

PENGARUH MODEL PEBELAJARAN JIGSAW BERBANTUAN AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SD

R.L.Holmes Parhusip ¹⁾, Hartono S ²⁾, Yason Mendrofa ³⁾, Heryanto ⁴⁾, Nanda Situmorang ⁵⁾, Diana Margaretha Panjaitan ⁶⁾

Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Universitas Quality, Medan, Indonesia ^{1,2,3,4,5,6)}

Corresponding Author:

holmesphsp720@gmail.com ¹⁾, ono366@gmail.com ²⁾, yasonmen270@gmail.com ³⁾,

azisheryanto64@gmail.com ⁴⁾, situmorangnanda@gmail.com ⁵⁾, dianapanjaitan12@gmail.com ⁶⁾

Abstrak

Setiap insan manusia memperoleh hak untuk mendapatkan ilmu pendidikan, pendidikan meliputi perubahan etitude dan budi pekerti yang baik dan taraf kehidupannya lebih baik juga, dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial model pembelajaran Jigsaw berbantuan audio visual menjadikan siswa aktif dalam kegiatan proses pembelajaran mengajar sesuai harapan yang ada di kurikulum merdeka. Keberhasilan peserta didik didik sangat dipengaruhi kualitas, kompegtensi pendidik. Pendidik disamping tugas pokoknya memberikan ilmu pengetuan kepada anak didiknya, seorang pendidik dituntut dapat menjadi contoh yang baik terhadap anak didiknya sekaligus dapat meningkatkan Hasil belajarbelajar peserta didiknya. Penelitian ini mempunyai variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Desain dalam penelitian digunakan *pretest-posttest non-equivalent*. Dilaksanakan di sekolah dasar Xaverius kelas empat sekolah dasar Pasar III Kecamatan Namorambe, dari pengujian uji hipotesis diperoleh $\bar{x}_{hitung} = 7,62$ dan $\bar{x}_{tabel} = 5,99$ pada derajat kebebasan $\alpha = 0,05$ dan nilai Hasil belajar dari 23 siswa nilai rerata 72,73, terbukti berkontribusi yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran Jigsaw berbantuan audio visual terhadap Hasil belajarbelajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial materi gaya magnet.

Kata Kunci: Model Jigsaw, Audio Visual, Hasil belajar

Abstract

Every human being has the right to get educational knowledge, education includes changes in ethitude and good ethics and a better standard of living as well, in Social Natural Sciences lessons the audio-visual assisted Jigsaw learning model makes students active in teaching and learning process activities according to the expectations in the independent curriculum. The success of students is greatly influenced by the quality, competence of educators. Educators in addition to their main task of providing knowledge of mastery to their students, an educator is required to be a good example of his students while at the same time being able to improve the learning outcomes of his students. This study has an independent variable (X) and a dependent variable (Y). The design in the study used *pretest-posttest non-equivalent*. Conducted at Xaverius elementary school in the fourth grade of Pasar III elementary school, Namorambe District, from hypothesis test testing obtained $\bar{x}_{hitung}=7.62$ and $\bar{x}_{(table)}=5.99$ at the degree of freedom $\alpha=0.05$ and the learning outcomes of 23 students with an average score of 72.73, proved to contribute significantly to the use of the audio-visual assisted Jigsaw learning model on student learning outcomes in the subjects of Social Natural Sciences magnetic force material.

History:

Received : 25 November 2023

Revised : 10 Januari 2024

Accepted: 29 April 2024

Published: 30 April 2024

Publisher: LPPM Universitas Darma Agung

Licensed: This work is licensed under

[Attribution-NonCommercial-No](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

[Derivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Keywords: Jigsaw Model, Audio Visual, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

