

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN MACROMEDIA FLASH TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS VIII SMPN 1 MOJO

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Biologi



Oleh: ALIFAH RINDA TUSILA NPM:10.1.01.06.0011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2015



Skripsi oleh:

ALIFAH RINDA TUSILA NPM:10.1.01.06.0011

Judul:

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN MACROMEDIA FLASH TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS VIII SMPN 1MOJO

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Biologi FKIP UNP Kediri

Tanggal: 15 Mei 2015

 $1\times$

Dra. Dwi Ari Budiretnani., M.Pd

NIDN.0711086102

Pembimbing, I

Pembimbing II

Nur Solikin, S.Pd.,M.MA

NIDN.0707018002



Skripsi oleh:

ALIFAH RINDA TUSILA NPM:10.1.01.06.0011

Judul:

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN MACROMEDIA FLASH TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS VIII SMPN 1 MOJO

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan Biologi FKIP UNP Kediri

Pada tanggal: 19 Mei 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua

: Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd

2. Penguji I

: Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd

3. Penguji II

: Nur Solikin, S.Pd., M.MA

Mengetahui,

Dekan FKIP

ati, M. Pd

iii



PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN MACROMEDIA FLASH TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS VIII SMPN 1MOJO

ALIFAH RINDA TUSILA NPM:10.1.01.06.0011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

alifahsantoso2014@gmail.com

Pembimbing I

Pembimbing II

<u>Dra. Dwi Ari Budiretnani.,M.Pd</u> NIDN.0711086102 Nur Solikin, S.Pd.,M.MA NIDN.0707018002

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI



ABSTRAK

ALIFAH RINDA TUSILA: "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Macromedia Flash terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia pada Siswa kelas VIII SMPN 1 Mojo"

Kata kunci : Kooperatif, Jigsaw, *macromedia flash*, motivasi, hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar antara siswa yang diajarkan pembelajaran kooperatif jigsaw dengan diajarkan pembelajaran vang kooperatif jigsaw menggunakan macromedia flash. Jenis penelitian ini experiment dengan quasi desain posstestonly control group design. Sampel penelitian sebanyak 83 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan

tertulis dan angket. Data yang diperoleh dianalisis serta diuji dengan statistic uji t. Analisis data menggunakan uji-t dan diperoleh dari hasil belajar nilai t hitung sebesar 3,979 pada taraf signifikan 0,05 dan diperoleh t tabel sebesar 1,663, maka t hitung > t tabel. sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran kooperatif iigsaw dan kooperatif iigsaw menggunakan macromedia flash. Hasil ujit motivasi diperoleh nilai thitung sebesar pada taraf signifikan 0,05 dan diperoleh ttabel sebesar 1,663, maka >ttabel, sehingga thitung dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara motivasi siswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif pendekatan jigsaw dan kooperatif jigsaw menggunakan macromedia flash.

Nama | NPM simki.unpkediri.ac.id
Fak - Prodi 5 | HALAMAN

I. Latar Belakang Masalah

Wilayah negara republik Indonesia cukup luas dibandingkan dengan negara-negara lain khususnya negara di wilayah Asia tenggara. Hal tersebut berbanding lurus dengan jumlah penduduk Indonesia yang besar. Sepatutnya jumlah penduduk yang besar juga diimbangi dengan kualitas sumber daya manusia yang baik. Era globalisasi memungkinkan adanya hubungan antar negara dalam berbagai bidang. Sumber daya manusia Indonesia dituntut untuk dapat mensejajarkan diri dengan negara-negara berkembang lainnya, serta berusaha melakukan perbaikan dalam segala bidang khususnya bidang pendidikan.

Pendidikan adalah hal yang penting bagi kemajuan bangsa. Hal tersebut menjadi penentu kualitas sumber daya manusia. Sejak kecil kita selalu bersinggungan dengan dunia pendidikan, baik formal maupun informal. Pendidikan juga terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Semakin berkembangnya teknologi media pembelajaran pun semakin bervariasi. Oleh sebab itu inovasi penyampaian materi dalam bidang pendidikan juga diperlukan.

Dalam pendidikan formal guru merupakan salah satu komponen dalam proses belajar dan mengajar. Guru mengemban tugas mendampingi peserta didik mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh guru adalah menguasai alat pembelajaran. Alat pembelajaran itu dapat berupa benda sesungguhnya, imitasi, gambar, tabulasi, animasi, dan sebagainya yang dituangkan dalam media. Penggunaan media perlu relevansi dengan kecanggihan teknologi yang sedang berkembang di masyarakat.

Selain media yang relevan dengan perkembangan teknologi, seorang guru juga harus mampu menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Hal tersebut diupayakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Masalah tentang kurangnya motivasi dan hasil belajar siswa sering kita jumpai apabila guru kurang memberi siswa variasi model pembelajaran dan media yang menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Materi pokok sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA membahas berbagai organ dan kelenjar pencernaan yang mempunyai peran masing-masing, namun berkesinambungan di dalam proses pencernaan. Sehingga membutuhkan pendalaman mengenai masing-masing sistem kerja organ dan kelenjar pencernaan. Banyaknya sub pokok bahasan sistem organ, terkadang sulit untuk dikuasai apabila peserta didik belajar

secara individual. Pembagian kerja dalam pemahaman konsep sistem pencernaan yang meliputi sistem organ dapat dilakukan dengan cara pembelajaran kooperatif jigsaw.

