

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Model Pembelajaran Jigsaw

##### 1. Pengertian Jigsaw

Arti jigsaw dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah puzzle yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar.<sup>1</sup> Tipe Jigsaw adalah salah satu pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapat pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Pada pembelajaran tipe Jigsaw ini setiap siswa menjadi anggota dari 2 kelompok. Para anggota dari berbagai tim yang berbeda memiliki tanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian akademik yang sama dan selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bagian bahan tersebut.<sup>2</sup>

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan kawan-kawannya dari Universitas Texas. Metode ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Dalam teknik ini, guru memperhatikan

---

<sup>1</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 217.

<sup>2</sup> Nurhadi, dkk. *Pembelajaran Kontekstual (CTL) dan Penerapan dalam KBK*, (Malang: UM PRESS, 2004), hal. 65

skema atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skema ini agar bahan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengeloh informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.<sup>3</sup>

Jumlah siswa yang bekerja dalam masing-masing kelompok harus dibatasi, agar kelompok-kelompok yang terbentuk dapat bekerja sama secara efektif, karena suatu ukuran kelompok mempengaruhi kemampuan produktivitasnya. Dalam hal ini, Soejadi mengemukakan, jumlah anggota dalam satu kelompok apabila makin besar, dapat mengakibatkan makin kurang efektif kerjasama antara para anggotanya.<sup>4</sup>

Dapat dipahami bahwa model pembelajaran jigsaw adalah pembelajaran dimana siswa, memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuannya adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

## 2. Langkah-langkah Pembelajaran Jigsaw

Terdapat kelompok asal dan kelompok ahli pada model pembelajaran tipe jigsaw. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang

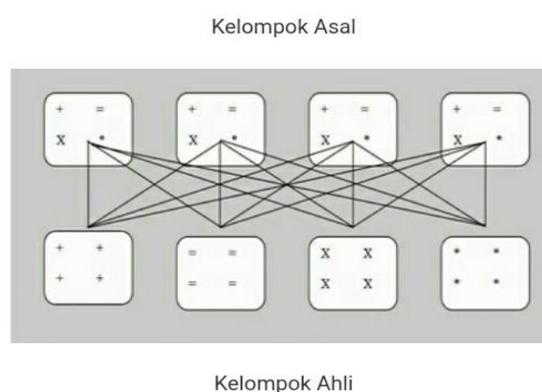
---

<sup>3</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 203

<sup>4</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 78.

yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Gambar 2.1 Ilustrasi Kelompok Jigsaw



Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ada beberapa langkah yang harus dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:<sup>5</sup>

a. Pembentukan kelompok asal

Setiap kelompok asal terdiri dari 4-6 orang anggota dengan kemampuan yang heterogen.

b. Pembelajaran pada kelompok asal

Setiap anggota dari kelompok asal mempelajari sub materi pembelajaran yang akan menjadi keahliannya, kemudian masing masing mengerjakan tugas secara individual.

<sup>5</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 194-195.

c. Pembentukan kelompok ahli

Ketua kelompok asal membagi tugas kepada masing-masing anggotanya untuk menjadi ahli dalam satu submateri pelajaran. kemudian masing-masing ahli submateri yang sama dari kelompok yang berlainan bergabung membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.

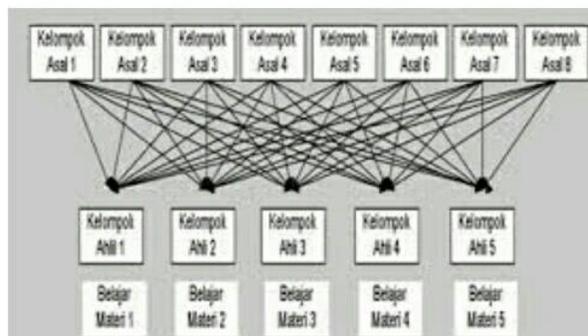
d. Diskusi kelompok ahli

Anggota kelompok ahli mengerjakan tugas dan saling berdiskusi tentang masalah-masalah yang menjadi tanggung jawabnya. Setiap anggota kelompok ahli belajar materi pelajaran sampai mencapai taraf merasa yakin mampu menyampaikan dan memecahkan persoalan yang menyangkut submateri pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

e. Diskusi kelompok asal (induk)

Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing-masing. Kemudian setiap anggota kelompok asal menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengenai submateri pelajaran yang menjadi keahliannya. Kepada anggota kelompok asal yang lain. Ini berlangsung secara bergilir sampai seluruh anggota kelompok asal telah mendapatkan giliran. Pembentukan kelompok model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.2 Ilustrasi Pembentukan Kelompok Jigsaw



## f. Diskusi kelas

Dengan dipandu oleh guru diskusi kelas membicarakan konsep-konsep penting yang menjadi bahan perdebatan dalam diskusi kelompok ahli. Guru berusaha memperbaiki salahh konsep pada siswa.

