

---

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TIPE JIGSAW DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA**

M. Arifky Pratama, M.Pd  
arifkypratama95@gmail.com  
MTsN 1 Bengkulu Selatan

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran tipe *jigsaw* dengan menggunakan media *audio visual* terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dengan menggunakan design penelitian *Non-Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini yaitu 40 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *uji-t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar pada materi pencemaran lingkungan antara model *Jigsaw* dengan menggunakan media *audio visual* dan Pembelajaran Konvensional. Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 78,70 sedangkan pada kelas kontrol adalah 72,41. Setelah itu dilakukan *uji-t* diperoleh nilai *p-value* statistik 0,000 lebih kecil dari 0,05. Jadi  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak sehingga penggunaan model *Jigsaw* dengan media *audio visual* pada kelas eksperimen secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dari pada pembelajaran konvensional.

Kata kunci : Hasil Belajar, Media Audio Visual, Pembelajaran Tipe *Jigsaw*.

**ABSTRACT**

*This research aims to find out the The Effect of Applying Jigsaw Type Learning Model by Using Audio Visual Media to Learning Outcomes Students'. This type of research was experimental research, using the research design of Non-Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design. The sample of this research was 40 students divided into 2 groups namely the experimental group and the control group. The data analysis techniques used to test the hypothesis in this research using the t-test. The results showed that there is an effect of interest and learning outcomes on the material Environmental Pollution between the Jigsaw model by using audio visual media and Conventional Learning. The result of research of experiment class students is higher than control class, the mean value of student's learning result in the experimental class is 78,70 while in the control class is 72,41. After that the t-test obtained the value of 0.000 statistical value is less than 0.05. So  $H_1$  was accepted and  $H_0$  was rejected so that the use of Jigsaw model with audio visual media in the experimental class significantly affected the increase in students' study results rather than conventional learning.*

*Keywords: Learning Outcomes, Audio Visual Media, Learning Types Jigsaw.*

## A. PENDAHULUAN

Undang-undang No.20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan adalah proses tanpa akhir yang diupayakan oleh siapapun, terutama sebagai tanggung jawab negara, sebagai sebuah upaya untuk meningkatkan kesadaran dan ilmu pengetahuan, pendidikan telah ada seiring dengan lahirnya peradaban manusia (Soyomukti, 2016). Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Arsyad, 2014). Sedangkan menurut Slameto (2010) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Sadiman, dkk (2009) Media adalah perangkat lunak (*software*) yang berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi juga dapat memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2014).

Menurut Mustamiin, dkk (2013) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan.

Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain, penulis buku, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pembelajaran. Huda (2014) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda. Sejalan dengan pendapat di atas Mustamiin, dkk (2013) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu dengan yang lainnya. Kelompok-kelompok tersebut beranggotakan siswa dengan hasil belajar tinggi, rata-rata, dan rendah, laki-laki dan perempuan, siswa dengan latar belakang suku berbeda yang ada dikelas, kelompok heterogen ini akan bekerja sama dengan baik sebagai sebuah tim. Pembelajaran *jigsaw* pada hakikatnya adalah metode pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa. Siswa mempunyai peran dan tanggung jawab dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Tujuan pembelajaran ini adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif dan penguasaan pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh siswa apabila siswa mempelajari materi secara individual (Diana, dkk, 2013).

Dari hasil wawancara dan juga data statistik siswa kepada guru yang mengajar IPA di MTsN 1 Bengkulu Selatan diketahui proses KBM belum efektif. Siswa kebanyakan belum aktif dalam KBM, hal ini terlihat jelas karena proses pembelajaran guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dengan tidak menggunakan media pembelajaran dalam prosesnya. Berdasarkan nilai siswa pada ujian tengah semester tahun ajaran 2020/2021 masih rendah, yaitu dengan rata-rata 65 sebanyak 60%, sedangkan KKM disekolah pembelajaran dianggap tuntas apabila siswa mencapai nilai rata-rata 75 sebanyak 80%.

Jadi dengan demikian siswa dinyatakan belum tuntas. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh kurangnya inovasi dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat bahwa banyaknya siswa yang tidak memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung.

Sarana prasarana yang dimiliki oleh MTsN 1 Bengkulu Selatan dalam teknologi dan informasi sudah cukup memadai baik dari segi sumber belajar maupun media pembelajaran (multimedia) akan tetapi media tersebut belum termanfaatkan secara maksimal.

