



Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* dengan *Flashcard* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas XI SMA Negeri 2 Loa Janan

Sulis Setyaningsih^{1✉}, Muh Amir Masruhim¹, Vandalita M. M. Rambitan²

Biology Education Program, Master of Biology Teacher Training, Faculty of Teacher Training and Education, UNMUL

Info Article

History Article:

Received : October 2017

Accepted : Desember 2017

Published : January 2018

Keywords:

Rattaphumwittaya School,
Thailand, Teaching model.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *flashcard* terhadap motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas XI di SMAN 2 Loa Janan. Jenis penelitian ini adalah *Quassy Experiment* dengan rancangan penelitian kelompok kontrol *pretest-posttest*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 2 Loa Janan sebagai kelas eksperimen dan kontrol yang keduanya berjumlah 28 orang. Teknik analisis data menggunakan *independent sample t-test*, *paired t-test* dan *manova test*. Motivasi belajar siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional dengan nilai signifikansi $< \alpha$ (0,000 < 0,05). Hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif jenis *jigsaw* dan media *flashcard* sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional dengan nilai signifikansi $< \alpha$ (0,001 < 0,05). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar dengan nilai signifikansi 0,000 (0,000 < 0,05) yang artinya sangat signifikan.

Abstract

The purpose of this research is to know the influence of cooperative learning model of *jigsaw* type with *flashcard* media toward motivation and biology learning result of class XI students in SMAN 2 Loa Janan. This type of research is *Quassy Experiment* with non-equivalent *pretest-posttest* control group design research where there are experimental class and control class which are each given *pretest* and *posttest*. The sample of this research are the students of class XI SMAN 2 Loa Janan that were both in experiment and control class are 28 people. Data analysis technique used *independent samples t-test*, *paired t-test* and *manova test*. Student learning motivation on applying cooperative learning model of *jigsaw* type and *flashcard* media are significantly different with conventional learning with significance value $< \alpha$ (0,000 < 0,05). Student learning outcomes on the application of cooperative learning model type *jigsaw* and *flashcard* media is significantly different from conventional learning with significance value $< \alpha$ (0,001 < 0,05). The application of cooperative learning model of *jigsaw* type and *flashcard* media has a significant effect on students' motivation and learning outcomes with a significance value of 0,000 (0,000 < 0,05) which means very significant effect

© 2018 Universitas Negeri Semarang

✉ Korespondensi:
Gedung D6 Lt.1 Jl Raya Sekaran Gunungpati Semarang
E-mail: sulissetyaningsih213@gmail.com

PENDAHULUAN

Konsep pembelajaran biologi dan kaitannya dengan kurikulum menghendaki dilakukannya perubahan mendasar dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kesalahan yang selama ini terjadi dalam penyelenggaraan pembelajaran biologi seharusnya tidak terulang. Tugas guru pada saat ini bukanlah "mengajar biologi", tetapi "mempelajari siswa tentang biologi". Itu berarti bahwa kegiatan pembelajaran harus berpusat pada siswa, dan bukan pada guru. Guru tidak lagi harus mendominasi kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah yang monoton, sementara siswa hanya duduk manis mendengarkan bahkan tidak jarang dijumpai siswa yang mengantuk pada saat jam pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 2 Loa Janan Kabupaten Kutai Kartanegara khususnya kelas XI tahun pelajaran 2016/2017. Guru menyatakan bahwa di kelas siswa cenderung tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung diam dalam mengikuti proses pembelajaran, namun sangat bersemangat ketika jam pelajaran selesai. Faktor yang sangat mendukung terciptanya kondisi tersebut diantaranya guru mengajar masih menggunakan metode yang konvensional. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kelancaran pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas. Dampak dari kondisi ini terlihat pada suasana kelas yang kurang hidup. Hal tersebut berpengaruh pada pemahaman konsep-konsep ilmiah yang dipelajari, sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Masalah tersebut disebabkan oleh pemilihan model pembelajaran oleh guru yang kurang memungkinkan siswa untuk berhasil di dalam kelas. Menurut Santyasa (2007) Di samping penguasaan materi, guru juga dituntut memiliki keragaman model atau strategi pembelajaran, karena tidak ada satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar dari topik-topik yang beragam. Oleh karena itu, model pembelajaran sangat diperlukan untuk memandu proses belajar secara efektif. Seperti telah disebutkan sebelumnya, guru mengajar dengan strategi konvensional, yakni pembelajaran berpusat pada guru. Selain itu ketidaktepatan guru dalam memilih model pembelajaran juga menjadi penyebab lain dari ketidakaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang hanya mengandalkan guru sebagai sumber belajar akan membuat siswa cenderung bosan dan tidak bersemangat dalam belajar. Penggunaan berbagai model pembelajaran juga dimaksudkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, agar mereka tidak jenuh dengan proses belajar yang sedang berlangsung. Maka di dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang siswa-siswanya, keragaman kemampuan, motivasi, minat dan karakteristik pribadi lainnya (Aunurrahman, 2012).