## g. Pemberian kuis

Kuis dikerjakan secara individu. Nilai yang diperoleh masing-masing anggota kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh jumlah nilai kelompok dan kemudian dibagi menurut jumlah kelompok.

## h. Pemberian penghargaan kelompok

Kepada kelompok yang memperoleh jumlah nilai tertinggi diberikan penghargaan berupa piagam dan bonus nilai.

Dengan demikian langkah-langkah pembelajaran Jigsaw dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok asal, setiap kelompoknya terdiri dari 6 siswa.

- b. Guru membagi setiap siswa dari masing-masing kelompok asal menjadi 6 kelompok ahli. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang diambil satu-persatu dari setiap kelompok asal.
- c. Guru memberikan 6 materi yang berbeda dalam 6 kelompok ahli untuk dipelajari. Dalam satu kelompok ahli hanya mempelajari satu materi.
- d. Siswa mempelajari materi yang diberikan oleh guru dalam kelompok ahli, dan berakhir pada waktu yang telah disepakati.
- e. Siswa dikembalikan menjadi 5 kelompok asal yang terdiri dari 6 siswa.
- f. Masing-masing siswa menjelaskan kepada kelompoknya tentang materi yang telah didapat dari kelompok ahli secara bergantian.
- g. Guru memanggil siswa secara acak dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, agar guru mengetahui kemampuan yang didapat siswa setelah mempelajari materi tersebut.

### 3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Jigsaw

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai berikut<sup>6</sup>:

#### a. Kelebihan:

- 1) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.

---

<sup>6</sup> Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), hal. 89

- 2) Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.
  - 3) Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.
- b. Kelemahan:
- 1) Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
  - 2) Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.
  - 3) Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan.
  - 4) Pembagian kelompok yang tidak heterogen, dimungkinkan kelompok yang anggotanya lemah semua.
  - 5) Penugasan anggota kelompok untuk menjadi tim ahli sering tidak sesuai antara kemampuan dengan kompetensi yang harus dipelajari.
  - 6) Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

## **B. Media Visual**

### **1. Pengertian Media Visual**

Media visual adalah sarana komunikasi dengan panca indera penglihatan. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan

memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata.<sup>7</sup> Menurut Ega Rima Wati media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Dengan penyajian yang sedemikian menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Media visual menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan.<sup>8</sup>

Penggunaan teknologi visual dipandang dapat menimbulkan perasaan antusias dalam belajar Peserta didik yang memiliki minat yang tinggi dapat mendorong daya ingat dalam menyimpan informasi yang diperoleh sehingga mendorong gairah dan semangat belajar menuju kesuksesan yang mengantarkan mereka mencapai kepuasan atas kesuksesan yang diraih. Dengan demikian, media dan teknologi visual dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.<sup>9</sup>

## 2. Fungsi Media Visual

Media visual mempunyai empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

### a. Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang

---

<sup>7</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media ....*, hal. 70.

<sup>8</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), hal. 21.

<sup>9</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hal. 134.

berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkap bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>10</sup>

Dari fungsi-fungsi media visual diatas dapat disimpulkan bahwa media visual dapat mengalihkan perhatian siswa pada materi

---

<sup>10</sup>Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), hal. 17.

pembelajaran, mengingat informasi yang terkandung dalam gambar serta membantu siswa yang lambat dalam memahami materi pelajaran dalam bentuk teks.

Menurut pendapat lain media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan (*reserver*), di mana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual. Selain itu, secara khusus media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.<sup>11</sup>

Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.<sup>12</sup>

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media visual membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih jelas, mudah dipahami, dan bermakna pada siswa sehingga siswa tidak cepat melupakan materi tersebut.

---

<sup>11</sup>Usman, dkk., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hal. 33.

<sup>12</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008), hal. 91.

### 3. Prinsip-prinsip Umum Penggunaan Media Visual

Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut:

- a. Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realistis harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.
- b. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- c. Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi.
- d. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Untuk visual yang kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, siswa diarahkan kepada informasi penting secara rinci.

- e. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- f. Hindari visual yang tak berimbang.
- g. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
- h. Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
- i. Visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks.
- j. Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila (1) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, (2) jumlah aksi terpisah yang penting yang pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan (3) semua realistik sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
- k. Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
- l. *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk (1) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan, dan lain-lain, (2) memberi nama orang, tempat, atau objek, (3) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan (4) menyatakan apa

yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan.