Menurut Robert E. Slavin (2010:4) mengenai pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran.

Dengan hal tersebut diharapkan konsep sub pokok bahasan mengenai sistem organ dapat dikuasai dengan baik oleh peserta didik dengan adanya tim ahli.

Torso merupakan media yang biasanya digunakan untuk mendemonstrasikan bagian-bagian organ dan kelenjar meliputi letak dan fungsinya. Torso tidak mampu memberikan gambaran prosedur dan alur proses pencernaan secara lebih konkret. Diperlukan adanya media yang lebih mampu mengkonkretkan teori sistem pencernaan yang prosesnya tidak dapat kita amati secara langsung karena terjadi di dalam tubuh. Oleh sebab itu peneliti ingin memecahkan masalah peserta didik dengan menggunakan media hasil teknologi yaitu Macromedia flash.

Macromedia Flash merupakan sebuah program pembuatan animasi, presentasi, game, bahkan perangkat ajar dengan tampilan visual yang menarik (Wahyono,2006). Visualisasi sistem pencernaan dengan macromedia flash menjadikan peserta didik lebih tertarik sehingga termotivasi untuk memahami materi.

Alasan Penggunaan model pembelajaran kooperatif jigsaw adalah agar terdapat pembagian kerja yang baik di antara peserta didik yang disertai dengan ketergantungan positif satu sama lain untuk menguasai seluruh materi sistem pencernaan. Sedangkan alasan penggunaan media Macromedia Flash akan membantu pemahaman konsep bagi tim ahli. Selain itu, Macromedia Flash digunakan sebagai pemicu antusias bagi tim ahli agar diperoleh hasil belajar yang baik dari hasil kombinasi model kooperatif jigsaw dan Macromedia Flash.

Dari permasalahan tersebut di atas, penulis ingin meneliti tentang penerapan metode jigsaw dengan macromedia flash pada materi sistem pencernaan manusia terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN Mojo, Kediri.

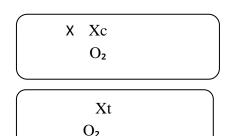
Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua selaku mahasiswa PPL program studi pendidikan Biologi yang bereksperimen dalam bidang pendidikan.

II. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah Quasi Experiment. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Peneliti akan membagi kelompok menjadi dua kelompok yaitu, kelompok pertama melalui pendekatanpembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan kelompok kedua melalui pendekatan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan macromedia flash.

Treatment Post-test



Keterangan : Xc = Kelompok kontrol

Xt = Kelompok eksperimen

 O_2 = Post-test (tes akhir)

III. Data Hasil Uji Hipotesis

Data kemampuan tes akhir kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan dengan uji t, menggunakan Statistical Product and Service Solutions (SPSS) dengan statistik independent samples test. Berikut ini hasil perhitungannya:

1. Pengujian Hipotesis Pertama

Ho: Tidak ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang diajar menggunakan pembelajaran jigsaw dengansiswa yang diajarperlakuan jigsaw dengan macromedia flash

Kriteria pengambilan keputusan

Jika Probabilitas > 0,05 berarti Ho diterima (taraf signifikansi 5%)

Jika probabilitas < 0,05 berarti Ho ditolak (taraf signifikansi 5%)

Keputusan:

Dari tabel hasil *independent t test*di atas diperoleh tingkat signifikansi 0,004 sehingga Ho ditolak berarti ada perbedaan motivasi belajar secara signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 4.9 Hasil uji hipotesis *indendent t test* variabel motivai

Independent Samples Test

independent samples 1 est											
	-	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)					
MOTIVASI	Equal variances assumed	3.615	.061	3.007	81	.004					
	Equal variances not assumed			3.018	74.949	.003					

Pengujian Hipotesis Kedua

Ho: Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan pembelajaran jigsaw dibanding siswa yang diajar teknik jigsaw dengan *macromedia flash*

Kriteria pengambilan keputusan

Jika Probabilitas >0,05 berarti Ho diterima (taraf signifikansi 5%)

Jika probabilitas < 0,05berarti Ho ditolak (taraf signifikansi 5%)

Tabel 4.10 Hasil uji hipotesis *independent t test* variabel hasil belajar

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
hasil_belajar	Equal variances assumed	.093	.761	3.979	81	.000
	Equal variances not assumed			3.977	80.451	.000

Keputusan:

Dari tabel hasil *independent t test*di atas diperoleh tingkat signifikansi 0,000 sehingga Ho ditolak berarti ada perbedaan hasil belajar secara signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Pembahasan

Dari analisis data, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Ada perbedaan motivasi belajar secara signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Motivasi belajar mempunyai nilai t hitung sebesar 3,007 dengan nilai probabilitas sebesar 0,004 < 0,05, maka H0 ditolak yang berarti model pembelajaran jigsaw dengan macromedia flash berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Mojo. Dimyati dan Mudjiono(2009:94) mengungkapkan penguatan motivasi belajar berada di tangan guru/pendidik dan anggota masyarakat lain. Oleh karena itu, mutu prestasi belajar pada siswa perlu diperkuat terusmenerus.Dengan tujuan agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat,sehingga prestasi belajar yang diraihnya dapat optimal.

