

Studi Komparasi Model Pembelajaran Projek Based Learning (PjBL) dan Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS SDN 2 Abepura

Chelsi Yuliana S

Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia
chelsiyulianas11@gmail.com

Abstract

Learning outcomes are one level of measurement of learning objectives for students which are called Learning Outcomes. that way the delivery of learning material requires modification or appropriate learning design to achieve the objectives of teaching. The fact is that at SDN 2 Abepura there are still teachers who teach using conventional methods. This study aims to determine higher learning outcomes than the PjBL and Jigsaw learning models. The study used a quasi-experimental approach with a pretest-posttest non-equivalent control group design. calculated using the Gaint Score with 1) Social Studies learning outcomes for Hindu Buddhist kingdoms using the Project Based Learning (PjBL) learning model are higher with an average of 0.65 than using the Jigsaw learning model 0.42 2). Social studies learning outcomes with Hindu Buddhist kingdom material in the aspects of applying, analyzing, evaluating, creating with the Project Based Learning (PjBL) learning model are higher than the Jigsaw learning model. After following this research it can be concluded that the PjBL learning model has higher learning outcomes compared to the Jigsaw model

Keywords: *IPS Learning Outcomes; Project-Based Learning; Jigsaw Learning Model*

Abstrak

Hasil belajar merupakan salah satu tingkat pengukuran dari tujuan pembelajaran pada peserta didik yang disebut Capaian Pembelajaran. dengan begitu penyampaian materi pembelajaran diperlukan modifikasi atau desain pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan dari pengajaran. Fakta di SDN 2 Abepura masih adanya guru yang mengajar menggunakan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang lebih tinggi dari model pembelajaran PjBL dan Jigsaw. Penelitian menggunakan pendekatan eksperimen semu dengan rancangan pretest-posttest non-equivalent control group design. dihitung menggunakan Gaint Score dengan 1) Hasil belajar IPS materi kerajaan Hindu Budha menggunakan model pembelajaran Projek Based Learning (PjBL) lebih tinggi dengan rata-rata 0,65 dari pada penggunaan model pembelajaran Jigsaw 0,42 2). Hasil belajar IPS dengan materi kerajaan Hindu Budha pada aspek mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, mengkreasi dengan model pembelajaran Projek Based Learning (PjBL) lebih tinggi dari pada model pembelajaran Jigsaw. Setelah mengikuti penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran PjBL memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan model Jigsaw.

Kata Kunci: *Hasil Belajar IPS; Projek Based Learning; Model Jigsaw*

Pendahuluan

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dimana peserta didik belajar pengetahuan yang mendasar atau konsep dari semua mata pelajaran yang diberikan di sekolah. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu bekal untuk mencapai pemahaman

konsep ke jenjang yang lebih terarah sebagai proses pembentukan. Sebagai peserta didik sekolah dasar merupakan titik dengan jenjang 7 Tahun sampai 11 Tahun yang menunjukkan pengelompokan belajar berdasarkan kegiatan yang kongkret. Pembelajaran kongkret merupakan pembelajaran yang dilakukan secara langsung atau nyata yang bertujuan untuk memecahkan masalah secara langsung. Pembelajaran yang kongkret pula memberikan kepada peserta didik untuk aktif dalam belajar. Peserta didik Sekolah Dasar merupakan insan yang mempunyai akal dan kreatifitas yang berada pada taraf operasional kongkrit.

Salah satu matapelajaran pada kurikulum 2013 yaitu IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang berfokus pada pengetahuan social dari lingkungan sekitar. Leo Agung Sutoyo (2009) mengatakan Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu social dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan Pendidikan. Pembelajaran IPS Sebagian besar merupakan materi yang berbentuk bacaan dan hafalan. Biasanya guru hanya memberikan gambar dari buku ajar dan menjelaskan dengan cara mencatat materi yang penting. Fatimah Ibda (2015) berpendapat tahapan sekolah dasar memerlukan pengajaran yang tepat agar capaian pembelajaran yang ditargetkan oleh guru dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Perkembangan pola pikir peserta didik menuntut guru untuk memberikan pengajaran yang lebih baik sesuai dengan tahapan kognitif peserta didik. Agung et al. (2019) mengatakan kegiatan guru dalam penyampaian pengajarannya dengan metode penugasan atau persentasi kelompok akan menimbulkan kegiatan pembelajaran yang kurang efektif. Untuk itu perlu adanya desain pembelajaran yang dapat memancing kreatifitas Peserta didik. Desain atau model pengajaran yang tepat dapat mengoptimalkan hasil belajar pada Peserta didik. Sementara itu fakta dilapangan masih kurangnya guru yang membuat penyampaian materi dengan model pembelajaran yang dapat memberikan nuansa berbeda sehingga mendapatkan hasil pembelajaran yang meningkat.