- m. Warna harus digunakan secara realistik.
- n. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.<sup>13</sup>

Prinsip-prinsip di atas memudahkan guru untuk memilih media visual yang sesuai dengan materi agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, pesan atau informasi yang akan disampaikan guru kepada siswa akan lebih mudah dipahami oleh siswa karena media sesuai dengan materi.

#### 4. Macam-macam Media Visual

Media visual mempunyai jenis yang bermacam-macam, beberapa di antaranya sebagai berikut:<sup>14</sup>

##### a. Media Bagan (*Chart*)

Media bagan atau *chart* adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang. Pesan yang akan disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses. Perkembangan atau hubungan-hubungan penting.

---

<sup>13</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran....*, hal. 92-93.

<sup>14</sup>Usman, *Media Pembelajaran....*, hal. 34-38.

b. Grafik

Grafik merupakan gambar sederhana yang disusun menurut prinsip matematika, dengan menggunakan data berupa angka-angka. Grafik mengandung ide, objek, dan hal-hal yang dinyatakan dengan simbol dan disertai dengan keterangan-keterangan secara singkat.

Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerapkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

c. Media Diagram

Diagram merupakan susunan garis-garis dan menyerupai peta dari pada gambar. Diagram sering juga digunakan untuk meningkatkan letak bagian-bagian sebuah alat atau mesin serta hubungan satu bagian dengan bagian yang lain. Misalnya, diagram untuk menentukan ruang kelas, di mana letak dinding, pintu, jendela, kursi, dan papan tulis dan sebagainya.<sup>15</sup>

d. Poster

Poster merupakan gabungan antara gambar dan tulisan dalam satu bidang yang memberikan informasi tentang satu atau dua ide pokok, poster hendaknya dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>*Ibid.*, hal. 43.

<sup>16</sup>*Ibid.*, hal. 44.

e. Karikatur dan Kartun

Karikatur dan kartun merupakan garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting, beda antara poster dan karikatur terletak pada; karikatur kadang-kadang lebih menggigit dan krisit. Coretan-coretan pada karikatur, misalnya coretan pada wajah manusia yang mirip dengan yang dikarikaturkan memberikan pesan politis, walaupun coretan-coretan kelihatan. Sedangkan kartun ide utamanya adalah menggugah rasa lucu dan kesan utamanya adalah senyum dan ketawa. Kesan kritis dan humor yang diberikan tahan lama dalam ingatan anak.<sup>17</sup>

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.<sup>18</sup>

f. Media Gambar/Foto

Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan

---

<sup>17</sup>*Ibid.*, hal. 47.

<sup>18</sup>Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raya Grafindo, 1996), hal. 45.

melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.<sup>19</sup>

Foto dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di tempat yang lain dapat dilihat oleh orang yang berada jauh dari tempat kejadian dalam bentuk setelah kejadian itu berlalu.

1) Beberapa alasan penggunaan foto sebagai media pengajaran sebagai berikut:

- a) Bersifat konkrit, para siswa akan dapat dilihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan.
- b) Dapat mengatasi batas waktu dan ruang, melalui gambar dapat diperlihatkan kepada siswa foto-foto benda yang jauh atau yang terjadi beberapa waktu lalu.
- c) Dapat mengatasi kekurangan daya mampu panca indra manusia. Misalnya benda-benda kecil yang tak dapat dilihat dengan mata dan diperbesar sehingga dapat dilihat dengan jelas.
- d) Dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah.
- e) Mudah didapat dan murah biayanya, karena ia mengandung nilai ekonomis dan meringankan beban sekolah yang budgetnya terbatas.
- f) Mudah digunakan baik untuk perorangan maupun untuk kelompok.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup>Usman, *Media Pembelajaran*...., hal. 47.

- 2) Enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar atau foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan, yaitu sebagai berikut:
- a) Autentik. Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.
  - b) Sederhana. Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
  - c) Ukuran Relatif. Gambar atau foto dapat membesarkan atau memperkecil objek atau benda sebenarnya. Apabila gambar atau foto tersebut tentang benda atau objek yang belum dikenal atau pernah dilihat anak maka sulitlah membayangkan beberapa besar benda atau objek tersebut. Untuk menghindari itu hendaknya dalam foto tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal anak-anak sehingga dapat membantunya membayangkan gambar.
  - d) Gambar atau foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
  - e) Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar atau foto karya siswa sendiri sering kali lebih baik.

---

<sup>20</sup>*Ibid.*, hal. 48-49.