Berdasarkan uraian sebelumnya mengenai keefektivan model pembelajaran *jigsaw* dan media *audio visual* dalam meningkatkan hasil belajar, maka diperlukan suatu kajian untuk membuktikan efektivitas kedua aspek tersebut terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan studi untuk menganalisis efektivitas model *jigsaw* menggunakan media *audio visual* terhadap hasil belajar siswa di MTsN 1 Bengkulu Selatan.

## **B. KAJIAN TEORI/KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Pembelajaran Kooperatif**

Huda (2014) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda.

Sejalan dengan pendapat di atas Mustamiin, dkk (2013) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu dengan yang lainnya. Kelompok-kelompok tersebut beranggotakan siswa dengan hasil belajar tinggi, rata-rata, dan rendah, laki-laki dan perempuan, siswa dengan latar belakang suku

berbeda yang ada dikelas, kelompok heterogen ini akan bekerja sama dengan baik sebagai sebuah tim.

## 2. Model Pembelajaran Jigsaw

### a. Pengertian Pembelajaran Jigsaw

Pembelajaran *jigsaw* pada hakikatnya adalah metode pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa. Siswa mempunyai peran dan tanggung jawab dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Tujuan pembelajaran ini adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif dan penguasaan pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh siswa apabila siswa mempelajari materi secara individual (Diana, dkk, 2013).

Mustamiin, dkk (2013) mengemukakan bahwa model pembelajaran *jigsaw* merupakan sebuah varian diskusi kelompok dengan ciri khasnya adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya, tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya itu. Dengan cara ini akan menjamin keterlibatan semua siswa sehingga sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok.

### b. Langkah-langkah Dalam Metode Pembelajaran Jigsaw

Al-Tabany (2015) mengemukakan terdapat enam langkah dalam metode belajar sebagai sintaks *jigsaw*:

**Tabel 1 Sintaks model pembelajaran *jigsaw***

Fase	Sintaks
Fase 1	Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5-6 orang).
Fase 2	Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab.
Fase 3	Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya. Misalnya, jika materi yang disampaikan mengenai sistem ekskresi. Maka seorang siswa dari satu kelompok mempelajari tentang ginjal, siswa yang lain dari

kelompok satunya mempelajari tentang paru-paru, begitu pun siswa lainnya mempelajari kulit, dan lainnya lagi mempelajari hati.

Fase 4 Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya.

Fase 5 Setiap kelompok ahli setelah kembali ke kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.

Fase 6 Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.

(Al-Tabany, 2015)

### c. Kelebihan Pembelajaran *Jigsaw*

Adapun kelebihan pada pembelajaran *jigsaw* menurut Albert (2016) adalah sebagai berikut:

Kelebihan *jigsaw*:

1. Menciptakan suasana interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan siswa yang baik.
2. Melatih kepemimpinan siswa dalam kelompoknya.
3. Melatih siswa dalam memberi informasi dan solusi masalah dalam diskusi.
4. Mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
5. Melatih percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat.
6. Meningkatkan hasil belajar siswa baik secara individu maupun kelompok.
7. Meningkatkan efisiensi guru dalam mengelola kelas yang kreatif, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan.

### 3. Media *Audio Visual*

Menurut Haryoko (2009) media *audio visual* adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Media *audio visual* dibagi menjadi dua yaitu: a) *audio visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film bingkai suara, dan cetak

suara; b) *audio visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.

Jupriyanto dan Ganis (2011) menyatakan bahwa media *audio visual* dapat diartikan sebagai alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah.

#### 4. Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2014) hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, lisan maupun tulisan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif sendiri.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Ismawati dan Hindarto (2011) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajarnya.

Irwandi (2010) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemampuan aktual yang dapat diukur berupa penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil usaha individu mengenai apa yang dipelajarinya. Proses belajar untuk mendapatkan hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu faktor dari dalam diri pembelajar atau faktor



internal dan faktor dari luar diri pembelajar atau faktor eksternal. Sedangkan menurut Sudjana (2009) hasil belajar merupakan objek penilaian yang dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori seperti keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Kategori yang banyak digunakan dibagi menjadi tiga ranah, yaitu (1) kognitif (2) afektif, (c) psikomotoris.