Kegiatan pengajaran konvensional dapat mengakibatkan ketidak tertarikannya peserta didik terhadap pembelajaran, hal ini berdampak kepada hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dibidang IPS. Penyampaian pembelajaran menggunakan metode ceramah dan penugasan merupakan hal yang umumnya digunakan guru saat menyampaikan materi pembelajaran. Kegiatan belajar seperti ini mengakibatkan daya ingat peserta didik tentang pembelajaran hanya dalam jangka pendek sehingga mengakibatkan banyak peserta didik yang mudah lupa pada materi yang sudah pernah diberikan. Penyampaian pembelajaran dengan model dapat mengasah peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Desain pembelajaran atau model penyampaian pembelajaran yang kurang tepat seperti menggunakan metode ceramah, dan presentasi dan diskusi akan mengurangi tingkat berfikir kritis pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang bermakna atau secara langsung menghasilkan daya ingat yang melekat dengan kurun waktu yang lama.

Peserta didik yang cenderung pasif pada kegiatan pembelajaran dan hanya meringkas point-point materi cenderung lebih rendah hasil belajarnya terbukti dari nilai Peserta didik dalam kegiatan UTS dalam satu kelas yang berjumlah 28 orang. 68% Peserta didik yang monoton tidak aktif berdiskusi sehingga kegiatan di kelas menjadi pasif dan mendapatkan nilai kurang dari 70. Hal ini menjadi perhatian khusus untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik dengan penerapan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Hasil belajar merupakan sebuah hasil dari proses perubahan tingkah laku dalam ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Dalam (Retno Utari, 2011) mengatakan ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom yaitu (1) mengingat; (2) memahami; (3) mengaplikasi;

(4) menganalisis; (5) mengevaluasi; (6) mengkreasi. Acuan dasar untuk meningkatkan pemahaman kritis pada Peserta didik dapat menganalisis melalui Taksonomi Bloom, dengan demikian sebagai g\uru dapat mengetahui aspek terendah dan tertinggi untuk diaplikasikan dengan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih adalah Model pembelajaran Projek Based Learning (PjBL) dan jigsaw. PjBL merupakan model yang berfokus memecahkan masalah. Menurut Dwi Agus Sudjimat et al. (2020) pengaruh pembelajaran yang berbasis produk dapat meningkatkan pada kemampuan berpikir kritis pada Peserta didik. Berikut merupakan langkah-langkah kegiatan menggunakan model PjBL.

Tabel 1. Langkah Kegiatan Model Pembelajaran PjBL

No	Nama Kegiatan	Keterangan
1	Pertanyaan	Peserta didik diberikan pertanyaan untuk memancing rasa ingin tahu terhadap materi yang akan diberikan.
2	Membuat Perencanaan	Membuat dan menentukan aturan kelompok, Menentukan ketua dan anggota kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik. Merancang hasil proyek yang akan di kreasikan oleh peserta didik, setiap kelompok berbeda produk atau produk. dilakukan diskusi antara kelompok yang sesuai dengan materi.
3	Menyusun jadwal aktivitas	Peserta didik merancang jadwal Mencari materi proyek Membuat proyek sesuai dengan klompok, langkah-langkah dalam pembuatan produk dan pemberian warna, penajian produk
4	Memberikan penilaian terhadap produk yang dihasilkan	Produk yang dihasilkan di persentasikan di depan kelas,
5	Pemberian evaluasi	Peserta didik diberikan soal evaluasi

(Sumber: Dwi Agus Sudjimat et al., 2020)

Dari table 1 adalah langkah pembelajaran model PjBL yang dimana peserta didik diajak untuk melakukan kegiatan dalam pembelajaran yang di mana semua peserta didik bekerja sama untuk memecahkan persoalan pada kelompok, dan mengkreasikan materi untuk membuat produk. Selaras dengan itu Surya et al. (2018) mengatakan model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas peserta didik dengan ciri peserta didik yang aktif dalam pembelajaran dengan ciri semakin banyak peserta didik yang bertanya jawab, mengemukakan gagasan dan solusi, dan memecahkan masalah pada soal. Dalam table di bawah ini merupakan penjelasan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran PjBL.

Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan Model PjBL

No	Kelebihan	Kelemahan
1	Memacu motivasi terhadap peserta didik	Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah
2	Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah yang ada	Memerlukan peraalatan untuk menunjang pembuatan produk
3	Menyediakan kesempatan untuk berkolaborasi dengan teman	Fasilitator atau guru yang nyaman dengan kelas tradisional.

4	Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi	Adanya kemungkinan peserta didik yang kesulitan dalam mengumpulkan informasi
5	Memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dalam praktik dan pengorganisasian proyek serta manajemen aturan, waktu dll.	Adanya kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok

Lima kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran PjBL di atas dapat dimodifikasi sehingga dapat membantu pembelajaran yang tepat untuk peserta didik. Selanjutnya model pembelajaran Jigsaw merupakan teknik yang menekankan pembelajaran kooperatif dalam kelompok untuk bertanggung jawab dan bekerja sama mencapai tujuan. Selanjutnya adalah model Jigsaw, menurut Siahaan memiliki tahapan langkah pembelajaran.

Tabel 3. Langkah Kegiatan Model Pembelajaran Jigsaw

No	Langkah	Kegiatan
1	Tujuan pembelajaran dan motivasi	Guru memfasilitasi peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memotivasi
2	Penyajian Informasi	Guru memberikan aturan kegiatan jalanya belajar, memberikan materi, pengalaman langsung dari materi pembelajaran
3	Kelompok asal	Kelompok yang sudah dibagi secara heterogen (5-6 peserta didik) diberikan sub bahasan materi untuk dipelajari baik-baik. Setiap anggota memiliki tanggung jawab mempelajari topik yang berbeda-beda.
4	Kelompok ahli	Fasilitator/guru meminta peserta didik yang mendapat topik sama berdiskusi dalam kelompok ahli
5	Soal evaluasi untuk individu	Ketika sudah selesai dalam kelompok, peserta didik diberikan soal evaluasi

(Sumber: Siahaan et al., 2021)

Dari penjelasan langkah menggunakan model Jigsaw dalam pembelajaran di atas peserta didik diminta untuk belajar secara kooperatif untuk menguasai materi dengan cara mencermati materi dan berdiskusi dengan kemampuan peserta didik yang heterogen. Menurut J Hamdayama dalam bukunya menuliskan kelebihan dan kekurangan model Jigsaw.

Tabel 4. Kelebihan dan Kekurangan Model Jigsaw

No	Kelebihan	Kelemahan
1	Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan kepada teman kelompok lain	Peserta yang aktif menjadi lebih dominan dan Peserta didik yang memiliki intelegensi tinggi dapat cepat merasa jenuh
2	Pemerataan materi dapat dicapai waktu yang singkat	Peserta didik yang memiliki kemampuan membaca rendah dan pemahaman materi rendah akan mengalami kesulitan menjelaskan materi kembali

- | | | |
|---|---|---|
| 3 | Melatih peserta didik untuk berperan aktif dalam memberikan pendapat | Pembagian kelompok beresiko tidak heterogeny, sehingga ada kelompok yang kurang menonjol |
| 4 | Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi | Tugas kelompok ahli sering tidak sesuai kemampuan peserta didik dan bagi peserta didik yang tidak terbiasa berkompetisi akan sulit mengikuti pembelajaran |

(Sumber: J Hamdayama, 2014)

Sejalan dengan itu Kahar et al. (2020) menjelaskan hasil penelitiannya tentang model Jigsaw yang menumbuhkan Kerjasama yang kuat pada kelompok belajar, untuk itu dibutuhkan bekerja sama dengan teliti dan berdiskusi dengan baik agar bersama-sama mendapatkan hasil pembelajaran yang baik. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui ketepatan model pembelajaran yang lebih baik untuk hasil belajar IPS pada materi kerajaan Hindu Budha.

Metode

Populasi penelitian ini adalah peserta didik SDN 2 Abepura. Pengambilan sampel yang dilakukan dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* yaitu pengambilan sampel dengan cara pengundian populasi yang telah ditetapkan (populasi target) dan diambil dua kelas sebagai sampel penelitian. Pengambilan sampel secara cluster sampling yang dibagi dua kelompok. Kelompok eksperimen A menggunakan model pembelajaran PjBL dan kelompok eksperimen B menggunakan model Jigsaw.

Subjek penelitian ini adalah kelas 4A dan Kelas 4B. Peserta didik pada kelas A berjumlah 28 Peserta didik, sedangkan kelas B berjumlah 29. Instrument dalam penelitian ini adalah tes berupa esai untuk mengetahui hasil belajar. Desain dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan pretest-posttest non-equivalent control group design. Dalam desain ini, terdapat tes awal yang diberi perlakuan dan tes akhir setelah diberi perlakuan. Berikut adalah gambaran desain pada tabel 5.

