



Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw melalui Penggunaan Media Audio Visual terhadap Aktivitas Belajar Siswa

Camelia Dwi Yanti Oktavia¹, Gimin², Hendripides³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: camelia.dwi3254@student.unri.ac.id, gimin@lecturer.unri.ac.id, hendripides@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-03 Keywords: <i>Jigsaw Learning Model;</i> <i>Audio Visual Media;</i> <i>Learning Activity.</i>	With the following research aims to determine whether the jigsaw learning model variable through the use of audio-visual media has an impact on increasing student learning activities at SMP Negeri 22 Pekanbaru. This study used a quantitative approach quasi experimental design through the Pretest-posttest control group design model, and as a measure used a Likert scale. The objects in this study were class VIII.3 as the experimental class and class VIII.1 as the control class. Data collection techniques by giving questionnaire instruments before and after treatment to the control class and experimental class. The results of this study indicate that there are differences in student learning activities that apply the jigsaw learning model through the use of audio visual media and those that do not apply the jigsaw learning model through the use of audio visual media. The difference can be seen from the results of the Independent Sample T-Test test which shows the average value of student learning activities before treatment is 45.47 and after treatment is 54.25. Based on the N-gain persen test, the jigsaw learning model through the use of audio visual media is effective enough to increase the learning activities of students in class VIII social at SMP Negeri 22 Pekanbaru.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-03 Kata kunci: <i>Model Pembelajaran Jigsaw;</i> <i>Media Audio Visual;</i> <i>Aktivitas Belajar.</i>	Dengan adanya penelitian berikut bertujuan untuk mengetahui apakah variabel model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual berdampak pada peningkatan aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 22 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen semu design melalui model <i>Pretest-posttest control group desain</i> , dan sebagai pengukurnya digunakan skala likert. Objek pada penelitian ini adalah kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.1 sebagai kelas Kontrol. Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan instrument angket sebelum dan sesudah perlakuan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan aktivitas belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual dan yang tidak menerapkan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hasil uji <i>Independent Sampel T-Test</i> yang menunjukkan nilai rata-rata aktivitas siswa belajar siswa sebelum perlakuan sebesar 45,47 dan setelah perlakuan sebesar 54,25. Berdasarkan Uji N-gain persen, model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual cukup efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Pekanbaru.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang penting dalam kehidupan suatu bangsa. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi. Keberhasilan suatu pembelajaran dalam pendidikan formal tidak terlepas dari peran penting pengajar dan siswa yang saling berkerja sama (Kahar dkk, 2020). Kegiatan

pembelajaran yang terjadi disekolah atau khususnya dikelas, dapat dikatakan sebagai usaha pelaksanaan pendidikan. Dalam hal ini para pelaksana pendidikan selalu berorientasi pada tujuan yang akan dicapai dan tinjauannya selalu diarahkan pada siswa secara perorangan maupun secara kelompok (Olyvia, dkk 2015).

Dalam pendidikan terdapat proses belajar mengajar yang tidak dapat dipisahkan dan harus dilalui untuk mendapatkan hasil dari pendidikan itu sendiri. Tanpa adanya proses belajar dan mengajar, siswa tidak akan mencapai hasil belajar yang optimal menurut (Munthe, Syahza, and Kartikowati 2022). Menurut Yayan, dkk

(2019) peranan pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal yang mampu bersaing secara sehat tetapi juga memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia meningkat. Pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu upaya untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, wawasan dan keahlian tertentu pada individu-individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka (Syafitri dan Riadi, 2023). Menurut Nurmala (2019) Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar yaitu faktor intern faktor yang berasal dari dalam diri siswa berupa faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Ekstern faktor yang berasal dari luar diri siswa berupa faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan masalah penting dan mendasar yang harus dipahami, dan dikembangkan oleh setiap guru dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar ditandai dengan adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional maupun fisik. Siswa adalah manusia belajar aktif yang selalu ingin tahu. Keaktifan yang dimiliki anak secara alamiah akan berkembang ke arah yang positif manakala lingkungannya memberikan ruang yang baik bagi berkembangnya keaktifan tersebut (Nuryasintia dan Wibowo, 2019). Menurut Rahmadani & Anugraheni (2017) menyatakan bahwa ciri-ciri aktivitas belajar yaitu, kegiatan kegiatan visual, kegiatan-kegiatan lisan (oral), kegiatan-kegiatan mendengar, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan-kegiatan mental, kegiatan-kegiatan emosional.