### C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian quasi eksperimen ini berlokasi di MTsN 1 Bengkulu Selatan Sumenep Jl. Duayu Kelurahan Pasar Bawah Kecamatan Pasar Manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Letak sekolah ini cukup strategis berada di sekitar Madrasah Aliyah Negeri (MAN) dan di samping Kantor Kementerian Agama Kabupaten Bengkulu Selatan. MTsN 1 Bengkulu Selatan pada tahun ajaran 2020-2021 memiliki jumlah sebanyak lebih kurang 300 peserta didik.

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain penelitian berupa *Non-Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design*. *Quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2016).

Adapun rancangan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rancangan dimulai dengan memberikan *pretest* kepada siswa baik itu kelas kontrol maupun kelas eksperimen. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan materi siswa serta untuk mengetahui kemampuan awal siswa sehingga bisa digunakan sebagai pedoman dalam penempatan siswa dalam kelompok. Kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberi *pretest* yang sama.
2. Siswa kelas eksperimen diberi pembelajaran model *jigsaw* menggunakan media *audio visual*, sedangkan kelas kontrol diberi pembelajaran model konvensional. Setiap siswa baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberi *posttest* yang sama. Hasil



belajar siswa yang diperoleh akan dihitung rata-ratanya lalu diuji dengan menggunakan uji statistik uji t.

**Tabel 2 Rancangan Penelitian**

MTsN 1 Bengkulu Selatan			
Kelas	Pretes	Perlakuan	Posttes
(A) Jigsaw	Y1	(X1)	(Y2)
(B) Kontrol	Y1	(X2)	(Y2)

(Sukardi, 2015)

Keterangan:

A : Kelas Eksperimen

B : Kelas Kontrol

Y1 : *Pretest*

Y2 : *Posttest*

X1 : Perlakuan dengan pembelajaran *jigsaw* menggunakan media *audio visual*

X2 : Perlakuan dengan pembelajaran konvensional

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Dimana Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 1 Bengkulu Selatan yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah seluruh siswa yaitu 64 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2016). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*, karena sampel ditentukan sendiri sesuai pertimbangan tertentu dari guru mata pelajaran dan kepala sekolah, yang dalam hal ini sampel terdiri dari 2 kelas yaitu VII A dan kelas VII B. Dimana dalam penelitian ini kelas eksperimen VIII A berjumlah 20 orang, sedangkan kelas kontrol VIII B berjumlah 20 orang.

Adapun tahapan penelitian :

1. Tahap persiapan
  - a. Dalam tahap persiapan ini langkah awal yang dilakukan adalah menentukan dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen dengan pembelajaran *jigsaw* menggunakan media *audio visual* dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini

terdapat dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas VII A dan kelas VII B.

- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
  - c. Mempersiapkan soal untuk tes awal.
  - d. Mempersiapkan soal untuk tes akhir.
  - e. Mendiskusikan prosedur penelitian dengan guru yang mengajar IPA di kelas VII di MTsN 1 Bengkulu Selatan. Hal ini dilakukan agar proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan.
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Setiap siswa baik kelas eksperimen dengan model pembelajaran *jigsaw* menggunakan media *audio visual* maupun kelas kontrol diberi tes awal yang sama.
  - b. Pelaksanaan proses pembelajaran dimasing-masing kelas dengan pembelajaran yang berbeda, yaitu kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *jigsaw* menggunakan media *audio visual* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.
  - c. Setelah selesai pemberian perlakuan, kelas eksperimen dengan model *jigsaw* menggunakan media *audio visual* dan kelas kontrol diberi tes akhir dengan soal yang sama.
3. Tahap Akhir
- a. Mengumpulkan data.
  - b. Mengkaji dan menganalisis data.

#### D. PEMBAHASAN

**Tabel 3 Perhitungan Skor Hasil Belajar Siswa kelas Eksperimen**

Perhitungan	Pretest		Posttest	
	Kontrol	Ekperimen	Kontrol	Ekperimen
Jumlah Skor	1655	1780	2245	2440
Nilai Tertinggi	75	65	80	90
Nilai Terendah	40	45	65	70
Rata-rata	53,38	57,41	72,41	78,70

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa rata-rata *Pretest* pada kelas Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* Menggunakan media *Audio Visual* adalah sebesar 57,41 dengan skor tertinggi sebesar 65 dan nilai terendah sebesar 45. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* nya 78,70 dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 70. Selanjutnya rata-rata *Pretest* pada kelas Kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional adalah sebesar 53,38 dengan skor tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah sebesar 40. Sedangkan nilai rata-rata *posttest*nya 72,41 dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 65. Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan *uji-t* harus dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas *pretest-postet* hasil belajar siswa menggunakan *uji kolmogorov smirnov* yang bertujuan untuk menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dengan ketentuan jika signifikan  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima (berdistribusi normal).