Tabel 5. Model Eksperimen Pretest Posttest Control Group Design

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
A	O ₁	A ₁	O ₂
B	O ₃	A ₂	O ₄

Keterangan :

A₁ =Model Pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL)

A₂ =Model Pembelajaran Jigsaw

O₁, O₃ =Observasi *Pretest* pada kelompok *Projek Based Learning* (PjBL) dan Jigsaw

O₂, O₄ =Observasi *Posttest* pada kelompok *Projek Based Learning* (PjBL) dan Jigsaw

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan dari dua kelompok yang diberikan model pembelajaran yang berbeda, dengan bertujuan untuk mengetahui model mana yang lebih tepat untuk mata pelajaran IPS tentang kerajaan Hindu Budha di kelas 4. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, untuk itu sebagai peneliti mencari cara untuk mengatasi kelemahan dari model pembelajaran yang akan diterapkan. Pada model pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL) 1) memfasilitasi menghadapi masalah dengan langkah dalam modul, 2) membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan

produk 3) menyediakan peralatan sederhana. Selanjutnya untuk mengurangi resiko dalam model pembelajaran Jigsaw peneliti memperhatikan 1) membagi kelompok secara tepat dengan tingkat heterogen seimbang dengan kelompok lain, 2) fasilitator mengontrol kondusif dalam kelas, dan memfasilitasi masalah yang di hadapi dalam kelompok. Pada jalannya penelitian Peserta didik dari kelompok A diberikan model *Projek Based Learning* (PjBL) yang menunjukkan aktif dalam pembelajaran, dalam kelompok saling membantu dan mengerjakan tugas dengan baik, serta mengerjakan evaluasi soal dengan baik.

Setelah itu peserta didik dari kelompok B yang diberikan model Jigsaw menunjukkan peserta didik yang menghafal materi dan ada dampak dari peserta didik yang kurang bisa mengingat mengakibatkan putusnya materi yang harus di transfer kepada teman yang lain, sehingga peserta didik itupun harus monoton membacakan materi dari kelompok ahli ke kelompok asal. Sehingga jika dalam kelas keadanya sedang aktif berdampak informasi yang dibacakan tersebut tidak terdengar. Bahkan jika peserta didik tidak mengerti, ia akan membaca catatannya sendiri. Menurut dari penelitian Made & Widarta (2020) syarat menggunakan model Jigsaw yang diteliti adalah 1) motivasi yang ada pada peserta didik minimal tinggi, (2) nilai rata-rata ulangan peserta didik pada ulangan tema minimal sebesar KKM=68, dan ketuntasan belajar klasikal minimal 85%. Sedangkan yang ada pada kelas IV SD 2 Abepura dalam satu kelas berjumlah 28 orang memiliki 68% Peserta didik yang monoton tidak aktif berdiskusi sehingga kegiatan di kelas menjadi pasif dan mendapatkan nilai kurang dari kkm. Hal ini dikarenakan ada Sebagian peserta didik yang belum bisa memaknai kata dari kalimat atau kemampuan membaca yang kurang. Sehingga model jigsaw belum berjalan optimal. Tingkat pemahaman peserta didik dalam bacaan yang rendah merupakan salah satu faktor utama, dalam penelitian Rahman Jarre et al. (2017) model Jigsaw memerlukan aktivitas kelompok yang aktif dan saling memberikan informasi. Ketika peserta didik tidak menguasai maka informasinya akan tidak sampai, untuk itu anggota kelompok harus mendiskusikan kembali pada kegiatan akhir dalam penyamaan persepsi.

Pada hasil penelitian menunjukkan persentase hasil belajar yang lebih tinggi kepada kelompok menggunakan model *Projek Based Learning* (PjBL) daripada kelompok model Jigsaw. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Ari et al. (2018) dalam penelitiannya menjelaskan model *Projek Based Learning* (PjBL) meningkatkan Kerjasama kelompok untuk menuntaskan tugas produk yang telah diteliti. Dalam kegiatan belajar peserta didik terbukti meningkat dalam keterlibatan belajar, berbagi ide, menyumbang kreatifitas, dan memecahkan masalah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV. Dalam penelitian Wayan Darmayoga et al. (2021) yang mendapatkan pada siklus kedua, terdapat peningkatan peserta didik yang diberikan model PjBL dengan berbantuan media visual dengan nilai persentase 85% meningkat. Dalam hasil pengukuran pada aspek mengingat dan memahami antara kelompok belajar *Projek Based Learning* (PjBL) dan Jigsaw tidak menunjukkan perbedaan secara signifikan. Dari kedua model pembelajaran sama- sama memacu peserta didik untuk dapat memahami isi materi dalam mengingat dan memahami.