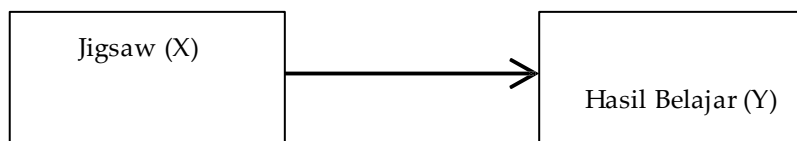
Pembelajaran intraksi komunikasi pendidik dan peserta didik, dalam proses kegiatan pembelajaran suatu aktivitas yang dilakukan seseorang pendidik untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan cara menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk melakukan proses belajar (Anggraeni 2019). Perencanaan pembelajaran adalah proses tindakan hasil berpikir secara rasional tentang tujuan pembelajaran tertentu yakni perubahan kognitif serta rangkain kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian Hasil belajar pembelajaran yang diharapkan. Jigsaw artinya gergaji atau zigzag (Nurdyansyah and Fahyuni 2016). Dalam model pembelajaran kooperatif Jigsaw ini bentuknya seperti menyusun potongan pola dimana pola itu saling berkesinambungan antara satu dengan yang lain dan dapat membentuk suatu pemahaman murid apabila dapat dikoordinasikan dan dipersiapkan oleh guru sebagai pendidik dalam pembelajaran yang lebih baik. Kurniasih dan Sani (2019:24) menyatakan model pembelajaran Jigsaw adalah model pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Fauziah Astuti (2022: 56) menyatakan model pembelajaran kooperatif model Jigsaw adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen yang bertanggung jawab atas penugasan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada orang lain dalam kelompoknya. Starani (2018: 20) menyatakan kata Jigsaw berasal dari bahasa Inggris yang berarti gergaji ukir dan ada juga yang mengartikannya sebagai puzzle yang berarti sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model Jigsaw ini mengambil pola kerja gergaji (zigzag), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama antar kelompok siswa dengan zigzag kelompok ahli untuk mencapai tujuan bersama. Media audio visual adalah media yang melibatkan indra pendengaran dan juga indra penglihatan. Rusman (2011:218) menyatakan video merupakan “serangkaian gambar gerak disertai dengan suara yang membentuk satu kesatuan menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran disimpan dalam media pita dan disket”. Sejalan dengan hal itu, Arsyat (2014:36) menyatakan pembelajaran interaktif merupakan “sistem penyampaian pembelajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan mengendalikan komputer kepada penonton. Yang tidak hanya pasif mendengarkan dan melihat video dan suara tetapi juga aktif memberikan respon peserta didik tersebut dan membantu kecepatan dan sekuensi penyajian materi”. Widiyanto (2016:1) menyatakan media audio visual merupakan “media perantara penyajian materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran untuk

membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu". Media audio visual sebagai alat bantu yang berupa gambar dan suara yang membantu pendidik untuk menyampaikan isi materi kepada anak didik agar mudah anak didik memahami isi materi yang disampaikan oleh pendidik. Seperti media audio visual yang berjenis video animasi. Video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup sehingga menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media audio visual bergerak contohnya film gerak bersuara, televisi, dan video. Seorang pendidik itulah yang merencanakan dan memilih materi, sumber belajar dan media pembelajarannya. Oleh karena itu seorang guru dalam bidang pendidikan khususnya untuk tenaga pendidik seorang pendidik harus dapat melihat karakteristik anak didiknya, dari segi kognitif, afektif, psikomotoriknya yang nantinya jadi panutan bagi peserta didik supaya memiliki attitude yang baik. Keberhasilan anak didik sangat dipengaruhi kualitas seorang pendidik. Sikap pendidik yang tidak menentu selama proses pembelajaran mempengaruhi Hasil belajar belajar siswa. Model pembelajaran harus dikuasai seorang pendidik dalam memberikan ilmu pengetahuan pada anak didiknya karena modal merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar sebagai pedoman pelaksanaan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bagian penting dalam perencanaan dan penyampaian instruksional. Pendidik harus mengetahui bahwa peserta didik di dalam kelas tersebut sangat aktif untuk belajar dan mendapatkan prestasi yang baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan kelas empat sekolah dasar Xaverius Pasar III Kecamatan Namorambe, model pembelajaran Jigsaw berbantuan audio visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial T.A 2023/2024. Pelaksanaan pada tanggal 02 Desember 2023. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel dependent (X) dan variabel independent (Y). Sampel dari penelitian ini berjumlah 23 orang.

Desain pada penelitian ini adalah penelitian korelasional diperlihatkan pada gambar bawah ini.



HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Teknik Analisis Data

1. Menghitung Mean

Untuk menghitung mean hasil belajar siswa digunakan rumus di bawah ini,

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = nilai rata – rata

f_i = frekuensi sesuai tanda kelas

x_i = nilai hasil belajar

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

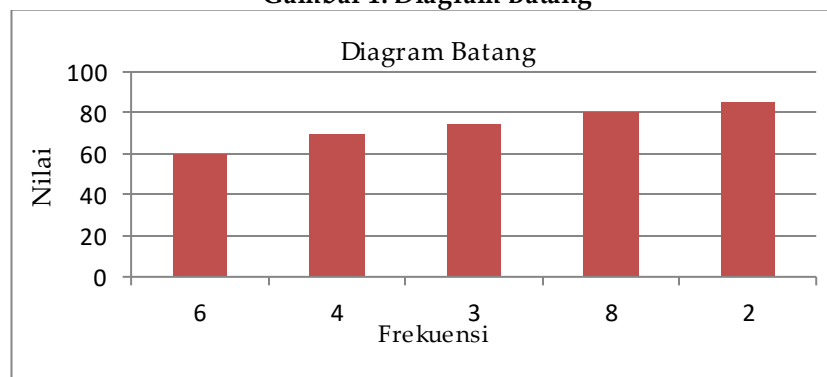
$$\bar{x} = \frac{1675}{23}$$

$$\bar{x} = 73$$

Tabel.1 Distribusi Frekuensi Relatif

No.	x_i	f_i	$x_i f_i$
1	60	6	360
2	70	4	280
3	75	3	225
4	80	8	640
5	85	2	170
Σ			1675