**Tabel 4 Uji Normalitas Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa**

Uji Normalitas pretest dan posttest Hasil Belajar Siswa One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test 2			
Unstandardized Residual		Pretest	Posttest
N		31 <sup>c</sup>	31 <sup>c</sup>
Exponential parameter. <sup>a,b</sup>	Mean	5.1539750	5.2800000
Most Extreme Differences	Absolute	.208	.307
	Positive	.174	.122
	Negative	-.208	-.307
Kolmogorov-Smirnov Z		.831	1.189
Asymp. Sig. (2-tailed)		.495	.118

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa nilai Pretest pada pokok bahasan pencemaran lingkungan. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, hal ini diperoleh dari kelas eksperimen dan kontrol yaitu sebesar  $0,495 > 0,05$  yang berarti menunjukkan data berdistribusi normal. Setelah diketahui normal, maka dilanjutkan dengan uji normalitas data Posttest, dimana data nilai Posttest pada pokok bahasan pencemaran lingkungan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal yaitu dengan signifikansinya  $0,118$  lebih besar dari  $0,05$ . Setelah diketahui kedua data berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians menggunakan *uji levene Statistic*.

**Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Varians Hasil Belajar Siswa**  
Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa

Pretest				Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.023	5	23	.427	.494	3	27	.689

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat signifikansinya pada kolom pretest yaitu  $0,427$  lebih besar dari  $0,05$  ( $0,427 > 0,05$ ) sehingga dikatakan data *pretest* kemampuan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kontrol mempunyai varian yang homogen. Setelah itu dilakukan uji homogenitas data *posttest*, dimana nilai kemampuan hasil belajar siswa pada pokok bahasan pencemaran lingkungan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* Menggunakan media *Audio Visual* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional mempunyai varians yang homogen. Ini dilihat dari hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansinya  $0,689$  lebih besar dari  $0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak (homogen).

Setelah diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* kemampuan hasil belajar berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen maka untuk melihat pengaruh antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Jigsaw* Menggunakan media *Audio Visual* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dilanjutkan dengan *uji-t*, hasilnya dapat dilihat ada tabel dibawah ini:

**Tabel 6 Hasil Uji-t Hasil Belajar Siswa**

<i>t-test for Equality of Means</i>	Pretest		Posttest	
	<i>Equal variances assumed</i>	<i>Equal variances not assumed</i>	<i>Equal variances assumed</i>	<i>Equal variances not assumed</i>
T	1.929	1.929	4.966	4.966
Df	60	53.006	60	51.531
Sig. (2- tailed)	.058	.059	.000	.000

Berdasarkan table 6 dapat dilihat dari hasil uji-*t pretest* kemampuan awal siswa di peroleh nilai sig (2-tailed)  $0,058 > 0,05$ , maka kesimpulannya tidak ada perbedaan yang signifikan dari hasil *pretest* kemampuan awal siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, maka dapat dilanjutkan menghitung kemampuan akhir (*posttest*). Pada data *Posttest* dapat dilihat hasil uji-t diperoleh nilai p-value statistik uji-t sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Maka kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Jigsaw* Menggunakan media *Audio Visual* dan kelas yang menggunakan model konvensional.

Keberhasilan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menggunakan media *audio visual* lebih tinggi dikarenakan model *Jigsaw* dapat melatih siswa untuk lebih aktif mengemukakan pendapat secara lisan maupun tulisan serta pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat dan kemampuan berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah yang berada dalam jangkauan pengetahuan dan keterampilan siswa . Hal ini diperkuat oleh pendapat Rahmi (2017) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan pembelajaran orang lain serta dalam proses pembelajaran siswa dapat berpikir, menemukan, dan menggunakan pengetahuan. Dengan berbantuan media *audio visual* pembelajaran dapat menjadi lebih menarik perhatian siswa untuk lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Anggreni (2017) menyatakan bahwa pembelajaran *Jigsaw* dengan bantuan media *audio visual* akan membuat siswa merasa senang

mengikuti pembelajaran karena dalam proses pembelajaran diselingi dengan menonton video yang berkaitan dengan materi yang dipelajari untuk menambah pemahaman siswa akan materi tersebut. Dengan situasi yang menyenangkan dan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran siswa lebih mudah dalam menerima dan memahami materi pembelajaran sehingga penguasaan kompetensi pengetahuan diperoleh secara optimal.

