

## ARTIKEL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI PENYESUAIAN DIRI TUMBUHAN DENGAN LINGKUNGAN UNTUK MEMPERTAHANKAN HIDUP SISWA KELAS 5 SDN PUNJUL 1 KABUPATEN KEDIRI**



**Oleh:**

**LINTANG AMALIA  
NPM. 14.1.01.10.0230**

**Dibimbing oleh:**

1. Drs. Bambang Soenarko, M.Pd
2. Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2020



**SURAT PERNYATAAN  
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2020**

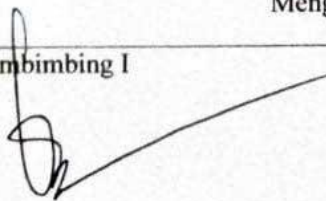
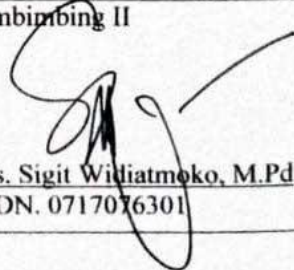

**Yang bertanda tangan di bawah ini saya :**

Nama : LINTANG AMALIA  
NPM : 14.1.01.10.0230  
Telepon/HP : 085843459424  
Alamat Surel : [Lintangamalia@gmail.com](mailto:Lintangamalia@gmail.com)  
Judul Artikel : Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Didukung Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Penyesuaian Diri Tumbuhan Dengan Lingkungan Untuk Mempertahankan Hidup Siswa Kelas 5 SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri  
Fakultas – Program Studi : FKIP/ PGSD  
Nama Perguruann Tinggi : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
Alamat Perguruan Tinggi : Kampus 1 Jl.K. Achmad Dahlann No.76 Kediri

Dengan ini Menyatakan Bahwa :

- Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme.
- Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 30 Januari 2020
Pembimbing I  Drs. Bambang Soenarko, M.Pd NIDN. 0704025601	Pembimbing II  Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd NIDN. 0717016301	Penulis,  Lintang Amalia NPM. 14.1.01.10.0230

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI PENYESUAIAN DIRI TUMBUHAN DENGAN LINGKUNGAN UNTUK MEMPERTAHAKAN HIDUP SISWA KELAS 5 SDN PUNJUL 1 KABUPATEN KEDIRI**

**LINTANG AMALIA**

NPM. 14.1.01.10.0230

FKIP-PGSD

[Lintang.amalia2@gmail.com](mailto:Lintang.amalia2@gmail.com)

Drs. Bambang Soenarko, M.Pd<sup>1</sup> dan Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd<sup>2</sup>

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan, bahwa guru saat melaksanakan kegiatan pembelajaran seringkali kurang mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar. Akibatnya siswa kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran. Rencana pembelajaran yang digunakan guru terlalu monoton. Sebagian besar kegiatan yang dilakukan di kelas menggunakan metode ceramah sehingga dapat membuat kejenuhan siswa saat belajar. Keadaan pembelajaran di kelas yang kurang mampu untuk membangkitkan antusias siswa dalam belajar berimbas pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari nilai tes yang diberikan hasilnya masih banyak yang di bawah KKM 75.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran jigsaw didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan untuk mempertahankan hidup pada siswa kelas V SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri tahun ajaran 2018-2019; (2) Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran jigsaw tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan untuk mempertahankan hidup pada siswa kelas V SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri tahun 2018/2019; (3) Untuk mengetahui adanya perbedaan pengaruh antara menggunakan model jigsaw didukung media audio visual dibanding dengan model jigsaw tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi penyesuaian tumbuhan dengan lingkungan untuk mempertahankan hidup pada siswa kelas V SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri tahun 2018/2019.

Pendekatan menggunakan kuantitatif, teknik penelitian menggunakan eksperimen dengan desain *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Subyek penelitian siswa kelas V SDN Punjul I terdiri dari 28 siswa pada kelas V-A (kelompok eksperimen) dan 22 siswa kelas V-B (kelompok kontrol). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tes. Teknik analisis yang digunakan adalah t-test.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa: (1) Penggunaan Model pembelajaran jigsaw didukung Media Audio Visual berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan untuk mempertahankan hidup pada siswa kelas V SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri, dengan ketuntasan klasikal 89%, terlihat dari tingginya  $t_h = 16,644 > t_{1\%} = 2,831$  (2) Pengaruh model pembelajaran jigsaw tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup pada siswa kelas V SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri, dengan ketuntasan klasikal 70%, terlihat dari tingginya  $t_h = 19,323 > t_{1\%} = 2,831$  (3) Ada perbedaan pengaruh antara penggunaan Model pembelajaran jigsaw didukung Media Audio Visual dibanding Model pembelajaran jigsaw tanpa didukung Media Audio Visual terhadap kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan untuk mempertahankan hidup pada siswa kelas V SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri, dengan keunggulan pada penggunaan model pembelajaran jigsaw dengan didukung media audio visual dari  $\bar{X}_{KE}:87,45 > \bar{X}_{KK}:72,36$ .