Dalam penelitian Dedi Kristiyanto (2020) mengatakan model PjBL dalam menghasilkan produk akan merangsang pola pikir peserta didik dalam kelompok yang dapat meningkatkan berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah. Kelompok belajar *Projek Based Learning* (PjBL) menunjukkan hasil lebih baik dari kelompok belajar jigsaw pada aspek mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi.

Tabel 6. *Gain Score* model *Projek Based Learning* (PjBL) dan Jigsaw

No.	Aspek yang Diamati	Persentase (%) PjBL	Persentase (%) Jigsaw
1.	Mengingat	0,48	0,48
2.	Memahami	0,57	0,56
3.	Mengaplikasikan	0,68	0,47
4.	Menganalisis	0,68	0,40
5.	Mengevaluasi	0,65	0,31
6.	Mengkreasi	0,84	0,30
	Rata-rata	0,65	0,42

Pembahasan pada penelitian ini memperoleh hasil belajar pada penerapan *Projek Based Learning* (PjBL) dan Jigsaw, perolehan hasil belajar pada aspek mengingat dan memahami, dan hasil belajar perolehan pada aspek mengkreasi antara model pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL) dan Jigsaw.

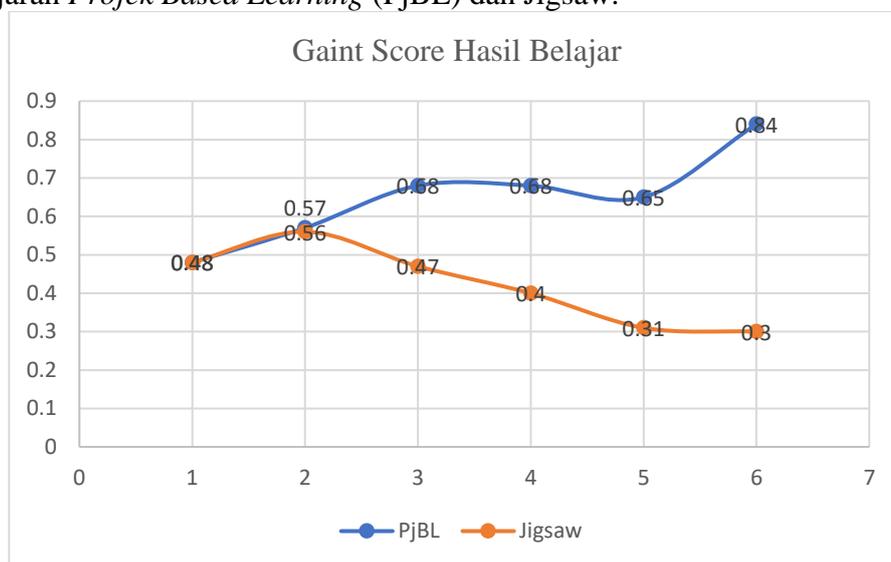


Diagram 1. *Gain Score* model *Projek Based Learning* (PjBL) dan Jigsaw

Relmasira & Tyas Asri Hardini (2019) mengatakan dalam penelitiannya memiliki kegaduhan dalam melaksanakan kegiatan dengan model PjBL dikarenakan antusias yang dimiliki peserta didik saat kegiatan membuat produk. Maka dalam langkah kegiatan penelitian ini dalam fase perencanaan, peneliti membuat kesepakatan Bersama peserta didik untuk menentukan aturan yang dimana jika sudah mulai ramai, akan diarahkan dan di ingatkan kembali. Berbeda dengan kegiatan denngan model pembelajaran Jigsaw, yang memiliki kelemahan untuk anak-anak yang memiliki tingkat pemahaman membaca yang kurang, sehingga model Jigsaw menjadi kurang efesien.