- f) Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.<sup>21</sup>
- 3) Dalam memilih gambar yang baik perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:
- a) Keaslian gambar. Sumber yang digunakan hendaklah menunjukkan keaslian atas situasi yang sederhana. Hendaklah dihindarkan menggunakan gambar yang palsu.
  - b) Kesederhanaan. Terutama dalam menentukan warna akan menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Usahakan supaya anak tertarik pada gambar yang dipergunakan.
  - c) Bentuk item. Diusahakan agar anak memperoleh tanggapan yang tepat tentang objek-objek dalam gambar, misalnya gambar dalam maajalah, surat kabar, dan sebagainya.
  - d) Gambar yang digunakan hendaklah menunjukkan hal yang sedang dibicarakan atau yang sedang dilakukan. Anak biasanya lebih tertarik untuk memahami sesuatu gambar yang kelihatannya sedang bergerak.

---

<sup>21</sup>Sadiman, *Media Pendidikan....*, hal. 31-33.

- e) Harus diperhatikan nilai fotografinya. Biasanya anak-anak memusatkan perhatian pada sumber-sumber yang lebih menarik.
  - f) Segi artistik juga perlu diperhatikan. Penggunaanya harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.
  - g) Gambar harus cukup populer. Dimana gambar tersebut telah cukup dikenal oleh anak-anak secara sebagian atau keseluruhannya.
  - h) Gambar harus dinamis yaitu menunjukkan aktivitas tertentu misalnya pelari membawa obor, karapan sapi dari madura, atau gambar orang yang sedang bekerja keras, dan sebagainya.
  - i) Gambar harus membawa pesan yang cocok untuk tujuan pengajaran yang sedang di bahas, bukan hanya segibagusnya saja tetapi yang penting gambar tersebut membawa pesan tertentu.<sup>22</sup>
- 4) Jenis-jenis media gambar atau foto. Ada beberapa jenis media gambar atau foto, antara lain:
- a) Foto dokumentasi, yaitu gambar yang mempunyai nilai sejarah bagi individu maupun masyarakat.

---

<sup>22</sup>Usman, *Media Pembelajaran....*, hal. 49-50.

- b) Foto aktual, yaitu gambar yang menjelaskan sesuatu kejadian yang meliputi berbagai aspek kehidupan, misalnya gempa, topan, dan sebagainya.
- c) Foto pemandangan, yaitu gambar yang melukiskan pemandangan sesuatu daerah atau lokasi.
- d) Foto iklan atau reklame, yaitu gambar yang digunakan untuk mempengaruhi orang atau masyarakat konsumen.
- e) Foto simbolis, yaitu gambar yang menggunakan bentuk simbol atau tanda yang mengungkapkan pesan tertentu dan dapat mengungkapkan kehidupan manusia yang mendalam serta gagasan-gagasan atau ide-ide anak didik.<sup>23</sup>

5) Berapa kelebihan dan kelemahan media gambar atau foto.

Beberapa kelebihan media gambar foto yang lain dijelaskan di bawah ini:

- a) Sifatnya konkret. Gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut.

---

<sup>23</sup>*Ibid.*, hal. 51.

- c) Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
  - d) Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
  - e) Foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.<sup>24</sup>
- 6) Kelemahan - kelemahan media gambar atau foto yaitu sebagai berikut:
- a) Kelebihan dan penjelasan guru dapat menyebabkan timbulnya penafsiran yang berbeda sesuai dengan pengetahuan masing-masing anak terhadap hal yang dijelaskan.
  - b) Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.
  - c) Tidak meratanya penggunaan foto tersebut bagi anak-anak dan kurang efektif dalam penglihatan. Biasanya anak yang

---

<sup>24</sup>Sadiman, *Media Pendidikan.....*, hal. 29-31.

paling depan yang lebih sempurna mengamati foto tersebut, sedangkan anak yang belakang semakin kabur.<sup>25</sup>

g. Media Gambar Sederhana dengan Garis Lingkaran

Bagi guru yang kurang pandai menggambar dapat menggunakan gambar sederhana dalam menerangkan materi pelajaran hanya dengan membuat garis dan lingkaran. Gambar semacam ini digunakan hampir untuk semua tingkat pelajaran. Penggunaannya tidak saja menarik tetapi juga dapat mengikat perhatian dan memperjelas ide atau informasi yang dikemukakan.

h. Media Komik

Komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami. Oleh sebab itu media komik dapat berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif. Sungguhpun demikian penggunaan komik sebagai media pengajaran, guru harus hati-hati sebab seringkali lebih bersifat komersil tanpa mempertimbangkan akibat yang ditimbulkannya.<sup>26</sup>

i. Sketsa

Sketas adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat

---

<sup>25</sup>Usman, *Media Pembelajaran....*, hal. 50-51.

<sup>26</sup>*Ibid.*, hal. 55.

memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru.<sup>27</sup>

Jadi macam-macam media visual yaitu media bagan, grafik, diagram, poster, karikatur dan kartun, gambar atau foto, gambar sederhana dengan garis lingkaran, komik, dan sketsa. Dari macam-macam media visual tersebut, guru dapat memilihnya sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa sehingga materi bisa tersampaikan dengan jelas atau baik.