Aktivitas belajar mengasah seluruh potensi individu sehingga akan terjadi perubahan perilaku tertentu dalam pembelajaran, dalam hal ini siswa perlu mendapatkan kesempatan untuk melakukan aktivitas. Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran (Ariaten, dkk 2019). Nuraini (2018) memberikan penjelasan bahwa dalam hal aktivitas belajar, segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Selama proses belajar siswa dituntut untuk mempunyai aktivitas dalam mendengarkan, memperhatikan dan mencerna pelajaran yang diberikan guru, di samping itu sangat dimungkinkan para siswa

memberikan balikan berupa pertanyaan, gagasan pikiran, perasaan, dan keinginannya.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan, tentu tidak terlepas bagaimana peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses aktifitas belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut, guru perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang diterapkan di kelas agar tidak menimbulkan kebosanan saat siswa menerima materi pelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran jigsaw (Lauren dan Puspasari, 2020). Menurut Kahar (2020) Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah model belajar yang mempersyaratkan siswa untuk bertanggung jawab pada tugas masing-masing dan mengajarkan pada anggota kelompok lainnya, sehingga mampu saling memahami antar siswa lainnya. Keunggulan model pembelajaran ini adalah optimalisasi partisipasi siswa. Metode klasikal hanya memungkinkan satu orang siswa untuk tampil dan mempresentasikan hasil belajarnya di depan kelas. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mampu memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain (Yanty, 2019).

Menurut Abdullah (2017) pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada kegiatan belajar kelompok dengan menggunakan kelompok asal dan kelompok ahli. Pembelajaran kooperatif menggunakan tipe jigsaw adalah sebuah strategi belajar yang dapat menumbuhkan komunikasi efektif, menciptakan suasana belajar yang aktif, dan dapat memberikan hasil belajar yang memuaskan. Pembelajaran abad 21 di era revolusi industri 4.0 menuntut adanya inovatif, kreatif, dan pemanfaatan teknologi secara optimal yang mana guru dan peserta didik akan sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran (Fauziah dkk, 2022). Salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menjangkau dan paling populer dikalangan masyarakat luas adalah media audio visual. Media audio visual ini berupa video-video pembelajaran yang terkait materi yang sedang diajarkan yang tersedia pada beberapa channel youtube (Sunarta, 2022).

Sunarta (2021) penggunaan media audio visual dapat dijadikan sebagai media bantuan dalam pembelajaran model kooperatif Jigsaw. Media audio-visual adalah media yang mencakup dua jenis media yaitu audio dan visual. Media

audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Kegunaan media audio visual ini untuk model pembelajaran jigsaw salah satunya yaitu mempersingkat waktu pembelajaran dimana dalam kelemahan jigsaw menyebutkan bahwa banyaknya memakan waktu sehingga memperlambat mencapai tujuan materi, dengan adanya media video maka akan membantu siswa dan guru untuk kekurangan tersebut.

Berdasarkan pra survei yang dilakukan di SMP Negeri 22 Pekanbaru melalui observasi di kelas VIII dan wawancara dengan guru mata pelajaran, diketahui bahwa siswa kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang mampu dalam mengemukakan pendapat, siswa kurang terlibat dalam diskusi kelompok, siswa terlihat tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga siswa merasa bosan dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan guru masih minim dalam menggunakan model pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa belum optimal. Maka, untuk meningkatkan aktivitas belajar guru perlu menggunakan model pembelajaran, yaitu model pembelajaran jigsaw untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa (Suparta, 2020). Rendahnya aktivitas siswa dalam belajar disebabkan oleh metode dan cara guru dalam menjelaskan materi yang monoton tanpa dilengkapi dengan contoh-contoh gambar, apalagi tayangan dalam bentuk video maupun menggunakan media pembelajaran lainnya (Lauren dan Puspari, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Melalui Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Pekanbaru".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimnetal design* (eksperimen semu). Adapun pola penelitian ini yaitu *pretest-posttest control grup design* dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun lokasi dilaksanakan penelitian ini yaitu beralamat di Jl. Sidodadi No. 32, Tengkerang Utara, Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Riau. Objek dalam

penelitian ini adalah siswa kelas kelas VIII.1 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen. Penelitian dilaksanakn di bulan Maret 2024-selesai.