1. Perolehan Hasil Belajar pada Penerapan Model Pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL) dan Jigsaw

Hasil prolehan belajar dalam penerapan model pembelajaran pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL) dan Jigsaw yang menunjukkan hasil belajar Peserta didik pada penerapan model pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL) lebih tinggi daripada penerapan model jigsaw. Menurut penelitian Shin et al. (2021) hal ini disebabkan dalam model pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis produk dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih luas Berdasarkan tingkat ranah

kognitif dalam berfikir kritis. kegiatan belajar tersebut menggiring Peserta didik dari awal pemahaman menuju tingkatan aplikasi, analisis evaluasi dan mengkreasi. Model pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL) menuntun Peserta didik mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang spesifik, dan merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Syafi' et al. (2021) juga dalam penelitiannya mengatakan guru harus berperan sebagai pelatih dan fasilitator dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif pada Peserta didik. Dengan begitu akan terciptanya pembelajaran yang bermakna. Begitu juga dengan penelitian Darmuki et al. (2023) model PjBL tepat dapat melibatkan interaksi antara peserta didik, saling membantu, berbagi ide untuk mencapai tujuan bersama.

Pada Model pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL) peserta didik diberikan lembar kerja untuk menuntun memecahkan masalah pada persoalan. Menurut Dwi Agus Sudjimat et al. (2020) langkah membuat pemecahan masalah dari kegiatan PjBL adalah (1) pertanyaan : pengajar yang memberikan apersepsi kepada Peserta didik dengan gambar dan memberi pertanyaan mendasar tentang tema pembahasan kerajaan Hindu Budha. (2) membuat perencanaan: Peserta didik agar dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan kreatif. Kegiatan tersebut dibuat kelompok belajar, menentukan ketua, menentukan aturan kerja kelompok, merancang materi yang dapat dikaitkan menjadi produk (bisa memilih membuat produk contoh: peta konsep, cerita bergambar, matrix, dll) memasukan masalah pada tema yang dibahas dan memberikan saran dan solusi (3) Peserta didik dapat Menyusun jadwal aktivitas: Menyusun jadwal mengaitkan artikel masalah pada produk, membuat alur penyampaian, membuat desain (4) memberikan penilaian terhadap produk yang dihasilkan (5) evaluasi.

Sementara itu, dalam pembelajaran model Jigsaw Peserta didik menghafal materi yang di sepakati dalam kelompok dan bertukar pengetahuan dari kelompok asal ke kelompok ahli. Harni (2020) mengatakan dalam penelitiannya kegiatan membaca pada model Jigsaw sangat penting untuk membaca dan memahami isi konteks materinya, sehingga dalam penelitiannya peserta didik masih ada yang harus di bantu dalam mengutarakan pendapat. Model jigsaw menitikberatkan menguasai materi dengan cara menghafal. Peserta didik yang kesulitan menghafal membuat tulisan rangkuman tentang point-point yang akan di jealskan di kelompok ahli. Kegiatan pada pembelajaran model jigsaw memakan waktu yang cukup banyak untuk mempelajari dahulu materi mereka, sehingga jika ada Peserta didik yang memiliki kesulitan menghafal akan membaca rangkuman dan menghasilkan kegiatan yang monoton.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Shin et al., 2021) yang mengatakan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan kelas XI. Dikarenakan Peserta didik diberi kesempatan untuk menciptakan produk sesuai dengan pemecahan masalah yang telah diselesaikan. Selaras dengan itu Suherman et al. (2020) memberikan garis besar pada peserta didik yang akan terlibat dalam kegiatan membuat produk nyata yang akan menuntut penerapan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Pembelajaran berbasis produk berfokus pada pengembangan keterampilan kolaboratif, kritis, dan kreatif peserta didik. Dalam penelitian Goyal et al. (2022) menemukan bahwa pembelajaran berbasis produk memiliki dampak positif pada hasil belajar Peserta didik terutama dalam hal pencapaian program hasil pembelajaran. Penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa pembelajaran berbasis produk merupakan model yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Sehingga penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) lebih tepat untuk IPS pada materi kerajaan Hindu Budha dan ruang lingkupnya dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model Jigsaw.

2. Perolehan Hasil Belajar pada Aspek Mengkreasi antara Proyek Based Learning (PjBL) dan Jigsaw

Hasil belajar tertinggi pada model *Project Based Learning* (PjBL) adalah aspek mengkreasi yang di hitung melalui *Gain Score*.

