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini mengambil pola acara bekerja sebuah gergaji, yaitu peserta didik melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan peserta didik lain untuk mencapai tujuan Bersama.

Menurut (Isjoni, 2009) Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik serta kerja sama antar peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Lie, 2004) mengemukakan bahwa model *jigsaw* dirancang untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab peserta didik, baik terhadap proses belajar dirinya sendiri maupun terhadap pembelajaran teman-temannya. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dituntut untuk mampu menyampaikan dan mengajarkan materi yang telah dipelajarinya kepada anggota kelompok lainnya.

Peneliti memandang bahwa menggunakan model pembelajaran *jigsaw* adalah sebagai metode sangat efektif dalam meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. dalam metode ini, peserta didik tidak hanya sebagai objek pandangan, dimana peserta didik

harus melakukan penyedia bahan pendengar, dimana peserta didik melakukan bahan medianya untuk melakukan diskusinya.

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Menurut Rusman (Rahmi et. al, 2024) langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dikelompokkan dengan jumlah anggota kurang lebih empat sampai enam orang yang disebut kelompok asal.
- 2) Masing-masing anggota dalam kelompok asal diberi tugas yang berbeda.
- 3) Anggota dari kelompok asal yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.
- 4) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal masing-masing dan menjelaskan kepada anggota kelompok asal tentang sub bab yang mereka kuasai.
 - a) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
 - b) Pembahasan
 - c) Penutup

Kelebihan dan Kekurangan dari Model *Cooperative Learning*

Model Cooperative Learning mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sehingga perlu adanya pemahaman dalam melaksanakan model tersebut. Menurut (Bastian & Reswita, 2022) kelebihan dan kekurangan pembelajaran *Cooperative Learning* sebagai suatu strategi pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Kelebihan model Cooperative Learning
 - a) Melalui penerapan pembelajaran kooperatif, peserta didik tidak hanya bergantung pada penjelasan Pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar. Sebaliknya, mereka didorong untuk lebih percaya pada kemampuan berpikir dan memahami materi secara mandiri.
 - b) Pembelajaran kooperatif membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berbicara melalui diskusi dan kerja kelompok. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dilatih untuk berani menyampaikan ide, pendapat, dan gagasan secara jelas serta terstruktur.
 - c) Pembelajaran kooperatif efektif dalam menumbuhkan sikap saling menghargai melalui kerja kelompok. Dengan kegiatan tersebut, peserta didik belajar berinteraksi dan menghormati perbedaan kemampuan maupun cara berpikir teman.

- d) Pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan bertanggung jawab dalam proses belajar. Melalui kerja kelompok, setiap peserta didik memiliki peran yang mendukung tercapainya tujuan bersama.
- e) Pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui kerja sama dan interaksi kelompok. Selain meningkatkan pencapaian akademik, model ini juga membantu mengembangkan kemampuan sosial seperti komunikasi, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai.
- f) Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menguji ide dan pemahaman sendiri, menerima umpan balik.
- g) Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
- h) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan member rangsangan untuk berpikir.

2) Kekurangan model Cooperative Learning

- a) Peserta didik berkemampuan tinggi kadang menganggap teman yang kurang mampu sebagai hambatan dalam kerja kelompok. Hal ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan dan menurunkan motivasi karena proses belajar terasa lebih lambat. Kondisi tersebut juga dapat mengganggu keharmonisan dan efektivitas kerja kelompok sehingga tujuan pembelajaran kooperatif tidak tercapai secara optimal.
- b) Dalam pembelajaran kooperatif, penilaian biasanya didasarkan pada kinerja kelompok secara keseluruhan. Namun, pendidik perlu menekankan bahwa tujuan utamanya adalah peningkatan hasil belajar individu. Keberhasilan kelompok seharusnya menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan setiap peserta didik, bukan sekadar tujuan akhir penilaian.
- c) Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan kesadaran dan kebersamaan membutuhkan waktu yang cukup lama. Sikap kerja sama dan tanggung jawab perlu dibangun melalui proses belajar yang berulang dan berkelanjutan. Karena itu, pembelajaran kooperatif harus diterapkan secara konsisten agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
- d) Keterampilan kerja sama memang penting, tetapi banyak aktivitas sehari-hari juga menuntut kemandirian individu. Karena itu, pembelajaran kooperatif tidak hanya menekankan kerja kelompok, tetapi juga perlu menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik. Dengan demikian, mereka mampu bekerja sama sekaligus mandiri dan bertanggung jawab dalam menghadapi tugas.

Pengertian Minat Belajar

Berdasarkan buku (Sadirman, 2021) minat belajar adalah suatu dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri peserta didik, berupa serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi ideal yang diinginkan. Minat ini dapat memberikan kesinambungan dan mengarahkan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Berdasarkan buku (Uno, 2021) mengungkapkan bahwa minat belajar adalah pendorong internal maupun eksternal yang dapat mendorong peserta didik untuk mengalami perubahan perilaku. Proses ini biasanya didukung oleh beberapa aspek atau elemen yang berhubungan dengan gejala mental, psikologis, dan emosional, sehingga mempengaruhi tindakan atau perilaku yang diambil.