## 5. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual

### a. Kelebihan Media Visual

- 1) Repeatable, dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya.
- 2) Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita tersebut dengan menganalisis yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan
- 3) Menggunakan media visual memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya
- 4) Dapat menanamkan konsep yang benar
- 5) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
- 6) Dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

### b. Kekurangan Media Visual

- 1) Lambat dan kurang praktis

---

<sup>27</sup>Sadiman, *Media Pendidikan.....*, hal. 33.

- 2) Tidak ada audio, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak dapat didengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan
- 3) Visual yang terbatas, media ini hanya bisa memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita
- 4) Biaya produksinya cukup mahal karena media cetak harus menyetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.<sup>28</sup>

### C. Hasil Belajar

#### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian “hasil” merujuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.<sup>29</sup> Definisi hasil belajar secara sederhana adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.<sup>30</sup> Sementara itu, pendapat lain menyatakan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif,

---

<sup>28</sup> Ummyssalam, *Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media pembelajaran PLS*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 55.

<sup>29</sup> M. Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 40.

<sup>30</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 5.

afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.<sup>31</sup>

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.<sup>32</sup>

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi pembelajaran tertentu.<sup>33</sup> Seseorang dikatakan belajar apabila ia mengalami suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini dapat diamati dan berlaku dalam waktu yang relatif lama. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahantingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>34</sup> Jadi hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang telah dicapai siswa dalam situasi belajar yang menunjukkan tingkat kemampuan penguasaan kemampuan, baik dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

---

<sup>31</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 62.

<sup>32</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44.

<sup>33</sup> Ahmad Santoso, *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hal. 5.

<sup>34</sup> Abin Syamsuddin Makmun. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 307-308.

Hasil belajar akan tampak pada perubahan aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek kebiasaan dan sikap. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan acuan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai seperti yang telah dirumuskan didalam perangkat pembelajaran. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan dalam pemahaman, kemampuan, dan sikap siswa yang lebih baik.

## 2. Indikator-indikator Hasil Belajar

Seorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan melalui kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu obyek.<sup>35</sup> Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan nasional, baik tujuan kurikulum maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang mencakup tiga ranah, yakni:<sup>36</sup>

a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

- 1) Pengetahuan, yaitu kemampuan yang paling rendah dalam ranah kognitif. Namun tipe ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Dalam tipe ini, siswa hanya sekedar tahu saja. Misalnya shalat, siswa dapat mengartikan definisi shalat.

---

<sup>35</sup>Wahidmurni, dkk., *Evaluasi Pembelajaran (Kompetensi dan Praktik)*, (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010), hal. 18.

<sup>36</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 23-31.

- 2) Pemahaman, yaitu tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan. Pada tahap ini siswa tidak hanya mampu mengartikan tetapi juga mengetahui lebih dalam lagi. Selain itu siswa juga mampu menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri terhadap sesuatu yang dibaca atau di dengar.
- 3) Penerapan, yaitu kemampuan atau keterampilan menggunakan abstraksi, kaidah dan ketentuan dalam situasi-situasi khusus dan konkret yang dihadapinya sehari-hari. Artinya siswa mampu menerapkan materi yang telah diketahui dan dipelajari.
- 4) Analisis, yaitu usaha memilih integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Pada tahap ini, siswa mampu menganalisa bagian-bagian dasar suatu materi dan mampu menggabungkan konsep satu dengan konsep lainnya. Misalnya, shalat sunah subuh, itu artinya Shalat Sunah Qabliyah.
- 5) Sintesis, yaitu kemampuan menyusun kembali bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Tahap ini merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Pada tahap ini siswa mampu menggabungkan bagian-bagian konsep yang terpisah menjadi suatu kesatuan atau dapat dikatakan dari contoh dapat ditarik menjadi suatu konsep. Misalnya, Shalat Qabliyah dan Ba'diyah merupakan Shalat Sunnah Rawatib.

- 6) Evaluasi, yaitu kemampuan untuk memberikan keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, metode, materi dan lain-lain. Tahap ini merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam ranah kognitif.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat mengalami perubahan apabila telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat kompleks, yaitu:
- 1) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan situasi gejala atau rangsangan dari luar. Pada tahap ini, siswa menerima nilai-nilai yang diajarkan oleh guru.
  - 2) *Responding* atau jawaban, yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Tahap ini lebih tinggi dari pada *receiving/attending*, yakni siswa memberi tanggapan terhadap nilai yang diberikan oleh guru.
  - 3) *Valuing* atau penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Siswa tidak hanya menerima

nilai yang diajarkan tetapi juga dapat menilai dan memilih antara yang baik dan yang buruk.