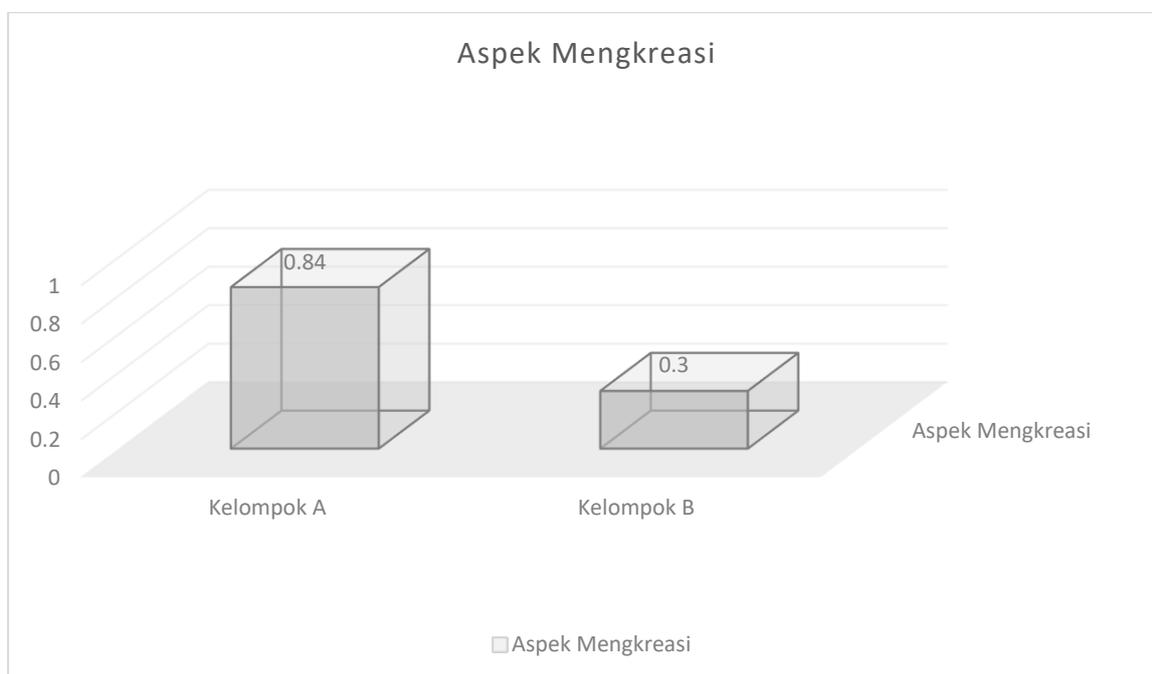


Diagram 2. Aspek Mengkreasi dalam Taksonomi Bloom

Jumlah aspek mengkreasi adalah 0,84 Hal ini karena langkah pada pembelajaran Proyek Based Learning (PjBL) ada proses perencanaan untuk mengembangkan pengetahuan yang Peserta didik dapatkan serta memecahkan masalah pada kegiatan belajar untuk menghasilkan produk tersebut. Peserta didik mampu berkolaborasi dalam kelompok untuk bekerjasama dalam menyumbang ide, berfikir kritis dan memecahkan masalah bersama sehingga mampu membuat produk yang baik. Produk pembelajaran yang dibuat peserta didik dapat menjadi rangsangan untuk mengingat materi yang dikuasainya, sehingga peserta didik mengalami pembelajaran secara langsung yang akan mengakibatkan daya ingat jangka Panjang. Hal ini juga terbukti dari penelitian Guo et al. (2020) pengaruh model PjBL terhadap hasil belajar kognitif Peserta didik lebih tinggi terutama pada aspek analisis, evaluasi, dan mengkreasi. Model pembelajaran Proyek Based Learning (PjBL) menekankan proses yang berfikir kritis dan menciptakan produk yang kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Prasetyo (2019) melalui PjBL peserta didik dilatih untuk menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, melakukan investigasi dan membuat suatu karya untuk membantu mengatasi masalah. Kegiatan pembelajaran menjadi bermakna dan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik juga meningkat.

Sementara itu, perolehan hasil mengkreasi pada model pembelajaran Jigsaw adalah 0,30. Merupakan hasil terendah dari enam kompetensi kognitif pada Taksonomi Bloom. Dalam kegiatan kelompok Jigsaw menitikberatkan memahami materi dari ringkasan yang dibuat lalu menghapalkannya. Kegiatan ini mengakibatkan Peserta didik yang cenderung pasif dan mengakibatkan kegiatan pembelajaran yang monoton. Dikarenakan masih ada peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman membaca yang rendah. Gaya belajar peserta didik juga mempengaruhi dalam penelitian ini, peserta didik dengan gaya belajar audio tidak bisa konsentrasi dikarenakan banyaknya suara peserta didik mencerna materi dengan cara menghapalkan materinya. Sehingga ini bisa menjadi tindak lanjut bagi

