

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* PADA MATERI PEMBUATAN POLA KERAH SECARA *DRAPING* DI FASE F DESAIN PRODUKSI BUSANA SMK NEGERI SUGIHWARAS

Lailiya Dwi Rahma Putri¹, Lutfiyah Hidayati²

^{1,2}Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: lailiya.22107@mhs.unesa.ac.id¹, luthfiyahhidayati@unesa.ac.id²

ABSTRAK

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dan mengurangi ketergantungan pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada Fase F Desain Produksi Busana SMK Negeri Sugihwaras (2) Hasil belajar pembuatan pola kerah secara *draping* pada Fase F Desain Produksi Busana SMKN Sugihwaras. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang dilaksanakan di SMKN Sugihwaras menggunakan desain *One Shoot Case Study* dengan sampel 28 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung rerata hasil observasi dan mengategorikan hasil belajar kedalam kategori tuntas atau tidak tuntas berdasarkan KKTP. Adapun, hasil penelitian menunjukkan: (1) Keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada materi pembuatan pola kerah secara *draping* di Fase F SMK Negeri Sugihwaras mencapai rata-rata observasi aktivitas guru sebesar 3,6 dan observasi aktivitas siswa sebesar 3,4 dengan kategori sangat baik (2) Hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal sebesar 93% dengan rerata nilai sebesar 84,3 dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, observasi, hasil belajar

ABSTRACT

The jigsaw cooperative learning model is one alternative instructional model capable of improving learning outcomes and reducing dependence on the teacher. This study aims to: (1) Describe the implementation of the jigsaw cooperative learning model in Phase F of the Fashion Design and Production program at SMKN Sugihwaras; (2) Examine learning outcomes in collar pattern making through draping in Phase F of the Fashion Design and Production program at SMKN Sugihwaras. This descriptive study was conducted at Sugihwaras State Vocational High School using a One-Shot Case Study design with a sample of 28 students. Data were collected through observation and tests. Data analysis was performed descriptively by calculating the mean of observation results and categorising learning outcomes as "pass" or "fail" based on the KKTP criteria. The results of the study indicate: (1) The implementation of the jigsaw cooperative learning model for the draping collar pattern-making material in Phase F at SMKN Sugihwaras achieved an average teacher activity score of 3.6 and an average student activity score of 3.4, both categorized as "very good." (2) Student learning outcomes achieved a classical mastery rate of 93% with an average score of 84.3, meeting the "very good" criteria.

Keywords: *e jigsaw cooperative learning model, observation, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada satuan lingkungan pendidikan. Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan pasal 19, proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara

interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik (Republik Indonesia., 2005).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan secara komprehensif, meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi (Abdullah., 2017). Keempat komponen tersebut harus menjadi perhatian guru dalam memilih pendekatan dan model pembelajaran yang tepat, mengingat guru merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi kualitas pendidikan melalui inovasi dan kreativitas dalam mengajar (Wulandari & Nisrina., 2020).

SMK Negeri Sugihwaras merupakan lembaga pendidikan kejuruan dengan Program Keahlian Desain Produksi Busana yang menuntut siswa menguasai keterampilan pembuatan pola kerah secara *draping* pada Fase F. *Draping* merupakan metode pembuatan pola yang dikerjakan langsung pada *dressform*, umumnya diterapkan pada pembuatan busana wanita yang rumit dengan banyak variasi. Teknik ini menuntut ketelitian, kreativitas, dan keterampilan teknis yang tinggi, sehingga memerlukan model pembelajaran yang efektif agar siswa dapat memahami dan menguasainya dengan baik (Trisnawati., 2020).

Kenyataan yang dijumpai di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran pola *draping* Fase F SMK Negeri Sugihwaras masih menghadapi sejumlah permasalahan, yaitu: (1) rendahnya keaktifan siswa; (2) keterbatasan jumlah *dressform* yang menyebabkan demonstrasi tidak berjalan optimal, karena hasil *draping* harus dilepas dan diletakkan di meja guru untuk diamati bersama; (3) kurangnya pemahaman siswa terhadap materi secara mendalam; serta (4) produk yang dihasilkan tidak selesai secara tuntas. Kondisi tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), tidak efisien waktu, dan menghasilkan teknik yang kurang tepat.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan alternatif model pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Menurut Slavin sebagaimana dikutip oleh (Simamora dkk., 2024) pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah model di mana siswa bekerja dalam tim kecil, masing-masing mempelajari bagian tertentu dari materi, lalu mengajarkan kembali kepada anggota lain dalam kelompoknya. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong kerja sama, komunikasi, dan rasa tanggung jawab dalam proses belajar. Dalam konteks pembuatan pola kerah secara *draping*, model *jigsaw* memungkinkan setiap siswa mempelajari satu jenis kerah secara mendalam, kemudian berbagi informasi kepada teman sekelompoknya, sehingga keterbatasan *dressform* dapat diatasi karena setiap anggota kelompok mendapat kesempatan berlatih secara langsung.