Metode yang dilakukan dalam penelitian menggunakan angket dan lembar observasi sebagai teknik pengumpulan data yang kemudia dipergunakan untuk melihat bagaimana tingkat aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual. Angket berupa pernyataan dengan sklala Likert.

Tahapan analisis data diawali dengan melakukan analisis secara deskriptif untuk menjelaskan hasil tingkat aktivitas belajar siswa., pengolahan data dilakukan dari skala ordinal ke interval dengan rumus:

$$I = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Klasifikasi}}$$

Keterangan:

I : Interval
Skor tertinggi : Jumlah pernyataan x nilai tertinggi
Skor terendah : Jumlah pernyataan x nilai terendah

Selanjutnya dilakukan analisis uji-t untuk melihat perbedaan antara aktivitas belajar siswa tanpa menerapkan model pembelajaran jigsaw melalu penggunaan media audio visual dan aktivitas belajar siswa tanpa penerapan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual. Lalu diakhiri dengan melakukan analisis uji *N-Gain Persen* untuk melihat keefektifan penerapan model pembelajaran jigsaw melalui media audio visual terhadap aktivitas belajar siswa. Untuk mengetahui kategori perolehan dan tafsiran efektivitas *N-Gain* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Indeks N-Gain

Indeks N-Gain(%)	Interpretasi
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>75	Efektif

Sumber: Hake, R.R (dalam Riffalah & Ulfah ,2021)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Proses Pelaksanaan Eksperimen

Penelitian dilaksanakan pada 2 kelas yang berbeda. Materi yang digunakan yaitu Pemerataan pembangunan. Objek penelitian kelas eksperimen berjumlah 32 siswa dan kelas kontrol 36 siswa. Berdasarkan

hasil observasi pada lembar observasi di kelas eksperimen menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan secara sistematis langkah-langkah penerapan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual yang dimulai dari kegiatan pembuka sampai kegiatan penutup. Adapun penjelasan rinci terkait langkah-langkah penerapan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual di kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

a) Pembukaan

Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan doa, dilanjutkan dengan guru menanyakan kabar dan kesiapan belajar siswa, lalu guru memberikan apresiasi dengan menanyakan materi sebelumnya, guru mempersiapkan media audio visual untuk ditampilkan di depan kelas, lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual. Setelah semua dipersiapkan, maka pembelajaran dapat dilaksanakan.

b) Pelaksanaan

Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok asal, lalu siswa membuat kelompok asal sesuai arahan guru. Guru memberikan materi kepada masing-masing siswa dalam kelompok asal yang disebut dengan ahli, siswa mempersiapkan diri untuk mempelajari materi pembelajaran. Selanjutnya guru menampilkan media audio visual di depan kelas, tiap siswa memperhatikan media audio visual yang ditampilkan guru. Guru mengarahkan tiap ahli untuk membentuk kelompok, lalu tiap ahli saling berdiskusi mengenai materi pembelajaran. Setelah itu, guru memerintahkan tiap ahli kembali ke kelompok asal dan masing-masing ahli mengajari materi yang telah di dapat ke anggota di kelompok asal. Selanjutnya guru mengarahkan setiap kelompok asal untuk melakukan presentasi, masing-masing kelompok memperhatikan kelompok yang presentasi kemudian menyampaikan pendapat dan bertanya mengenai materi yang belum di pahami ke kelompok presentasi, lalu guru

memandu jalannya presentasi dan menyempurnakan jawaban dari kelompok yang presentasi setelah menjawab pertanyaan yang diberikan kelompok lain.

c) Penutup

Untuk mengetahui apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran telah mencapai tujuan pembelajaran, serta untuk memantapkan pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Dalam kegiatan ini guru memberikan kuis interaktif. Setelah itu guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya dan mengarahkan siswa untuk berdoa di akhir pembelajaran.

Adapun penjelasan terkait langkah-langkah pembelajaran di kelas kontrol adalah sebagai berikut.

1) Pendahuluan

Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan doa, dilanjutkan dengan guru menanyakan kesiapan belajar siswa, lalu guru memberikan pertanyaan apersepsi dengan menanyakan materi sebelumnya, lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2) Inti

Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi pembelajaran yang berlangsung. Guru menyampaikan materi pembelajaran sampai selesai. Selanjutnya guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang tidak dipahami. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan tersebut kepada siswa lain yang bisa menjawab pertanyaan. Lalu guru memberi penjelasan terkait materi yang dibahas dan memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi yang kurang dimengerti.