*Kata Kunci: Model Jigsaw, Media Audio Visual, Mengidentifikasi Penyesuaian Diri Tumbuhan Dengan Lingkungan Untuk Mempertahankan Hidup*

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah pembelajaran yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang dilakukan sekelompok orang untuk dapat melangsungkan kehidupan. Sesuai dengan salah satu tujuan nasional sebagaimana pada Pembukaan UUD 1945 yakni “mencerdaskan kehidupan bangsa”, maka dari itu proses pendidikan merupakan salah satu langkah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk itu perlu adanya sistem pendidikan guna mencapai visi dan misi pendidikan nasional. Hal ini sejalan dengan UU No.20 Tahun 2003 pasal 3, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan pembentukan watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan demikian pendidikan merupakan sarana terpenting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Untuk mewujudkan tujuan tersebut berarti harus ditempuh melalui proses pembelajaran di lembaga pendidikan formal, yang bertujuan

untuk meningkatkan kualitas siswa yaitu siswa yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas dan terampil serta sehat jasmani dan rohani.

Selanjutnya dalam praktik pelaksanaan di lapangan, guru yang diharapkan adalah guru yang baik. Menurut Rusman (2012:19) tentang guru,

Guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, menarik, mengaktifkan siswa, kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas masih sebagai pengendali dari seluruh kegiatan belajar.

Peran guru dalam penerapan pembelajaran sangat penting. Guru dituntut untuk membuat rencana pembelajaran dengan baik agar dapat mencapai pembelajaran yang berkualitas untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk membimbing siswa belajar dengan baik, agar dapat mengembangkan keterampilan berfikir siswa dari yang belum tahu menjadi tahu. Dengan demikian guru harus mampu untuk menjadikan siswa lebih aktif sebab aktifitas siswa dalam belajar

sangat penting untuk menunjang keberhasilan siswa dalam belajar.

Namun pada kenyataannya, di SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri pembelajaran masih berpusat pada guru yang menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran.

Guru saat melaksanakan kegiatan pembelajaran seringkali kurang mampu meningkatkan gairah siswa untuk belajar. Akibatnya siswa kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran. Rencana pembelajaran yang digunakan guru terlalu monoton. Sebagian besar kegiatan yang dilakukan di kelas, guru menggunakan metode ceramah setelah itu penugasan hal tersebut dapat membuat kejenuhan siswa saat belajar. Guru yang seharusnya berperan sebagai fasilitator siswa dalam belajar, mengelola proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang kondusif, mampu mengembangkan bahan ajar dengan baik agar mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tetapi malah mendominasi kelas.

Keadaan pembelajaran di kelas yang kurang mampu untuk membangkitkan antusias siswa dalam belajar berimbas pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Terjadi banyak kesalahan saat dilakukan tes evaluasi pembelajaran.

Hal ini dapat dilihat dari nilai tes yang diberikan hasilnya masih banyak yang di bawah KKM 75. Masih banyak kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru. Sebagian besar kesalahan karena siswa kurang mampu untuk mengaitkan materi dengan keadaan sekitar mereka.

Salah satu model pembelajaran yang disarankan untuk mengatasi masalah yang terjadi di SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri adalah model pembelajaran *jigsaw* didukung media audio visual. Hal ini mengingat menurut Wardani (2002: 87) menyatakan bahwa model pembelajaran *jigsaw* memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Lebih aktif dan saling memberikan pendapat (*sharing ideas*), karena suasana belajar lebih kondusif, baru, dan adanya penghargaan yang diberikan kelompok, maka masing-masing kelompok berkompetisi untuk mencapai prestasi.
2. Siswa lebih memiliki kesempatan berinteraksi sosial dengan temannya.
3. Siswa lebih aktif dan kreatif, serta memiliki tanggungjawab secara individual.

Disamping itu dukungan media audio visual menurut Wati (2016:5) memiliki keunggulan yaitu:

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membuat peserta



didik lebih bersemangat dalam belajar adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Maka dengan menggunakan media audio visual ini peserta didik tentunya tidak akan merasa jenuh dan merasa bahwa pelajaran sangat menarik dan akan memperhatikan materi yang disampaikan melalui media audio visual tersebut.