peneliti lainya. Ranah kognitif dari aspek mengkreasi tersebut pada model Jigsaw masih rendah karena kurangnya membangun ide, merencanakan penyelesaian masalah, dan memberikan solusi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan bahasan memperoleh simpulan sebagai berikut: 1. Hasil belajar IPS materi kerajaan Hindu Budha menggunakan model pembelajaran Projek Based Learning (PjBL) lebih tinggi dengan rata-rata 0,65 dari pada penggunaan model pembelajaran Jigsaw 0,42. 2. Hasil belajar IPS dengan materi kerajaan Hindu Budha pada aspek mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, mengkreasi dengan model pembelajaran Projek Based Learning (PjBL) lebih tinggi dari pada model pembelajaran Jigsaw. Dapat ditarik kesimpulan Hasil belajar Penggunaan model pembelajaran Projek Based Learning (PjBL) terbukti lebih efektif untuk pembelajaran IPS pada materi kerajaan Hindu Budha dimana peserta didik lebih kreatif dan mampu memecahkan masalah yang ada pada kelompok sehingga menghasilkan produk yang dapat menstimulus peserta didik secara langsung untuk menguasai materi pembelajaran. Pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan sehingga peserta didik memiliki daya ingat yang bertahan lama dalam materi tersebut.

Daftar Pustaka

- Agung, R., Prodi, J., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2019). *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika*. 9(1), 27–34.
- Ari, I., *1, P., Dwi Ardianti, S., Kanzunudin, D. M., Artikel, I., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2018). *Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Darmuki, A., Nugrahani, F., Fathurohman, I., Kanzunudin, M., & Hidayati, N. A. (2023). The impact of inquiry collaboration project based learning model of Indonesian language course achievement. In *International Journal of Instruction* (Vol. 16, Issue 2).
- Dedi Kristiyanto. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika dengan Model Project Based Learning (PJBL) 1 Dedi Kristiyanto 1 Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(1), 1–10.
- Dwi Agus Sudjimat, Amat Nyoto, & Maftuchin Romlie. (2020). *Interdisciplinary Project-Based Learning* (Vol. 1). MNC Publishing.
- Fatimah Ibda. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget* (Vol. 3, Issue 1). Januari-Juni.
- Goyal, M., Gupta, C., & Gupta, V. (2022). A meta-analysis approach to measure the impact of project-based learning outcome with program attainment on student learning using fuzzy inference systems. *Heliyon*, 8(8).
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102.
- Harni. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Uebone* (Vol. 7, Issue 2).
- J Hamdayama. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (4th ed., Vol. 4). Ghalia Indonesia.

- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Leo Agung Sutoyo. (2009). *IPS Kelas 4 SD/MI SD/MI* (Vol. 1).
- Made, G., & Widarta, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2).
- Prasetyo, F. (2019). *Pentingnya Model Project Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Di IPS*.
- Rahman Jarre, A., Bachtiar, S., Kabupaten Bantaeng, B., Selatan, S., & Kabupaten Jeneponto, B. (2017). Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Meningkatkan Melalui Penerapan Model Jigsaw. In *Jurnal Biologi & Pembelajarannya* (Vol. 4, Issue 1).
- Relmasira, S. C., & Tyas Asri Hardini, A. (2019). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) A R T I C L E I N F O. *Journal of Education Action Research*, 3, 285–291.
- Retno Utari. (2011). *Taksonomi Bloom*.
- Shin, N., Bowers, J., Krajcik, J., & Damelin, D. (2021). Promoting computational thinking through project-based learning. *Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research*, 3(1).
- Siahaan, T. M., Sianipar, H. F., Simamora, R., Sijabat, A., & Sinaga, C. V. R. (2021). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2496–2503.
- Suherman, Prananda, M. R., Proboningrum, D. I., Pratama, E. R., Laksono, P., & Amiruddin. (2020). Improving Higher Order Thinking Skills (HOTS) with Project Based Learning (PjBL) Model Assisted by Geogebra. *Journal of Physics: Conference Series*, 1467(1).
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., Tyas, A., & Hardini, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas Iii Sd Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Syiah Kuala JURNAL PESONA DASAR*, 6(1), 41–54.
- Syafi', I., Pgri, S., & Jember, M. (2021). *The Effect Of Project Based Learning Learning Models On The Learning Outcomes Of Ppkn Vii Grade Students SMP PGRI Mumbulsari*. 5, 80–89.
- Wayan Darmayoga, I., Ketut Suparya, I., & Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, S. (2021). *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD N 1 Penatih Tahun Pelajaran 2019/2020*. 2(1), 41–50.