Efektivitas model *jigsaw* telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu. (Hayuningarti & Hidayati., 2020) membuktikan bahwa penerapan model kooperatif tipe *jigsaw* pada materi tusuk dasar hias di SMK Negeri Jabon menghasilkan ketuntasan klasikal 100% pada ranah psikomotor dengan kategori sangat baik. (Astutik & Hidayati., 2021) menunjukkan bahwa model *jigsaw* mampu menaikkan rerata hasil belajar siswa hingga 90% sekaligus meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa. Lebih lanjut, penerapan metode pembelajaran *jigsaw* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa kelas X DPIB melalui dua siklus tindakan, tercatat peningkatan skor motivasi dari 2,6 menjadi 3,4 dan persentase ketuntasan hasil belajar dari 35% (pra-siklus) menjadi 78% (siklus II). Model ini efektif menciptakan suasana belajar kolaboratif, menyenangkan, serta mendorong keaktifan dan tanggung

jawab siswa (Aulia, D. N., Sugandi, R. M., & Malikha, S, 2025).

Berdasarkan identifikasi kondisi di atas, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah: (1) model pembelajaran demonstrasi yang diterapkan selama ini cenderung bersifat *teacher-centered* dan tidak mendorong keaktifan siswa; (2) keterbatasan jumlah dressform menyebabkan proses pembelajaran memerlukan lebih banyak pertemuan dan tidak efisien; serta (3) hasil belajar siswa pada materi pembuatan pola kerah secara draping belum optimal, ditandai dengan banyaknya kesalahan teknik, kurangnya ketelitian, dan hasil yang tidak rapi.

Dalam konteks pembuatan pola kerah secara *draping*, model *jigsaw* memungkinkan setiap siswa untuk mempelajari satu jenis kerah secara mendalam, kemudian berbagi informasi kepada teman sekelompoknya. Dengan cara ini, kurangnya pemahaman siswa pada materi dapat diatasi karena setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berlatih secara langsung dan memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui interaksi aktif. Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam pembelajaran pembuatan pola kerah secara *draping* pada siswa fase F Desain Produksi Busana SMK Negeri Sugihwaras; dan (2) menilai hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada materi pembuatan pola kerah secara *draping*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan rancangan pre-experimental design tipe *One Shot Case Study*. Desain penelitian menurut (Sugiyono., 2023) dapat digambarkan sebagai berikut :

X	O
---	---

Keterangan:

X : Treatment

O : Observasi

Tahapan penelitian meliputi: (1) penyusunan dan validasi instrumen, (2) pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*, (3) pengambilan data melalui observasi dan penilaian unjuk kerja, dan (4) analisis data secara deskriptif kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri Sugihwaras, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMK Negeri Sugihwaras. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan siswa yang sedang memprogram elemen pola *draping*. Sampel penelitian adalah siswa Fase F Program Keahlian Desain dan Produksi Busana yang berjumlah 28 orang.

Aspek yang diukur dalam penelitian ini meliputi: (1) keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* oleh guru, (2) aktivitas siswa selama proses pembelajaran, dan (3) hasil belajar psikomotor siswa dalam pembuatan pola kerah *cowl neck* dan *halter neck* secara *draping*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar observasi, lembar tes, dan rubrik penilaian. Ketiga instrumen tersebut divalidasi melalui proses *judgment expert* oleh ahli pada bidang pembelajaran pola *draping*, yaitu satu dosen ahli dan dua guru ahli di SMKN Sugihwaras.

Berdasarkan hasil validasi, lembar observasi aktivitas guru memperoleh rerata skor sebesar 3,70 dan lembar observasi aktivitas siswa memperoleh rerata skor sebesar 3,51, kedua instrumen observasi tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, hasil validasi lembar tes dan rubrik penilaian memperoleh rerata sebesar 3,48 yang juga termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan

keseluruhan validasi tersebut, seluruh instrumen penelitian dinilai telah memenuhi kelayakan dan dapat digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif kuantitatif guna menghitung rata-rata dari hasil observasi pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw serta

rerata skor individu siswa pada meteri pembuatan pola kerah *cowl neck* dan *halter neck* secara *draping*. Untuk menghitung rerata hasil observasi menurut (Riduwan., 2013) menggunakan rumus sebagai berikut dan katgori skor ditampilkan pada tabel 1:

$$X = \frac{\text{Jumlah skor seluruh validator}}{\text{Jumlah item} \times \text{jumlah validator}}$$