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan (Sagala, 2012). Salah satu tipe model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (2010) 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. Sudharmini (2014) juga menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif muncul dari kenyataan bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang relatif sulit jika saling bekerjasama dan berdiskusi dengan teman sebayanya. Konsep yang dipahaminya akan lebih kuat melekat dalam ingatannya. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu tipe strategi pembelajaran yang kooperatif dan fleksibel. Dalam pembelajaran tipe *Jigsaw*, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang anggotanya mempunyai karakteristik heterogen. Masing-masing siswa bertanggung jawab untuk mempelajari topik yang ditugaskan dan mengajarkan pada anggota kelompoknya, sehingga

mereka dapat saling berinteraksi dan saling bantu (Hertiavi, 2010). Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* banyak dilakukan salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terbukti dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa (Carrol, 1989). Hal tersebut didukung oleh Sudharmini (2014) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* juga dapat membantu siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang sering dilatih untuk bertukar pikiran, berargumentasi, bertukar informasi, dan memecahkan masalah dalam kelompok diskusi kecilnya maka semakin terbentuk kemampuan siswa untuk lebih kritis dan kreatif sehingga mampu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Hubungan sosial antar siswa juga akan terbentuk karena siswa merasa belajar dalam suasana yang nyaman dan kekeluargaan. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan pembelajaran khususnya di Kelas XI SMAN 2 Loa Janan dapat diatasi jika diterapkan pembelajaran yang berorientasi pada model pembelajaran kooperatif dalam hal ini akan dipilih tipe *jigsaw* yang telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa dan juga memotivasi siswa dalam belajar.

Materi biologi memerlukan pemahaman lebih karena bersifat abstrak atau tidak dapat diamati secara langsung, khususnya pada materi yang memuat sistem-sistem organ yang terjadi di dalam tubuh. Dalam proses penyampaiannya diperlukan media yang dapat mengkonkretkan materi biologi tersebut. Pemanfaatan media seharusnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Pada realitanya, penggunaan media relatif jarang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar. Kondisi ini dapat disebabkan oleh faktor pemahaman yang kurang, serta kesulitan pemilihan media yang tepat terhadap materi sains pada saat pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Setiawati, 2015). Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah media *flashcard*. *Flashcard* merupakan kartu gambar yang sangat menarik dan menjadikan siswa lebih tertarik sehingga termotivasi untuk memahami materi biologi. Selain menyenangkan juga sangat mudah dibuat dan bernilai ekonomis, cukup dengan menyediakan kardus bekas, kertas bergambar. Kelebihan lain dari *flashcard* ini adalah mudah dibawa, praktis dan gampang diingat. Setiawati (2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media *flashcard* merupakan media gambar dalam proses pembelajaran, karena media gambar dapat membantu siswa dalam mengenal bentuk benda yang asli melalui gambar dan melatih siswa agar dapat mengamati, menggambarkan dan menyimpulkan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan dapat tercapai. Media gambar *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media gambar *flashcard* siswa dapat belajar sambil bermain sehingga minat siswa untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba memadukan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan media *flashcard*. Karena model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terdapat pembagian kerja yang baik di antara siswa (tim asal dan tim ahli) yang disertai dengan ketergantungan positif satu sama lain untuk menguasai seluruh materi biologi. Sedangkan alasan penggunaan media *Flashcard* akan membantu pemahaman konsep bagi tim ahli untuk memahami materi biologi yang tidak dapat diamati secara langsung. Selain itu, *Flashcard* digunakan sebagai pemicu antusias dan memotivasi bagi tim ahli agar diperoleh hasil belajar yang baik dari hasil kombinasi model kooperatif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *flashcard* terhadap motivasi belajar biologi siswa kelas XI? 2) Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI.