3) Penutup

Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran yang berlangsung, dilanjutkan dengan refleksi, kemudian penyampaian materi berikutnya, dan diakhiri dengan berdoa dan salam.

2. Analisis Deskriptif

Data distribusi frekuensi aktivitas belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Distribusi frekuensi aktivitas belajar siswa sebelum perlakuan

Kategori	Interval	Frekuensi			
		Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
			%		%
Sangat Tinggi	53-64	-	-	-	-
Tinggi	41-52	12	33,3	5	21,9
Rendah	29-40	24	41,7	25	78,1
Sangat Rendah	16-28	-	-	2	6,3
Jumlah		36	100	32	100

Berdasarkan Tabel 1 terlihat perbedaan jawaban responden terhadap aktivitas belajar siswa pada tahap sebelum perlakuan. Kelas kontrol yang berjumlah 36 siswa, diketahui 12 siswa atau 58,3% tergolong kategori tinggi serta 24 siswa atau 66,7% merupakan kategori rendah. Tingkat aktivitas belajar siswa pada kategori tinggi yaitu sebanyak 12 siswa.

Sementara jawaban responden kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa, diketahui 5 siswa atau 21,9% tergolong kategori tinggi, 25 siswa atau 78,1% tergolong kategori rendah serta 2 siswa atau 6,3% kategori sangat rendah. Tingkat aktivitas belajar siswa pada kategori tinggi yaitu sebanyak 5 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh informasi bahwa kelas kontrol memiliki aktivitas belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen, yaitu 12 siswa atau 33,3%.

Tabel 2. Distribusi frekuensi aktivitas belajar siswa sesudah perlakuan di kelas kontrol

No	Kategori	Interval	Kelas Kontrol	
			Frekuensi	%
1	Sangat Tinggi	53-64	6	16,7%
2	Tinggi	41-52	26	72,2%
3	Rendah	29-40	4	11,1%
4	Sangat Rendah	16-28	-	-
	Jumlah		36	100%

Berdasarkan Tabel 2 terlihat jawaban responden terhadap aktivitas belajar siswa antara kelas kontrol. Hasil distribusi frekuensi pada kelas kontrol mendapatkan hasil 6 siswa atau 16,7% pada kategori sangat tinggi, 26 siswa atau 72,7% pada kategori tinggi dan 4 siswa atau 11,1% kategori rendah dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dari jumlah 36 responden terdapat 32 siswa

atau 88,9% yang sudah memiliki tingkat aktivitas belajar yang tinggi.

Tabel 3. Distribusi frekuensi aktivitas belajar siswa sesudah perlakuan di kelas eksperimen

No	Kategori	Interval	Kelas Kontrol	
			Frekuensi	%
1	Sangat Tinggi	53-64	20	62,5%
2	Tinggi	41-52	12	37,5%
3	Rendah	29-40	-	-
4	Sangat Rendah	16-28	-	-
	Jumlah		32	100%

Berdasarkan Tabel 4.3 terlihat jawaban responden terhadap aktivitas belajar siswa antara kelas kontrol. Hasil distribusi frekuensi kelas eksperimen terdapat 20 siswa atau 62,5% pada kategori sangat tinggi dan 12 siswa atau 37,5% kategori tinggi setelah menerapkan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual. Dari jumlah 32 responden terdapat seluruh siswa yang memiliki tingkat aktivitas belajar yang sangat tinggi. Oleh karena itu, jumlah siswa kelas eksperimen setelah menerapkan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual meningkat. Artinya, penerapan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual mendapatkan hasil yang lebih tinggi daripada model pembelajaran konvensional.