Tabel 1. Kategori Skor

Skor Keberhasilan	Kategori
3,26 – 4,00	Sangat Baik
2,51 – 3,25	Baik
1,76 – 2,50	Tidak Baik
1,00 – 1,75	Sangat Tidak Baik

(Riduwan., 2013)

Sementara itu, tes hasil belajar yang mencakup aspek kognitif melalui soal pilihan ganda dan aspek psikomotor, yang bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman dan keterampilan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *jigsaw*. Perhitungan nilai kognitif dilakukan menggunakan rumus (Widoyoko., 2012) sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X = Nilai

$\sum X$ = Jumlah total skor yang diperoleh

n = Jumlah butir pertanyaan

Kemudian, menghitung jumlah skor individu siswa dengan menjumlahkan nilai

kognitif dan psikomotor menggunakan rumus Nilai Hasil Belajar (NHB) menurut (Arikunto., 2021) yang diadopsi dan telah dimodifikasi sebagai berikut:

$$NHB = X_k + \frac{X_{p1} + X_{p2}}{2}$$

Keterangan:

NHB = Nilai Hasil Belajar

X_k = Skor Kognitif Siswa

X_{p1} = Skor Psikomotor *Cowl Neck*

X_{p2} = Skor Psikomotor *Halter Neck*

Berdasarkan nilai hasil belajar siswa dikategorikan berdasarkan kriteria yang ditampilkan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Nilai	Keterangan
$X \geq 75$	Tuntas
$X < 75$	Tidak Tuntas

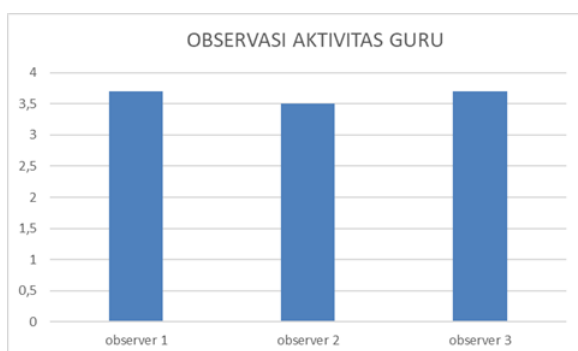
(Kurikulum SMK Negeri Sugihwaras, 2025)

Berdasarkan analisis di atas, hasil belajar yang dihasilkan dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa memenuhi keterangan tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN Negeri Sugihwaras pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada tanggal 11 dan 12 April 2026, di Fase F Desain Produksi Busana yang terdiri dari 28 siswa. Merujuk pada temuan penelitian ini diperoleh 2 data, yaitu: (1) Hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam pembuatan pola kerah secara *draping* di Fase F Desain Produksi Busana SMK Negeri Sugihwaras (2) Hasil belajar siswa Fase F Desain Produksi Busana SMK Negeri Sugihwaras pada pembuatan pola kerah secara *draping* dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

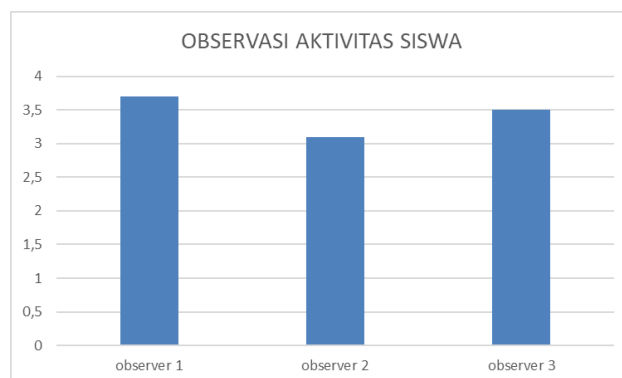
Hasil Observasi Keterlaksanaan Kooperatif Tipe *jigsaw*, data observasi diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh satu guru dan dua teman sejawat peneliti selaku observer terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini ditampilkan pada gambar 1 diagram hasil observasi guru sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Observasi Guru

Berdasarkan gambar 1 di atas, keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada pembuatan pola kerah secara *draping* dilihat dari aktivitas guru, observer 1 memperoleh nilai 3,7