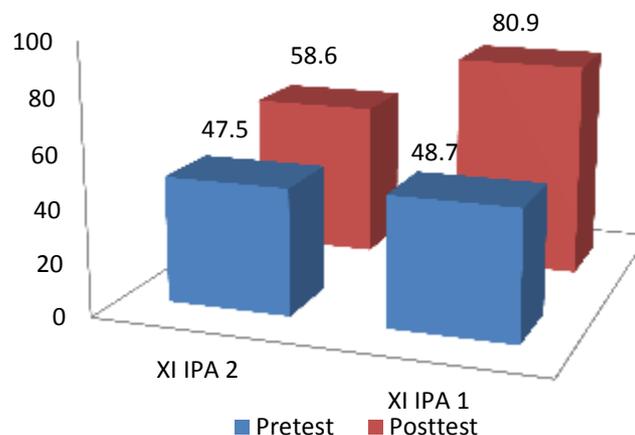
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*) yang mempunyai kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Tempat penelitian adalah SMA Negeri 2 Loa Janan Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017 yaitu pada Bulan Mei 2017. Adapun rancangan penelitian ini menggunakan 2 kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Desain pada penelitian ini menggunakan *non-equivalent pretest-posttest control group design* (Suryabrata, 2010)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 2 Loa Janan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu sampel diambil berdasarkan pertimbangan kemampuan siswa yang hampir sama. Sampel dalam penelitian ini yaitu Kelas XI IPA 1 sebagai kelas yang diterapkan penggunaan jigsaw dan media flashcard sebanyak 28 orang dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol sebanyak 28 orang dengan pembelajaran konvensional. Data penelitian dianalisis dengan uji analisis statistik yaitu *Uji t Paired Sample Test* dan *Uji t Independent Sample Test* dengan menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solution* (SPSS versi 20).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* terhadap motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas XI SMAN 2 Loa Janan. Hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran tipe *jigsaw* dipadu dengan penggunaan media *flashcard* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar biologi siswa berbeda nyata dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 1 dan gambar 2.



Gambar 1 Grafik Perbandingan Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar Siswa.

Terdapat empat aspek dalam motivasi belajar siswa yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), percaya diri (*confidence*) dan kepuasan (*satisfaction*). Penelitian ini untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa yang pengukurannya mengacu pada empat aspek tersebut. Hasil motivasi belajar diperoleh melalui angket motivasi ARCS yang telah dikembangkan peneliti dan telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal tersebut telah diuji melalui uji *independent samples t-test* dengan hasil nilai signifikansi $< \alpha$ ($0,000 < 0,05$) yang berarti bahwa motivasi belajar

siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* berbeda nyata dengan pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dipadu dengan media *flashcard* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, hal ini telah diuji pula melalui uji *paired samples t-test* untuk melihat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah diterapkannya perlakuan dengan hasil nilai signifikansi $< \alpha$ ($0,000 < 0,05$). Sedangkan pada kelas kontrol tidak terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dimuat tujuan pembelajaran yang dituangkan ke dalam media *flashcard* melalui kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *jigsaw*. Tujuan pembelajaran tersebut dituangkan melalui gambar-gambar yang terdapat di dalam *flashcard*. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sardiman (2008) yaitu dengan memahami tujuan yang harus dicapai, dan merasa sangat berguna, maka akan muncul gairah untuk belajar.

Melalui pembelajaran *jigsaw* setiap siswa dalam anggota kelompok memiliki tugas sebagai anggota kelompok tim ahli maupun tim asal sehingga siswa akan tumbuh rasa tanggung jawab dan menjadi merasa berguna di dalam kelompoknya. Rasa tanggung jawab tersebut dapat menjadi faktor pendorong motivasi belajar siswa, sebagaimana halnya teori pendorong motivasi yang dikemukakan oleh Herzberg dalam Mc Millan (2016). Faktor pendorong motivasi menurut Herzberg salah satunya adalah tanggung jawab (*responsible*).

Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen, aspek perhatian (*attention*) dari siswa telah terlihat pada saat siswa memperhatikan guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Siswa juga antusias ketika mengamati *flashcard* dan mengerjakan tugasnya dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *flashcard* dapat menarik perhatian siswa dan kegiatan pembelajaranpun menjadi lebih efektif. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Usman (2008) kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Lebih lanjut Aritonang (2008) menjelaskan bahwa perhatian siswa muncul karena didorong oleh rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu dapat dirangsang melalui hal-hal yang baru, aneh, lain dengan yang sudah ada, kontradiktif atau kompleks. Hal-hal tersebut jika dimasukkan dalam rencana pembelajaran yang telah dibuat guru dapat menstimulus rasa ingin tahu siswa seperti penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang merupakan hal baru bagi siswa SMAN 2 Loa Janan.

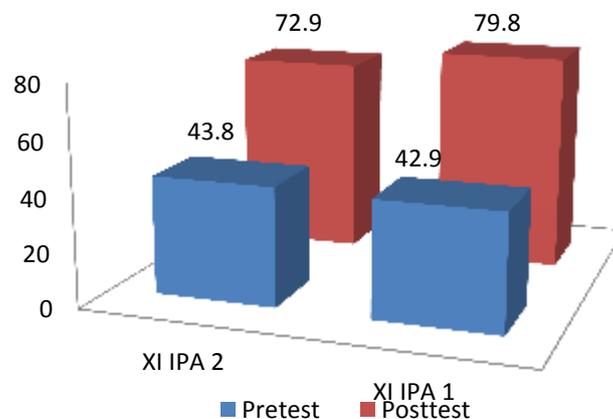
Aspek relevansi (*relevance*) dapat terlihat dari banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan dan mampu menjelaskan keterkaitan materi pembelajaran, dalam penelitian ini adalah sistem reproduksi manusia dengan realitas dunia nyata. Siswa antusias dan menunjukkan rasa ingin tahu mereka dengan mengajukan pertanyaan kepada guru ketika mengamati gambar-gambar organ reproduksi serta proses pembentukan sel sperma dan ovum. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugihartono (2007) bahwa motivasi siswa akan timbul jika siswa mengetahui bahwa materi yang dipelajarinya dapat memenuhi kebutuhan di masa depan dan sesuai dengan nilai yang dia miliki.

Aspek percaya diri (*confidence*) siswa dapat terlihat dari keberanian siswa mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi yang belum dipahami, berkontribusi dalam diskusi dan tidak ragu ragu untuk menjawab pertanyaan dari guru serta mampu mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Rasa percaya diri berhubungan erat dengan motivasi belajar. Astikasari & Rustam (2015) dalam penelitiannya menyatakan semakin tinggi kepercayaan diri yang dimiliki siswa, maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa tersebut, begitu pula sebaliknya.

Aspek kepuasan (*satisfaction*) muncul dari siswa ketika guru memberikan pujian, penghargaan dan penguatan (*reinforcement*). Dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terdapat langkah-langkah dimana dituangkan penguatan-penguatan dari guru kepada siswa seperti pemberian penghargaan kepada kelompok asal yang dapat mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik di depan kelas,

pujian kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar serta pemberian motivasi kepada siswa yang belum aktif berpartisipasi ataupun belum mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar. Menurut Jati (2015) pemberian penghargaan baik dalam bentuk pujian ataupun hadiah dapat memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* selain meningkatkan motivasi belajar siswa juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen pada Gambar 2. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari hasil uji *independent samples t-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai signifikansi $< \alpha$ ($0,001 < 0,05$) yang menunjukkan terdapat perbedaan nyata antara dua kelas tersebut. Hasil belajar yang meningkat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan diuji pula melalui uji *paired samples t-test* untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya perlakuan dengan hasil nilai signifikansi $< \alpha$ ($0,000 < 0,05$). juga mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *flashcard* lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.



Gambar 2 Grafik Perbandingan Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Siswa.

Dalam penelitian ini, motivasi belajar siswa meningkat setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard*, hal tersebut berdampak pula terhadap hasil belajar siswa. Melalui uji manova diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$) yang berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Hal tersebut dikarenakan banyak faktor seperti yang dikemukakan oleh Keller dalam Nashar (2004) yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah motivasi untuk belajar. Lebih lanjut, Hamdu & Agustina (2011) menyatakan bahwa siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensif usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya.