Penerapan model yang telah didukung dengan media dapat menjadikan pembelajaran siswa agar lebih tertarik, logis, termotivasi, dan sistematis serta mampu menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan guru dengan baik dan benar.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini mengambil judul “Pengaruh model pembelajaran *jigsaw* didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan untuk mempertahankan hidup siswa pada kelas 5 SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri tahun ajaran 2018/2019”.

## B. METODE

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:15), “Karena penelitian kuantitatif data-data variabel

penelitian berupa angka dan analisis menggunakan statistik”.

Desain penelitian ini menggunakan desain eksperimen. Peneliti mengambil jenis Pretes-Postes Grup Kontrol Tidak Secara Random (*Non-randomized Control Group Pretest-Posttest Design*) menurut Sukardi (2003: 186). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Punjul I sebanyak 50 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Punjul 1 dengan ketentuan bahwa kelas V-A sebagai kelompok Eksperimen sebanyak 28 siswa dan kelas V-B sebagai kelompok Kontrol sebanyak 22 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes. Teknik analisis yang digunakan adalah t-test.

## C. HASIL DAN KESIMPULAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Hipotesis Uji Hipotesis 1

Pada kelompok eksperimen diperoleh nilai  $t_h = 16,644 > t_t 1\% = 2,831$  dan untuk ketuntasan klasikal sebesar 89%. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *jigsaw* didukung media audio visual berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan untuk mempertahankan

hidup pada siswa kelas V SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri.

## 2. Hipotesis Uji Hipotesis 2

Pada kelompok kontrol diperoleh nilai  $t_h = 19,323 > t_t 1\% = 2,831$  dan untuk ketuntasan klasikal sebesar 70%. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *jigsaw* tanpa didukung media audio visual berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan untuk mempertahankan hidup pada siswa kelas V SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri.

## 3. Hipotesis Uji Hipotesis 3

Hasil analisis perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh hasil nilai  $t_h = 6,612 > t_t 1\% = 2,701$ . Dengan demikian ada perbedaan pengaruh antara metode inkuiri dibandingkan dengan penggunaan metode ekspositori terhadap kemampuan menggo-longkan hewan berdasarkan makannya pada siswa kelas IV SDN 9 Ngunut Tulungagung tahun pelajaran 2018/2019, dengan keunggulan pada penggunaan Inkuiri.

## Kesimpulan

1. Penggunaan model pembelajaran *jigsaw* didukung media audio visual berpengaruh terhadap kemampuan

mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan untuk mempertahankan hidup pada siswa kelas V SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri, dengan ketuntasan klasikal 89%.

2. Penggunaan model pembelajaran *jigsaw* tanpa didukung media audio visual berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup pada siswa kelas V SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri, dengan ketuntasan klasikal 70%.

3. Ada perbedaan pengaruh antara penggunaan model pembelajaran *jigsaw* didukung media audio visual dibanding model pembelajaran *jigsaw* tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan untuk mempertahankan hidup pada siswa kelas V SDN Punjul 1 Kabupaten Kediri, dengan keunggulan pada penggunaan model pembelajaran *jigsaw* dengan didukung media audio visual.

## D. PENUTUP

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dituliskan implikasi sebagai berikut.

Bahwa penggunaan model pembelajaran *jigsaw* didukung media audio visual mendorong peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan mengelola informasi sehingga siswa secara langsung mampu untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dari materi yang telah dipelajari. Implikasi dari penelitian ini adalah menerima teori yang telah disebutkan sebelumnya yakni penggunaan model pembelajaran *jigsaw* didukung media audio visual secara teoritis dapat diterima kebenarannya karena dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* didukung media audio visual dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan untuk mempertahankan hidup pada mata pelajaran IPA. Selain pada mata pelajaran IPA, model pembelajaran *jigsaw* didukung media audio visual dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya, namun harus cocok dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan sehingga dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

*bangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi Mix Methods*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wardani. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena: Yogyakarta.

## V. DAFTAR PUSTAKA

DPR RI. 2003. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.

Rusman. 2012. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer mengem-*





**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Status "Terakreditasi B" Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp: (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

## Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 006/PGSD.UKAI/II/2020

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama : LINTANG AMALIA  
NPM : 14.1.01.10.0230  
Judul Artikel : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI PENYESUAIAN DIRI TUMBUHAN DENGAN LINGKUNGAN UNTUK MEMPERTAHANKAN HIDUP SISWA KELAS 5 SDN PUNJUL 1 KABUPATEN KEDIRI

Dengan ini judul artikel di atas telah melaksanakan uji similarity dan dinyatakan **LULUS** uji plagias.

Kediri, 12 Februari 2020

Ko. Prodi PGSD,



Kukuh Andri Aka, M.Pd.

NIDN. 0713118901