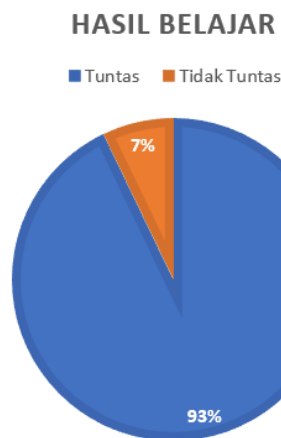
dengan kategori sangat baik, observer 2 memperoleh nilai 3,5 dengan kategori sangat baik dan observer 3 memperoleh nilai 3,7 dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata keterlaksanaan aktivitas guru mendapat nilai 3,6 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya ditampilkan hasil observasi aktivitas siswa pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan gambar 2 di atas, keterlaksanaan model kooperatif tipe *jigsaw* pada pembuatan pola kerah secara *draping* dilihat dari aktivitas siswa, observer 1 memperoleh nilai 3,7 dengan kategori sangat baik, observer 2 memperoleh nilai 3,1 dengan kategori baik dan observer 3 memperoleh nilai 3,5 dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata hasil observasi aktivitas siswa mendapat nilai 3,4 dengan kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berdasarkan nilai hasil belajar individu siswa, ketercapaian hasil belajar siswa terhadap Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 3 diatas, hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 26 siswa dinyatakan tuntas dan 2 siswa dinyatakan tidak tuntas, dengan rata-rata nilai sebesar 84,3. Secara keseluruhan, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mencapai 93% dengan kategori sangat baik.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berdasarkan temuan peneliti dalam pembuatan pola kerah secara *draping* menunjukkan rata-rata keterlaksanaan observasi aktivitas guru sebesar 3,6 dengan kategori sangat baik serta rata-rata keterlaksanaan observasi aktivitas siswa sebesar 3,4 yang juga termasuk dalam kategori sangat baik. Pelaksanaan proses pembelajaran telah sesuai dengan sintaks yang dikemukakan oleh Rosyidah, seperti dikutip oleh (Kustantina., 2023) bahwa sintaks pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terdiri dari beberpa tahap: (1) guru membagi kelompok asal, pembagian materi, (2) pembentukan kelompok ahli, (3) diskusi kelompok ahli, kembali ke kelompok asal, dan (4) evaluasi pembelajaran.

Terlaksananya proses pembelajaran dengan kriteria sangat baik tersebut sejalan dengan kelebihan model *jigsaw* yang

dikemukakan oleh (Susanti dkk., 2019) bahwa model kooperatif tipe *jigsaw* mampu mengembangkan hubungan antar pribadi positif diantara siswa yang memiliki kemampuan belajar yang berbeda, serta meningkatkan kerja sama sesama teman. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mampu mengembangkan hubungan antar pribadi positif diantara siswa yang memiliki kemampuan belajar yang berbeda, serta meningkatkan kerja sama sesama teman. Hal ini terbukti dari sikap siswa yang aktif dan antusias selama proses diskusi berlangsung, baik pada saat berdiskusi dikelompok ahli maupun pada saat menyampaikan hasil diskusi kepada anggota kelompok asal, sehingga proses transfer pengetahuan antar siswa dapat berjalan dengan lancar dan seluruh tahapan pembelajaran terlaksana dengan optimal.

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa guru berhasil menerapkan tahapan-tahapan kooperatif tipe *jigsaw* secara tepat. Hal ini terbukti dari sikap siswa yang aktif dan antusias selama proses diskusi berlangsung, baik pada saat berdiskusi dikelompok ahli maupun pada saat menyampaikan hasil diskusi kepada anggota kelompok asal, sehingga proses transfer pengetahuan antar siswa dapat berjalan dengan lancar dan seluruh tahapan pembelajaran terlaksana dengan optimal.

Setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada pembuatan pola kerah secara *draping* hasil belajar siswa menunjukkan rerata nilai kognitif sebesar 36,1 dan rerata nilai psikomotor sebesar 48,2. Dari hasil tersebut jumlah rerata hasil belajar siswa memperoleh nilai sebesar 84,3 sehingga dinyatakan telah melampaui Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Serta secara keseluruhan, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mencapai 93% dengan kategori sangat baik.

Tingginya ketuntasan siswa mengindikasikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* efektif diterapkan dalam pembelajaran pembuatan pola kerah *cowl neck* dan *halter neck* secara *draping*. Model pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan karena peserta didik dapat berbaur dengan anggota kelompok asal lainnya dalam kelompok ahli, dan semua peserta didik terlihat sangat aktif dalam proses diskusi (Laisnima, L., & Zulfiani, Z., 2021).

Lebih lanjut, belajar menimbulkan perubahan pada diri seseorang yang telah mengalami proses belajar, baik dalam bentuk tingkah laku maupun kecakapan baru (Harahap dkk., 2023). Hal ini sejalan dengan temuan hasil penelitian, dimana siswa terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu bekerja sama dengan baik antar sesama siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berlangsung.