Sejalan dengan Andriani (Sinaga dkk., 2024) menjelaskan bahwa minat belajar suatu upaya untuk mendorong pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, baik melalui faktor internal maupun eksternal. Minat ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa suatu bentuk perhatian, ketertarikan, atau keinginan yang kuat dari seorang individu untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini mencerminkan rasa suka, antusiasme, dan motivasi seseorang terhadap kegiatan belajar, baik secara formal di lingkungan sekolah maupun informal di luar kelas. Minat belajar tidak hanya muncul dari dorongan eksternal, seperti tugas dari pendidik atau tekanan dari orang tua, tetapi juga dari keinginan internal peserta didik untuk memahami, mengeksplorasi, dan menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada peserta didik peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian wawancara yang menyatakan bahwa proses kegiatan pembelajaran sebelum mengguakan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* cenderung membuat peserta didik mudah bosan, mengantuk, dan sulit untuk menerima materi pembelajaran karena pendidik masih menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian sejalan dengan (Muniro, dkk, 2026) menyatakan bahwa Proses pembelajaran yang didominasi oleh penyampaian materi secara langsung tanpa variasi kegiatan dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan, kurang bersemangat, dan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan pentingnya penerapan pembelajaran yang interaktif, bervariasi, dan berpusat pada peserta didik agar keterlibatan belajar dapat meningkat. Pemberian materi yang diikuti dengan ulangan tanpa kegiatan pendukung seperti diskusi, *ice breaking*, atau aktivitas kelompok dapat membuat proses belajar kurang menarik bagi peserta didik.

Namun setelah peneliti mulai menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik. Model ini mampu meningkatkan kerja sama antar peserta didik, memperkuat kemampuan bertukar informasi dan berdiskusi, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran

melalui proses belajar bersama. Dengan demikian, model *Cooperative Learning tipe Jigsaw* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Jigsaw* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Jigsaw* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Penerapan model ini dilakukan melalui pembentukan kelompok asal dan kelompok ahli yang memungkinkan peserta didik untuk berdiskusi, bertukar informasi, serta bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X. Sebelum penerapan model *Cooperative Learning tipe Jigsaw*, proses pembelajaran cenderung membuat peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan, mengantuk saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, serta mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami materi yang dipelajari. Kondisi tersebut mengakibatkan partisipasi peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran masih rendah.

Setelah peneliti menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*, peserta didik menunjukkan adanya perubahan yang positif. peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran, peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok, berani menyampaikan pendapat, serta peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi melalui kegiatan belajar Bersama secara berkelompok. Selain itu, peserta didik menjadi lebih fokus dan tidak mudah mengantuk selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Peningkatan keaktifan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dapat menjadi sebuah alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pembelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 21 Kota Bekasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning tipe Jigsaw* memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, antusiasme dalam berdiskusi, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta partisipasi peserta didik dalam menyelesaikan tugas kelompok. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses belajar, bukan hanya menerima informasi dari guru.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti adanya peserta didik yang kurang aktif dalam kelompok dan cenderung

bergantung pada teman yang lebih aktif. Namun, secara keseluruhan model *Cooperative Learning tipe Jigsaw* tetap dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah melalui kegiatan belajar yang menekankan kerja sama, tanggung jawab, dan partisipasi aktif peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Bastian & Reswita. (2022). *MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN*. CV. Adanu Abitama.
- Choiri, Moh. M., Auliyaurok Rokhim, & Festian Cindarbumi. (2025). Upaya Menciptakan Suasana Belajar yang Efektif dan Kondusif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Discovery : Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 10(2), 200–205. <https://doi.org/10.33752/discovery.v10i2.10183>
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA ANGGOTA.
- Hasan & Himami. (2021). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, Vol.1, No. 1. <https://doi.org/https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik* (Ed. 3). Pustaka Pelajar.
- Kirana, D. A. A., & Rosita, R. D. A. (2024). Peran Guru dan Tenaga Kependidikan dalam Sistem Pembelajaran di SMP Negeri 34 Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 6. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.346>
- Kuntowijoyo. (2018). *PENGANTAR ILMU SEJARAH* (Vol. 1). Tiara Wacana.
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Grasindo.
- Muniro, dkk,. (2026). DAMPAK METODE CERAMAH TERHADAP PARTISIPASI SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 03 GEJLIK. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 5, No. 3.
- Putri,dkk. (2024). Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol.3, No.3. <https://doi.org/https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>
- Rahman, Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. (2022). *PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN*. 2.

- Rahmi et. al. (2024). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Lencana : Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, Vol.2, No. 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/lencana.v211.2970>
- Sadirman. (2021). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo.
- Sadirman, A., M. (2016). *INTERAKSI & MOTIVASI BELAJAR MENGAJAR* (1 ed.). PT. RajaGrafindo Persada.
- Setiawati, I. (2024). *Pendidikan di Era Digital* (Vol. 1). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Sinaga, D. Y., Simangunsong, R. Y., Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., Simbolon, U. G., Sitindaon, L. M., & Maharani, N. (2024). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi: Developing Students' Learning Interests to Improve Elementary School Mathematics Learning in High School Grades. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1550–1560. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5430>
- Sumantri, M. S. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori dan praktik di tingkat pendidikan dasar / Dr. Mohamad Syarif Sumantri, M.Pd.* Rajwali Pers.
- Uno, H. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.