- 4) Organisasi yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Pada tahap ini siswa dapat menunjukkan tanggung jawabnya terhadap nilai yang menjadi prioritasnya.
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Maksudnya, nilai yang telah dimiliki siswa, sudah melekat/tertanam dalam dirinya secara konsisten.

Pengukuran ranah afektif tidak dapat dilakukan setiap saat (dalam arti pengukuran formal) karena perubahan-perubahan tingkah laku siswa dapat berubah sewaktu-waktu.

Indikator afektif mencakup:<sup>37</sup>

- 1) Penerimaan yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya menerima atau memperhatikan pada suatu perangsang.
- 2) Penanggapan yaitu keturutsertaan, memberi reaksi, menunjukkan kesenangan memberi tanggapan secara sukarela.

---

<sup>37</sup> Siti Aisyah, *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hal. 44.

- 3) Penghargaan yaitu kepekatanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan.
- c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu:
- 1) Gerak refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak disadari).
  - 2) Keterampilan pada gerak-gerak dasar.
  - 3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan audif, motoris dan lain-lain.
  - 4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
  - 5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
  - 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut merupakan obyek penilaian dari hasil belajar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan ranah kognitif dan afektif untuk melihat hasil belajar siswa.

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi selama melakukan proses belajar. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal

merupakan faktor-faktor yang datang dari diri sendiri. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya:

a. Faktor internal, meliputi aspek psikologi, jasmani, fisik.

1) Faktor kesehatan

Kesehatan seseorang sangat berpengaruh terhadap belajarnya. Sehat berarti dalam keadaan baik badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit.

2) Cacat tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Cacat itu bisa berupa buta, tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh dan lain-lain.

3) Aspek psikologis antara lain intelegensi; perhatian; minat; bakat; motivasi.<sup>38</sup>

b. Faktor eksternal

Faktor ini merupakan faktor yang datangnya dari luar individu, atau faktor lingkungan dimana seseorang berada, seperti lingkungan keluarga, (orang tua, suasana rumah dan kondisi ekonomi keluarga), faktor lingkungan sekolah (kurikulum, hubungan sosial antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan sebagainya). Dan bentuk kehidupan atau lingkungan di masyarakat, corak kehidupan tetangga.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup>E Mulyasa, *Implementasi Kurikulum*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 191.

<sup>39</sup>Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Jakarta: IMTIMA, 2007), hal. 129.

#### 4. Macam-macam Tes Hasil Belajar

Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka diperlukan tes. Tes merupakan alat ukur yang sering digunakan untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam pencapaian kompetensi. Macam-macam tes hasil belajar dilihat dari fungsinya yaitu:<sup>40</sup>

- a. Tes seleksi yaitu tes yang berfungsi untuk memilih atau menyeleksi teste yang berhak mengikuti suatu program pendidikan.
- b. Tes awal (*pretest*), yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan.
- c. Tes akhir (*posttest*), yaitu tes yang dilaksanakan untuk mengetahui apakah semua materi yang telah diajarkan dapat dikuasai dengan baik oleh peserta didik.
- d. Tes diagnosis, yaitu tes yang bertujuan untuk mengetahui jenis dan tingkat kesukaran yang dihadapi oleh peserta didik.
- e. Tes formatif, yaitu tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah terbentuk setelah mereka mengikuti pembelajaran, apakah sudah sesuai dengan pembelajaran yang disusun apa belum.
- f. Tes sumatif, yaitu tes hasil belajar yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah terbentuk setelah mengikuti setengah

---

<sup>40</sup>Ahmad Mabruhi Wihaskoro, *Modul Evaluasi Pembelajaran*, (Cirebon: Institut Agama Islam Syekh Nurjati, 2013), hal. 29.

semester. Tes ini dilaksanakan setelah beberapa program pembelajaran dilaksanakan.

Tes hasil belajar digunakan untuk melihat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan guru. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes hasil belajar yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

#### **D. Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan adalah usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin) dalam arti tuntunan yang menuntut agar terdidik itu memiliki kemerdekaan berfikir, merasa, bertindak dan berbicara serta percaya pada diri sendiri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku kehidupan sehari-hari.<sup>41</sup>

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Tujuan tersebut dibarengi tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat

---

<sup>41</sup> Munardji, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bina Ilmu, 2004), hal. 6.

beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>42</sup>

Untuk mencapai keberhasilan dalam mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam, maka peran semua unsur sekolah, orangtua, dan masyarakat sangat penting. Khususnya peran pendidik/guru pendidikan agama Islam, diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan spiritual siswa melalui penanaman nilai-nilai keagamaan yang tergambar dalam kehidupan sehari-hari.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas tentang media pembelajaran. Hasil penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Jurnal Dwi Niti Wuriasih, dkk, yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII*".<sup>43</sup> Hasil dari penelitian pada hipotesis pertama yang merupakan perbandingan antara hasil belajar aspek kognitif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen atau untuk menjawab hipotesis pertama. Diketahui nilai Sig  $0,00 < 0,05$  maka hipotesis dapat diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar kognitif antara model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan model pembelajaran konvensional. Pada hipotesis kedua

---

<sup>42</sup> Hasan Basri, *Filsafat Pendidikan*...., hal. 213.