Model pembelajaran jigsaw yang dipadukan dengan macromedia flash yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk meningkatkan motivasi belajar perlu adanya media yang sesuai, menarik, jelas, dan mudah diterima oleh peserta didik. Penggunaan macromedia flash ini tergolong kedalam fungsi atensi yaitu media yang mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan (Arsyad, 2004).

2. Ada perbedaan hasil belajar secara signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Hasil belajar kelas mempunyai nilai t hitung sebesar 3.979 dengan nilai probabilitas sebesar 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak yang berarti model pembelajaran jigsaw dengan macromedia flash berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sistem pencernaan manusia pada siswa kelas VIII SMPN 1 Mojo.Clark (1981 : 21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2002 : 39).

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan media pembelajaran yang menarik serta mudah diterimadalam kelas harus diwujudkan secara nyata, dan kondusif, sehingga peserta didik mampu menyesuaikan diri dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Kesimpulan

Pembelajaran materi sistem pencernaan menggunakan koopeeratif jigsaw dengan macromedia flash berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Mojo.

IV. Daftar Pustaka

Alsa, Asmadi. 2010. Pengaruh Metode Belajar Jigsaw Terhadap Keterampilan

Hubungan Interpersonal dan Kerjasama Kelompok pada Mahasiswa Fakultas psikologi,37(2).(online). Tersedia: http://jurnal.psikologi.ugm.ac.id/index.php/fpsi/article/view/30/20, diunduh 24 Agustus 2013

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta :Rineka Cipta

- Arikunto, Suharsimi. 2009. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Aneka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2004. *MediaPembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Clark. 1981. *Pengertian Definisi Hasil Belajar*. Tersedia pada: http://. sarjanaku. com/2011/03/ pengertian-definisi-hasil-belajar.html. Diunduh 5 juli 2014
- Diah Indah Puspita. 2011. Perbedaan Hasil Belajar Biologi pada Siswa yang diajarakan Melalui Pendekatan Kooperatif Teknik Student Team Achievement (STAD) dan Teknik Group Investigation (GI). Skripsi. Tidak dipublikasikan. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Dimyati dan Mudjiono. 1999. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1996. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwi Ari Budiretnani. 2009. *Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Macromedia flash dalam Mengajarkan Konsep dasar IPA II terhadap Hasil Belajar Mahasiswa S1 PGSD*. Tesis. Tidak dipublikasikan, Surabaya: Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
- Fadhly. 2010. Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw. [Online]. Tersedia: http://sumsel.kemenag.go.id/file/dokumen/modeljigsaw.pdf. Diunduh 24 agustus 2014
- Gora, Winastwan dan Sunarto. 2009. *Pakematik, Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakart: PT. Elex Media Komputindo. (online). Tersedia: books.google.co.id/books?isbn=9792790330
- Hakim, Thursan. 2005. Belajar Secara Efektif. Jakarta: Puspa Swara
- Hamdu, G dan Agustina, L.2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar,12 (10). (Online). Tersedia: http://Jurnal.upi.edu/file/8-Ghullam-hamdu1.pdf
- Isjoni. 2009. Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Krisno, H. Moch.Agus. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam : SMP/MTS Kelas VIII*. Jakarta. PT. Mentari pustaka
- Miarso, Yusuf hadi dkk. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Pustekom dan Rajawali
- Muhibuddin. 2008. Pengaruh Penggunaan Strategi Kooperatif Learning Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Konsep Redoks. Skripsi. Tidak

- dipublikasikan. Jakarta: Program studi pendidikan kimia jurusan IPA: UIN Syarif Hidayatullah
- Mulyana, aina. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. (online). Tersedia: http://aina mulyana.blogspot.com/2012/02/model-pembelajaran-kooperatif-tipe.html
- Slavin, Robert E. 2010. Cooperatif Learning. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. 2002. Metode Statistik. Bandung: PT. Tarsito
- Soemanto, W. 2003. Psikologi Pendidikan. Malang: Rineka Cipta
- Sugiono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Wahyono. 2006. 36 Jam Belajar Animasi dengan Macromedia Flash. Jakarta: Media Komputindo
- Widoyoko, S. Eko Putra. 2009. *Evaluasi program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yenny anjar jayati. 2008. Penggunaan jurnal belajar dengan macromedia flash dalam pembelajaran biologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas x di sma negeri 2 surakarta. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Surakarta: jurusan pendidikan Biologi UNS.
- Yusmini. 2013. *Karakteristik Pembelajaran kooperatif*. Tersedia: http://edukasi.kompasiana.com/2013/08/16/karakteristik-pembelajaran-kooperatif-581518.html. Diunduh 6 Juli 2014