Meskipun demikian, dari 28 siswa yang mengikuti pembelajaran, masih terdapat 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Ketidaktuntasan tersebut disebabkan oleh rendahnya nilai kognitif yang diperoleh, yang mengindikasikan adanya kesulitan dalam memahami secara teoritis. Sebagai tindak lanjut, peneliti memberi program remedial dengan memberikan penguatan materi dan kesempatan mengerjakan kembali soal evaluasi, sehingga kedua siswa tersebut dapat meningkatkan nilainya hingga dinyatakan telah memenuhi syarat minimum KKTP sebesar 75.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada pembuatan pola kerah secara *draping* di Fase F Desain Produksi Busana SMK Negeri Sugihwaras berhasil mendorong tercapainya hasil belajar siswa secara sangat baik.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam elemen pola *draping* pada materi pembuatan pola kerah *cowl neck* dan *halter neck*, telah berhasil diterapkan di Fase F SMK Negeri Sugihwaras memperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada Fase F Desain Produksi Busana SMK Negeri Sugihwaras pada pembuatan pola kerah secara *draping* menunjukkan capaian rata-rata hasil observasi aktivitas guru memperoleh rata-rata 3,6 dan observasi aktivitas siswa memperoleh rata-rata 3,4. (2) Hasil belajar pembuatan pola kerah secara *draping* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada Fase F Desain Produksi Busana SMK Negeri Sugihwaras menunjukkan capaian rata-rata nilai sebesar 84,3 dengan ketuntasan klasikal hasil belajar sebesar 93%. Studi ini menegaskan bahwa pendekatan kooperatif tipe *jigsaw* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran praktik pembuatan pola kerah secara *draping* ditingkat SMK.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di Fase F Desain Produksi Busana SMK Negeri Sugihwaras, beberapa saran diajukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi yang lebih luas dan media yang lebih inovatif. Pihak sekolah dan guru juga disarankan untuk mendukung serta menerapkan model pembelajaran inovatif, salah satunya dengan menjadikan model kooperatif tipe *jigsaw* sebagai alternatif pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Sementara itu, siswa diharapkan dapat terlibat lebih aktif dan bertanggung jawab dalam setiap tahapan pembelajaran, terutama saat diskusi kelompok, demi terciptanya transfer pengetahuan yang optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh Keluarga dan sahabat atas dukungan moral yang diberikan. Rasa terima kasih juga ditujukan kepada pihak SMK Negeri Sugihwaras atas kerja samanya dalam pengambilan data, serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2018). Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 45–62.
<https://doi.org/10.33650/edureligia.v1i2.45>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* edisi 3. Bumi aksara.
- Astutik, D. P., & Hidayati, L. (2021). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dalam Pembelajaran Keterampilan Tata Busana. *Jurnal Online Tata Busana*, 10(3), 174–182.
<https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v10i3.43505>
- Aulia, D. N., Sugandi, R. M., & Malikha, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Elemen Ilmu Bahan di SMKN 11 Kota Malang. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2).
<https://doi.org/10.51574/jrip.v5i2.3068>
- Citra Hayyuningartri, N., & Hidayati, L. (2019). 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 Online Tata Busana*, 9(1).
<https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v9i1.31163>
- Harahap, S. A., Hardiansyah, F., Rambe, S. A., Rahmayanty, D., Konadi, H., Fitria, U., ... & Haryanto, P. P. P. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Tahta Media.
- Kurikulum SMK Negeri Sugihwaras. (2025).
- Laisnima, L., & Zulfiani, Z. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 4(1), 307–315.
<https://doi.org/10.30862/accej.v4i1.318>
- Republik Indonesia. (2005). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan* (p. Pasal 19 Ayat (1)). Sekretariat Negara.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Simamora, A., Panjaitan, M., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I., & Siahaan, A. L. (2024). *Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook* aprido dkk (L. N. Sihombing (Ed.)). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (Ed.); Edisi ke-3). Alfabeta.
- Susanti, E. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sdn Margorejo VI Surabaya melalui Model Jigsaw. *Bioedusiana*, 4(2), 55–64.
<https://doi.org/10.34289/285232>
- Trisnawati, A. H. (2020). *Penerapan Model Draping Pada Busana Pesta Malam Dari Bahan Bludru* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Widoyoko, E. P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.

Wijayama, B. (Ed.). (2023). *Model Pembelajaran Jigsaw dan STAD Terhadap Pencapaian Karakter dan Kemampuan Numerasi Siswa*. Cahya Ghani Recovery.

Wulandari, H., & Nisrina, D. (2023). Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345-354.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8242365>