<sup>43</sup> Dwi Niti Wuriasih, Haryadi, Jaryono, *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII*, Soedirman Economics Education Journal, Volume 01, Nomor 01, 2019.

yang merupakan perbandingan antara hasil belajar aspek afektif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen atau untuk menjawab hipotesis kedua. Diketahui nilai Sig  $0,005 < 0,05$  maka hipotesis dapat diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar afektif antara model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan model pembelajaran konvensional. Pada hipotesis ketiga yang merupakan perbandingan antara hasil belajar aspek psikomotorik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen atau untuk menjawab hipotesis ketiga. Diketahui nilai Sig  $0,001 < 0,05$  maka hipotesis dapat diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar psikomotorik antara model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan model pembelajaran konvensional. Pada hipotesis ke empat yang merupakan perbandingan antara hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen atau untuk menjawab hipotesis keempat. Diketahui nilai Sig  $0,000 < 0,05$  maka hipotesis dapat diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan model pembelajaran konvensional.

2. Penelitian yang dilakukan Nurul Suparni yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Metro Timur*".<sup>44</sup> Hasil dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan

---

<sup>44</sup> Nurul Suparni, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Metro Timur*, (Bandar Lampung: Skripsi tidak diterbitkan, 2017)

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 65,57 sedangkan kelas eksperimen adalah 73,58. Begitu pula pada perbandingan nilai N-Gain kelas kontrol 0,34, sedangkan kelas eksperimen 0,51. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus t-test pooled varians diperoleh t hitung  $>$  t tabel ( $2,65 > 2,00$ ), selanjutnya perhitungan dengan program statistik SPSS 23 diperoleh nilai sig(2-tailed) 0,025, ( $0,025 < 0,05$ ) sehingga  $H_0$  ditolak. Dari perhitungan tersebut dapat diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 2,5%.

3. Penelitian yang dilakukan Suci Kemalasari yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri 3 Metro Pusat*”.<sup>45</sup> Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dengan hasil perhitungan uji pengaruh yaitu 0,7. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan manual diperoleh t hitung = 2,76  $>$  t tabel = 1,677 yang menandakan bahwa tingkat kebermaknaannya signifikan dan  $H_a$

---

<sup>45</sup> Suci Kemalasari, *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri 3 Metro Pusat*, (Bandar Lampung: Skripsi tidak diterbitkan, 2018).

dinyatakanditerima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran tipe jigsaw dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.

4. Jurnal Ennike Gusti Rahmi, yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Kemampuan Awal Siswa Terhadap Kompetensi Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Ipa Sman 1 Bonjol*".<sup>46</sup> Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kompetensi ranah kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dengan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $2,21 > 1,67$  maka hipotesis diterima. Hasil pengamatan kompetensi ranah afektif siswa yang dilakukan oleh observer, diperoleh data kompetensi ranah afektif siswa pada kelas eksperimen lebih baik secara signifikan daripada kompetensi afektif siswa kelas kontrol dengan  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  yaitu  $5,09 > 1,68$  maka hipotesis diterima. Hasil pengamatan kompetensi ranah Psikomotor siswa yang dilakukan oleh observer, diperoleh data kompetensi psikomotor siswa kelas eksperimen lebih baik secara signifikan dibandingkan kelas kontrol dengan  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  yaitu  $6,28 > 1,68$  maka hipotesis diterima.
5. Jurnal Alfatah Hidayat, dkk, yang berjudul "*Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Perawatan Kopling*".<sup>47</sup> Hasil penelitian

---

<sup>46</sup> Ennike Gusti Rahmi, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Kemampuan Awal Siswa Terhadap Kompetensi Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Ipa Sman 1 Bonjol*, Genta Mulia, Volume X, No. 1, 2019.