Berdasarkan kelompok ahli dan asal yang dapat membantu siswa untuk bekerjasama dalam menyampaikan pendapat kepada anggota kelompoknya. Hal ini didukung oleh pendapat Yassir dkk (2014) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* membuat siswa lebih aktif, tidak merasa bosan dalam diskusi kelompok dikarenakan ada pertukaran siswa dalam diskusi. Berdasarkan hasil penelitian Mardiyanti (2016) model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* lebih baik dari pada model ceramah karena model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi siswa juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya, sehingga para siswa dituntut lebih aktif dan memiliki tanggung jawab serta kerja sama yang positif. Hasil penelitian yang dilakukan Damayanti dkk (2021) menjelaskan bahwa melalui *Jigsaw*, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Kebermaknaan itu dapat terjadi, karena siswa dilibatkan langsung dalam pemerolehan materi ajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih dalam yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Selain itu hasil penelitian Kahfi dkk (2021) menjelaskan media *audio visual* sangat efektif untuk dipakai dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan Media *audio visual* menyajikan informasi yang lebih konkret sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan peserta didik mudah dalam memahami materi pelajaran

## E. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas model pembelajaran tipe *jigsaw* dengan menggunakan media *audio visual* di MTsN 1 Bengkulu Selatan, Terdapat pengaruh pembelajaran *Jigsaw* dengan menggunakan media *audio visual* terhadap hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t bahwa nilai sig (2 tailed) yang diperoleh adalah  $0,000 < 0,05$  ( $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima). Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan menggunakan media *audio visual* dan model pembelajaran lainnya, terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Albert, B. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar Rangkaian R-L-C Melalui *Jigsaw* Siswa Kelas XII TKJ.2 SMK Negeri 1 Bireuen. *Jurnal Pendidikan Srambi Ilmu*. Vol 24. No 1. Hal 11.
- Al-Tabany, T.I.B. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Anggreni, L. P. D. K. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD GUGUS 1 DALUNG Tahun Ajaran 2016/2017. *E-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 5. No 2. Hal 3.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Damayanti, A. A., Muchtar, I., & Mardiaty, Y. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema "Berbagai Pekerjaan" di SDN 1 Kencong Jember. *Jurnal Edukasi*, 8(2), 11-16.
- Diana, N.R., Sukardjo, J.S. dan Martini, K.S. 2013. Pengaruh Metode *Jigsaw* Disertai Media LKS dan Power Point Pada Pembelajaran Kimia Ditinjau Dari Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hidrokarbon Kelas X Semester Genap Di SMA Negeri 1 Ponorogo T.A 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol 2. No 3. Hal 51.
- Haryoko, S. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro*. Vol 5. No 1. Hal 3.
- Huda, M. 2014. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Irwandi. 2010. *Strategi Pembelajaran Biologi Berbasis Kontekstual*. UMB Press. Bengkulu.
- Ismawati, N. dan Hindarto, N. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Struktural Two Stay Two Stray



- Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. Vol 7. Hal 39.
- Jupriyanto, dan Ganis, E.I. 2011. Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Vol 3. No 4. Hal 43.
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1).
- Mardiyanti, I. 2016. Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Penanganan Kegawatdaruratan Pada Mahasiswa Semester V. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*. Vol 9. No 1. Hal 65-67.
- Mustamiin, M.Z., Lasmawan, I.W. dan Atmadja, N.B. 2013. Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Motivasi Berprestasi. *e-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar*. Vol 3. Hal 2 – 3.
- Rahmi, E. G. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Kemampuan Awal Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 BONJOL. *Jurnal Pendidikan Rokania*. Vol 2. No 2. Hal 180.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, H., dan Serta, R. 2009. *Media Pendidikan*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Soyomukti, N. 2016. *Teori-Teori Pendidikan*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Posdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sukardi. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Suprijono, J. 2014. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Yassir, M., S, M.A., Nurmaliah, C. 2014. Model kooperatif Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan. *Jurnal Biologi Edukasi Edisi 12*. Vol 6. No 1. Hal 24-27.