

RINGKASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian menggunakan *non-equivalent control group design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas dengan metode pembelajaran *peer teaching* dikombinasikan pembelajaran kooperatif Jigsaw II dan kelas yang menggunakan metode ceramah; perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media Blendspace dan media PowerPoint; dan perbedaan hasil belajar kognitif kelas yang menggunakan metode pembelajaran *peer teaching* dikombinasikan pembelajaran kooperatif Jigsaw II dan media pembelajaran Blendspace dengan hasil belajar kognitif kelas yang menggunakan metode pembelajaran ceramah dan media pembelajaran PowerPoint. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Baturraden tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan teknik *random sampling*.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas dengan metode pembelajaran *peer teaching* dikombinasikan pembelajaran kooperatif Jigsaw II dan kelas yang menggunakan metode ceramah, (2) tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media Blendspace dan media PowerPoint, (3) terdapat perbedaan hasil belajar kognitif kelas yang menggunakan metode pembelajaran *peer teaching* dikombinasikan pembelajaran kooperatif Jigsaw II dan media pembelajaran Blendspace dengan hasil belajar kognitif kelas yang menggunakan metode pembelajaran ceramah dan media pembelajaran PowerPoint. Penggunaan metode pembelajaran *peer teaching* dikombinasikan dengan kooperatif Jigsaw dan media pembelajaran Blendspace lebih efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dibanding metode pembelajaran ceramah dan media PowerPoint. Nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibanding nilai *post-test* kelas kontrol. Hasil belajar kelas eksperimen rata-ratanya adalah sebesar 68,48, sedangkan hasil belajar kelas kontrol rata-ratanya adalah sebesar 52,57.

Implikasi dari kesimpulan di atas adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pendidik sebaiknya memperhatikan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar terutama dari faktor metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, sekolah juga dapat melakukan pelatihan bagi para pendidik terkait pemilihan metode pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran.

Kata Kunci: Peer Teaching, Pembelajaran Kooperatif Jigsaw II, dan Blendspace.

SUMMARY

This research is an experimental study with a research design using non-equivalent control group design. This study aims to determine the difference in learning outcomes between classes that use the peer teaching learning methods combined with Jigsaw II cooperative learning and classes that use the lecture method; differences in learning outcomes between classes using Blendspace media and PowerPoint media; and differences of cognitive learning outcomes using peer teaching learning methods combined with Jigsaw II cooperative learning and Blendspace with learning outcomes that using conventional methods and PowerPoint. The population in this study is the entire of class XII IPS at SMA Negeri 1 Baturraden. This study used sampling techniques with random sampling techniques.

Based on the results of this research and data analysis, it shows that: (1) there are differences in learning outcomes between classes that use peer teaching learning methods combined with Jigsaw II cooperative learning and classes that use the conventional method, (2) there are differences in learning outcomes between classes that use Blendspace and PowerPoint, (3) there are no differences in cognitive learning outcomes of classes that use peer teaching learning methods combined with cooperative learning Jigsaw II and Blendspace with cognitive learning outcomes that use lecture learning methods and PowerPoint. The use of peer teaching learning methods combined with Jigsaw cooperatives and Blendspace learning media is more effective in improving student learning outcomes than lecture learning methods and PowerPoint media. The post-test value of the experimental class is higher than the post-test value of the control class. The average experimental class learning outcomes were 68.48, while the average control class learning outcomes were 52.57.

The implication of the conclusion above is that to improve student learning outcomes, teacher should pay attention to external factors that can affect to learning outcomes, especially from method and learning media that used in learning process. Efforts that can be made to apply learning methods and media that are adapted to the learning material so that learning objectives can be achieved optimally. In addition, schools can also conduct training for educators related to the selection of learning methods and the use of learning media.

Keywords: Peer Teaching, Jigsaw II Cooperative Learning, and Blendspace.