<sup>47</sup> Alfatah Hidayat, Ono Wiharna, Yusep Sukrawan, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Perawatan Kopling*, Journal Of Mechanical Engineering Education, Vol. 3, No. 2, 2016.

menunjukkan bahwa kemampuan siswa berupa hasil pre test dan post test mencakup aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif. Oleh karena itu, bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dilihat dari pengujian N-Gain. Peningkatan yang signifikan diperoleh dari kelas eksperimen. Kemampuan awal dari kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen 63,83 sedangkan kelas kontrol 67,5. Setelah mendapatkan perlakuan pada kelas eksperimen diperoleh 84,33 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol 83,33. Dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu**

No	Identitas Peneliti Dan Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Dwi Niti Wuriasih, dkk, <i>Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII</i>	Hasil dari penelitian pada aspek kognitif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui nilai Sig $0,00 < 0,05$ maka hipotesis dapat diterima. Pada hasil belajar aspek afektif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui nilai Sig $0,005 < 0,05$ maka hipotesis dapat diterima. Pada hasil belajar aspek psikomotorik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui nilai Sig $0,001 < 0,05$ maka hipotesis dapat	a. Menggunakan penelitian kuantitatif b. Menggunakan model pembelajaran Jigsaw c. Meneliti hasil belajar	a. Mata pelajaran IPS

No	Identitas Peneliti Dan Judul Peneliti	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		diterima. Pada hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui nilai Sig $0,000 < 0,05$ maka hipotesis dapat diterima.		
2	Nurul Suparni, <i>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur</i>	Hasil dari penelitian tersebut terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V. Nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 65,57 sedangkan kelas eksperimen adalah 73,58. Begitu pula pada perbandingan nilai N-Gain kelas kontrol 0,34, sedangkan kelas eksperimen 0,51. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus t-test pooled varians diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ( $2,65 > 2,00$ ), selanjutnya perhitungan dengan program statistik SPSS 23 diperoleh nilai sig(2-tailed) 0,025, ( $0,025 < 0,05$ ) sehingga $H_0$ ditolak. Dari perhitungan tersebut dapat diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan penelitian kuantitatif</li> <li>b. Menggunakan model pembelajaran Jigsaw</li> <li>c. Meneliti hasil belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi penelitian</li> <li>b. Mata pelajaran matematika</li> </ul>

No	Identitas Peneliti Dan Judul Peneliti	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 2,5%.		
3	Suci Kemalasari, <i>Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat</i>	Terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dengan hasil perhitungan uji pengaruh yaitu 0,7. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan manual diperoleh $t_{hitung} = 2,76 > t_{tabel} = 1,677$ yang menandakan bahwa tingkat kebermaknaannya signifikan dan $H_a$ dinyatakan diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran tipe jigsaw dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan penelitian kuantitatif</li> <li>b. Menggunakan model pembelajaran Jigsaw</li> <li>c. Menggunakan media visual</li> <li>d. Meneliti hasil belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi penelitian</li> <li>b. Mata pelajaran IPS</li> </ul>
4	Ennike Gusti Rahmi, <i>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Kemampuan Awal Siswa</i>	Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kompetensi ranah kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dengan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2,21 > 1,67$ maka hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan penelitian kuantitatif</li> <li>b. Menggunakan model pembelajaran Jigsaw</li> <li>c. Meneliti hasil belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi penelitian</li> <li>b. Mata pelajaran Biologi</li> </ul>

No	Identitas Peneliti Dan Judul Peneliti	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	<i>Terhadap Kompetensi Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Ipa Sman 1 Bonjol</i>	diterima. Hasil pengamatan kompetensi ranah afektif siswa yang dilakukan oleh observer, diperoleh data kompetensi ranah afektif siswa pada kelas eksperimen lebih baik secara signifikan daripada kompetensi afektif siswa kelas kontrol dengan $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $5,09 > 1,68$ maka hipotesis diterima. Hasil pengamatan kompetensi ranah Psikomotor siswa yang dilakukan oleh observer, diperoleh data kompetensi psikomotor siswa kelas eksperimen lebih baik secara signifikan dibandingkan kelas kontrol dengan $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $6,28 > 1,68$ maka hipotesis diterima.		
5	<i>Alfatah Hidayat, dkk, Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Perawatan Kopling</i>	Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dilihat dari pengujian N-Gain. Kemampuan awal dari kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen 63,83 sedangkan kelas kontrol 67,5. Setelah mendapatkan perlakuan pada kelas eksperimen diperoleh 84,33 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol 83,33.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan penelitian kuantitatif</li> <li>b. Menggunakan model pembelajaran Jigsaw</li> <li>c. Meneliti hasil belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi penelitian</li> <li>b. Kompetensi dasar Perawatan Kopling</li> </ul>

No	Identitas Peneliti Dan Judul Peneliti	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		Dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.		

#### F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub> O <sub>5</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub> O <sub>6</sub>

Keterangan

O<sub>1</sub> = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O<sub>2</sub> = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O<sub>3</sub> = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O<sub>4</sub> = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O<sub>5</sub> = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O<sub>6</sub> = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)