3. Uji Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis diperlukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai asumsi bahwa data berdistribusi normal terlebih dahulu.

a) Uji prasyarat

1) Uji Normalitas

Tabel 4. Hasil uji normalitas dengan shapiro-wilk

Nilai	Signifikan	Keputusan
Sebelum Eksperimen	0,074	Normal
Sesudah Eksperimen	0,115	Normal
Sebelum Kontrol	0,084	Normal
Sesudah Kontrol	0,051	Normal

Diketahui dari tabel 4.4 bahwa data uji *shapiro-wilk* dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Sehingga dapat diartikan bahwa data nilai sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan yang didapatkan berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Berdasarkan dari pengujian homogenitas menggunakan SPSS 23 diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,052. Dimana nilai signifikansi > 0,05 yakni $0,052 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen atau memiliki variasi yang sama. Jadi, kelas eksperimen dan kelas kontrol yang merupakan objek penelitian adalah kelas yang homogen.

sebesar 24.80% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain persen minimal -23,81% dan maksimal 75%. Maka dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual cukup efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Pekanbaru. Sementara penggunaan model konvensional tidak efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

b) Uji t

Tabel 5. Hasil uji t dengan independent sampel T-Test

	Mean	Std. Deviation	T	Df	Sig.(2-tailed)
Kelas Eksperimen	54.25	2.862	9.080	66	.000
Kelas Kontrol	45.47	4.754	9.337	58.404	.000

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa nilai sig $0,000 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual dan aktivitas belajar siswa tanpa menerapkan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual dengan perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen 54,25 dan rata-rata kelas kontrol 45,47. berarti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual terhadap aktivitas belajar siswa. Artinya semakin baik model pembelajaran yang digunakan guru maka akan semakin tinggi tingkat aktivitas belajar siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* data hasil angket aktivitas belajar di kedua kelas berdistribusi normal serta hasil uji homogenitas menunjukkan hasil bahwa kedua kelas merupakan kelas yang homogen. Setelah melakukan uji prasyarat untuk mendapatkan uji hipotesis, maka di peroleh hasil $0,00 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Maka, terdapat pengaruh model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual terhadap aktivitas belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS SMP Negeri 22 Pekanbaru.

Sejalan dengan penelitian Suparta (2020) penerapan model pembelajaran jigsaw dalam pembelajaran IPS di kelas VIII dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Menurut Maharrani & Djazari (2020) implementasi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi dasar. Menurut Abdullah (2017) kelebihan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, dapat menumbuhkan semangat kerja sama dan kegairahan dalam belajar bagi siswa, meningkatkan motivasi, saling menghargai antara sesama siswa, memberikan peluang untuk menyampaikan gagasan secara terbuka karena jumlah siswa yang terbatas dalam setiap kelompok, melatih siswa agar mampu berkomunikasi secara efektif.

Menurut Radiah (2020) dengan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran membantu untuk mengefesienkan pada saat pembelajaran. Sehingga dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

c) Uji N-Gain

Tabel 6. Hasil uji N-Gain aktivitas belajar siswa

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Rata-Rata			Rata-Rata		
Max	Min	N-Gain	Max	Min	N-Gain
81.08	16.67	63.19	75.00	-23.81	24.80

Berdasarkan hasil perhitungan Uji N-gain Persen tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain persen untuk kelas eksperimen adalah sebesar 63,19% termasuk ke dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain persen minimal 16,67% dan maksimaal 81,08%. Sementara untuk rata-rata N-gain persen untuk kelas kontrol adalah

Menurut Hasmina Hasan (2016) Kelebihan media audio visual adalah pemakaiannya tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti.

Berdasarkan hasil perhitungan Uji N-Gain Persen untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual terhadap aktivitas belajar siswa, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain persen untuk kelas eksperimen adalah sebesar 63,19% termasuk ke dalam kategori cukup efektif. Sementara untuk rata-rata N-gain persen untuk kelas kontrol adalah sebesar 24,80% termasuk dalam kategori tidak efektif. Maka dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual cukup efektif digunakan untuk pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Cindy & Wasitohadi (2017) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw berbantuan video dan gambar efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual terhadap aktivitas belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Pekanbaru meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata persentase yang cukup tinggi. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual terhadap aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar siswa membaik setelah penerapan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual, yang mana kegiatan visual, kegiatan mendengarkan, kegiatan lisan dan kegiatan mental dan emosional siswa memperoleh hasil yang lebih tinggi di bandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional. Adanya aktivitas belajar yang tinggi mendukung keberhasilan penerapan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual terhadap aktivitas belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Pekanbaru.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Melalui Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Pekanbaru, maka dari itu peneliti memberikan beberapa rekomendasi, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan dari hasil penelitian dapat menjadi gambaran bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran jigsaw melalui penggunaan media audio visual untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat meningkatkan aktivitas belajarnya, menjalani pembelajaran dengan sungguh-sungguh, serta memanfaatkan potensi dan peluang teknologi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