Terdapat tiga aspek hasil belajar yaitu hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk hasil belajar kognitif dalam pembuatan soal telah diuji validitas dan reliabilitasnya sehingga sesuai untuk dijadikan instrumen penilaian dalam penelitian. Selain nilai hasil belajar yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, aspek kognitif telah ditunjukkan oleh siswa melalui kemampuan siswa dalam menjelaskan materi dalam diskusi kelompok maupun mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas melalui diskusi dalam tim asal setelah masing-masing anggota tim asal kembali dari tim ahli. Siswa yang kemampuan pemahaman kognitifnya kurang dapat terbantu oleh penjelasan siswa yang pemahaman kognitifnya lebih baik. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Ifadah (2015)

Dalam menyelesaikan tugas kelompok dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, setiap anggota saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Penggunaan *flashcard* menunjukkan bahwa siswa dapat lebih memahami materi biologi dalam penelitian ini yaitu sistem reproduksi. Dengan menggunakan *flashcard* yang berisi gambar-gambar yang dapat diamati siswa, siswa tidak sulit membayangkan organ-organ reproduksi dan juga proses pembentukan sel reproduksi, sehingga aktivitas belajar siswa pun akan lebih efektif seperti yang dikemukakan oleh Azizah (2014) yaitu penggunaan media *flashcard* efektif dalam memberikan informasi, memudahkan menghafal, menyenangkan, dan menarik bagi siswa, sehingga penggunaan media *flashcard* sangat efektif karena berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Aktivitas belajar siswa yang lebih efektif menunjukkan aspek afektif yang tercapai dalam pembelajaran. Siswa dalam kelompok memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan tugasnya masing-masing, disiplin dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, teliti dalam mengamati *flashcard* serta tepat dalam menyimpulkan hasil diskusi. Selain itu terlihat bahwa kerja sama antar siswa dalam kelompok terjalin dengan baik. Keterampilan siswa sebagai perwujudan aspek psikomotorik juga terlihat mulai dari persiapan, pelaksanaan dan kegiatan akhir. Siswa sadar dan terampil dalam melaksanakan tugasnya masing-masing.

Hasil uji manova menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *flashcard* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga tidak hanya berpengaruh terhadap motivasi belajar saja tetapi juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berarti bahwa penggunaan model pembelajaran *jigsaw* dan media *flashcard* efektif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya siswa kelas XI SMAN 2 Loa Janan.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan yang telah dipaparkan adalah: 1) Motivasi belajar siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* berbeda nyata dengan pembelajaran konvensional dengan nilai signifikansi $< \alpha$ ($0,000 < 0,05$). Terdapat perbedaan nyata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* dengan nilai signifikansi $< \alpha$ ($0,000 < 0,05$). 2) Hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* berbeda nyata dengan pembelajaran konvensional dengan nilai signifikansi $< \alpha$ ($0,001 < 0,05$). Terdapat perbedaan nyata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* dengan nilai signifikansi $< \alpha$ ($0,000 < 0,05$). 3) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$) yang berarti sangat berpengaruh nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, K. (2008). Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur* 7(10), 11-21.
- Astikasari, K., & Rustam, A. (2015). *Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Motivasi Belajar pada Siswa Yang Mendapat Bantuan Pendidikan Tidak Mampu di SMK X*. Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Azizah, U. (2014). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(3).
- Carrol, D. W. (1989). Use of The Jigsaw Technique In Laboratory And Discussion Classes. *Teaching of Psychology*, 208-210.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1), 90-96.

- Hertiavi, M. A., & dkk. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 53-57.
- Ifadah, N., & Sriyanto. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw Dengan Media Kartu (Flashcard) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi Kelas X Sosial SMAN 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun 2013/2014. *Jurnal Edu Geografi* 3 (6).
- Jati, R. (2015). *Pengaruh Penguatan Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Segugus Wiropati Kecamatan Gerabak Kabupaten Magelang. Skripsi tidak diterbitkan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- McMillan, D., McConnell, B., & O'Sullivan, H. (2016). Continuing Professional Development - Why Bother? . *Perception And Motivation of Teachers In Ireland* 42 (1), 150-167.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setiawati, N. L. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flashcard Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* .
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperatif Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudharmini, L. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran Kuta Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar* 4 (1).
- Sugihartono, D. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: UNY Press.
- Suryabrata, S. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Usman, U. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.