Gambar 1. Diagram Batang



2. Simpangan Baku

$$s^2 = \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

x_i = nilai hasil belajar

f_i = frekuensi sesuai tanda kelas

n = jumlah data

s = simpangan baku

Tabel 2. Simpangan Baku

No.	x_i	f_i	$f_i x_i$	x_i^2	$f_i x_i^2$
1	60	6	360	3600	14400
2	70	4	280	4900	24500
3	75	3	225	5625	22500
4	80	8	640	6400	19200

5	85	2	170	7225	8100
Σ		23	1675	35850	110375

Simpangan Baku:

$$s^2 = \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

$$s^2 = \sqrt{\frac{23(110375) - (1675)^2}{23(23-1)}}$$

$$s^2 = \sqrt{\frac{2538625 - 2805625}{506}}$$

$$s^2 = \sqrt{527,667}$$

$$s = 22,97$$

3. Uji Normalitas Data

Untuk kenormalan data yang dianalisis, maka digunakan kriteria pengujian :

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ H_0 diterima

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ H_0 ditolak

Maka Hipotesis penelitian kelas empat sekolah dasar Xaverius Pasar III Kecamatan Namorambe Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat dirumuskan dalam:

Tabel 2. Normalitas Data

No.	x_i	f_i	f_{kum}	z_i	Luas (z_i)	$F(z_i)$	$S(z_i)$	$ F(z_i) - S(z_i) $
1	60	6	4	1.50	0.4323	0.0677	0.2	0.1323
2	70	4	9	0.41	0.1591	0.3409	0.45	0.1091
3	75	3	13	0.14	0.0557	0.5557	0.65	0.0943
4	80	8	16	0.68	0.2517	0.7517	0.8	0.0483
5	85	2	19	1.23	0.3907	0.8907	0.95	0.0593

Dari perhitungan Liliefors pada tabel 2 di atas didapat:

Diperoleh $l_{hitung} = 0,1323$, dengan $\alpha = 0,05$ dan $n = 23$

Diperoleh $l_{tabel} = 0,190$

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data sekolah dasar Xaverius Pasar III Kecamatan Namorambe T.P 2023/2024 Hasil belajarbelajar peserta didik pada materi gaya magnet pada Ilmu Pengetahuan Alam Sosial terhadap Hasil belajarbelajar siswa di kelas empat sekolah dasar Xaverius Pasar III Kecamatan Namorambe T.P 2023/2024 memperoleh nilai rata-rata 72.73 terbukti ada kontribusi signifikan dengan penerapan model pembelajaran

Jigsaw terhadap Hasil belajarbelajar dalam materi gaya magnet pada Ilmu Pengetahuan Alam Sosial di kelas empat sekolah dasar Xaverius Pasar III Kecamatan Namorambe T.P 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Novita Eka. 2019. "Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan Di Era Globalisasi." *ScienceEdu* 2(1): 72–79.
- Arikunto, S (2003). Dasar-Dasar Hasil belajar Pendidikan, Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, S. (2017:239). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep Ediana latif, (2018:2). Hasil belajar Pembelajaran di SD dan MI. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Djamarah. (2018:12-16). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2016). Proses Belajar Mengajar . Jakarta : PT. Bumi Aksara. Jakni. (2016). Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. Bandung.
- Husein Latifah, (2018). Profesi Keguruan Menjadi Guru Profesional, Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Istarani. (2011). 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada. Kinerja dan Profesionalisme
- Istarani. (2018). 50 Model Pembelajaran Inovatif Medan: Media Persada Guru Bandung: Alfabeta CV. Pulungan, I. I. (2018).
- Juni Agus Simaremare, Natalina Purba. 2021. Metode Kooperatif Learning tipe Jigsaw dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar. Bandung: Widina Bhakti Persada
- Nurdyansyah, Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. "Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013."
- Silaban, dkk, S. (2011). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VI SD Pada Materi Bangun Datar. 780. Vol.3.
- Sipayung Sipas. (2018:96). kontribusi Pola Asuh Orang Tua Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Siswa SD Kelas VI SD Negeri Muara Bolak 4 Kec. Sosorgadong. 1 Vol. VI.
- Slameto. (2018:54). Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016:119). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta CV.
- Supranto (2019:19). kontribusi Media Pembelajaran Manajemen Kelas Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas IV. Pendidikan Dasar Perkhasa , Vol 4. Hal 223.