3. Bagi Sekolah

Kepada sekolah diharapkan menyelenggarakan pelatihan bagi guru dalam bidang kegiatan pembelajaran, misalnya pengenalan berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dari berbagai sumber literatur dan dapat dijadikan inspirasi untuk dijadikan perbandingan untuk penelitian yang akan datang. Lalu peneliti dapat mengembangkan variabel penelitian seperti hasil belajar, kemampuan berfikir kritis dan lain sebagainya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah. *Lantanida Journal*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i1.2056>
- Ariaten, K. R., Feladi, V., Dedy, R., & Budiman, A. (2019). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran tik. 88.
- Cindy, N. L., & Wasitohadi. (2017). Efektivitas model pembelajaran jigsaw berbantuan media video dan gambar ditinjau dari hasil belajar ipa siswa. *Jurnal handayani (jh)*, 7, 120-126.

- Fauziah, U., Gimin, & Suarman. (2022). Pengembangan bahan ajar modul interaktif berbasis multimedia (bami-bm) materi dinamika interaksi manusia kelas vii mata pelajaran ips di smp negeri 27 pekanbaru ummy. *Jurnal pendidikan dan konseling*, 4(1), 1707-1715.
- Hasan, H. (2016). Penggunaan media audio visual terhadap ketuntasan belajar ips materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi pada siswa kelas iv sd negeri 20 banda aceh. *Jurnal pesona dasar*, 3(4), 22-33.
- Lauren, C., & Puspasari, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola kepegawaian kelas xi otkp di smkn 1 surabaya. *Jurnal pendidikan administrasi perkantoran (jpap)*, 8(1), 36-46. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p36-46>
- Mubarok, H., Aliansyah, U., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap minat belajar siswa di pesantren ainul hasan. *Jurnal nasional indonesia*, 1(7), 119-124.
- Munthe, Artia Br, Almasdi Syahza, and Sri Kartikowati. 2022. "Hubungan komunikasi interpersonal guru dengan prestasi siswa ma hasanah pekanbaru." *Jurnal pendidikan dan konseling* 4(6): 6463-68.
- Nuraini, Fitriani, & Raudhatul, F. (2018). Hubungan antara aktivitas belajar siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran kimia kelas x sma negeri 5 pontianak. *Ar-razi jurnal ilmiah*, 6, 30-39.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., Ekonomi, J. P., & Ganesha, U. P. (2019). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1).
- Nuryasintia, I., & Wibowo, L. A. (2019). *Learning activeness through learning media and class management*. 65(icebef 2018), 145-148. <https://doi.org/10.2991/icebef-18.2019.35>
- Olyvia, M., Gimin, & Hendripides. (2015). Pengaruh fasilitas belajar, minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas xi ips di sma negeri 12 pekanbaru. *Journal*, 1-13.
- 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), 279-295. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704>
- Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan aktivitas belajar matematika melalui pendekatan problem based learning bagi siswa kelas 4 sd. *Scholaria: jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 7(3), 241. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p241-250>
- Radiah. (2020). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqhi di mtsn pinrang. *pascasarjana institut agama islam negeri (iain) parepare*.
- Riffalah, H., & Ulfah, M. (2021). Efektivitas penerapan pembelajaran berbasis sets. 1-9.
- Sunarta, I. W. (2022). Meningkatkan prestasi belajar ipa melalui implementasi model pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan media audio visual. *Indonesian journal of educational development*, 3(1), 133-141.
- Suparta, I. G., Wesnawa, I. G. A., & Sriartha, I. P. (2020). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar ips melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw siswa smp negeri 1 kubu. *Jurnal pendidikan geografi undiksha*, 8(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jjg.v8i1.23206>
- Syafitri, N., & Riadi, R. M. (2023). Pengaruh kompetensi mengajar guru dan fasilitas belajar di rumah pada masa pandemi covid-19 terhadap motivasi belajar siswa di smas bina siswa kabupaten rokan hilir. 05(02), 1940-1949.
- Yanty, E., Nasution, P., Lubis, F. H., Penuh, S., Utara, S., & Kelas, P. T. (2019). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis algebrator. *Pythagoras*, 8(2), 82-92.

Yayan, A., Sri, W. A., Unika, W., & Nizmah, M. S.
(2019). Pentingnya pendidikan bagi
manusia. *Jurna buana pengabdian*, 1.