



## PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *JIGSAW* DENGAN MEDIA KARTU (*FLASHCARD*) TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI KELAS X SOSIAL SMA N 1 KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN 2013/2014

Nurul Ifadah✉ Sriyanto

Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Februari 2015  
Disetujui Maret 2015  
Dipublikasikan April 2015

*Keywords:*  
*Jigsaw, Flashcard*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran Geografi dengan menggunakan metode pembelajaran *Jigsaw* dengan media *Flashcard*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *True Experimental Design* dengan subjek penelitian diambil menggunakan teknik *Random Sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Sosial SMA Negeri 1 Kedungwuni yang terdiri dari 4 kelas. Teknik pengumpulan data untuk penelitian yaitu teknik observasi, dokumentasi, tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *flashcard* lebih baik dibanding dengan metode ceramah yaitu rata-rata hasil post test pada kelas eksperimen 77,44 dengan standart deviasi 5,98 dan rata-rata hasil post test pada kelas kontrol 71,84 dengan standart deviasi 11,97. Tanggapan siswa setelah pembelajaran Geografi menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *flashcard* berada pada kategori sangat baik dengan dengan rata-rata persentase sebesar 82,00 %. Berdasarkan penilaian aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan pertama rata-rata persentase sebesar 74,00% pada pertemuan kedua sebesar 79,00 % dan pada pertemuan ketiga sebesar 82,00% yang berarti siswa sangat aktif selama pembelajaran Geografi.

### Abstract

*This research aims to see how implementation of learning geography by applying jigsaw learning method with flashcard media. This is type of true experimental design with the subject of study taken by using random sampling technique. Population in this research is all students of social 1<sup>st</sup> grade class in SMA N 1 Kedungwuni that consist of 4 class. The technique of collecting data that used in this research are techniques of observation, documentation, tests, and question form. The results of research show learning outcomes using method jigsaw with the flashcard media better than the conventional method, i.e. the average results of post test on experimental class 77,44 with standard deviation 5.98 and average results post test on the control class 71,84 with standard deviation 11,97. The responses of students after learning geography using jigsaw learning methods with the flashcard media on the category very well with the average percentage of 82,00%. Based on the result of student learning activities has increased during the first meeting, in the first meeting the percentage of average 74,00 % in second meeting of 79,00 % and in third meeting of 82,00 % that means students are very active during learning geography.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Gedung C1 Lantai 2 FIS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [geografiunnes@gmail.com](mailto:geografiunnes@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang tujuan nasional pendidikan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran di sekolah diwujudkan dengan interaksi yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Tujuan jangka panjang kegiatan pembelajaran adalah membantu siswa mencapai kemampuan secara optimal untuk dapat belajar lebih mudah dan efektif dimasa datang, sehingga dibutuhkan kerangka pembelajaran secara konseptual (model pembelajaran) yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran yang sering digunakan saat ini adalah model konvensional atau tradisional salah satunya metode ceramah dimana siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru. Akibatnya siswa cenderung pasif, bosan dan tidak tertarik terhadap mata pelajaran tersebut. Strategi pembelajaran yang melibatkan siswa aktif diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui strategi pembelajaran yang melibatkan siswa aktif diharapkan dapat membangun pengetahuan siswa secara aktif.

Pembelajaran di SMA N 1 Kedungwuni dilakukan dengan metode ceramah dan mencatat dengan bantuan lembar kerja siswa dan buku paket. Metode lain juga digunakan dalam pembelajaran geografi yaitu siswa mencari materi secara mandiri. Guru memberikan sub bab materi kemudian siswa mencari materi dari berbagai sumber. Penggunaan metode ini menjadikan siswa aktif dalam belajar dan menambah minat membaca karena siswa mencari materi dan membaca dari berbagai sumber kemudian mencatatnya dalam buku catatan. Namun keaktifan ini tidak menyeluruh pada semua siswa

karena hanya siswa yang rajin yang aktif mencari materi dan membaca buku.

Terdapat beberapa model atau strategi pembelajaran yang dikembangkan untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa, diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto: 2010). Metode *jigsaw* merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *jigsaw* membuat siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengelola informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya. (Rusman, 2012).

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan suatu model pembelajaran agar siswa belajar ke dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. (Chabibah, 2006). Langkah-langkah pembelajaran metode *jigsaw* yaitu siswa dikelompokkan ke dalam 1 sampai 5 anggota tim kemudian setiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka. Selanjutnya setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan saksama. Kemudian guru memberi evaluasi dan penutup.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i, 2010). Belajar memerlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya

belajar adalah berbuat. Berbuat untuk melakukan tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas (Sardiman, 2011: 96). Aktivitas belajar menurut Paul D. Dierich (dalam Sardiman, 2011) meliputi aspek-aspek: *visual activities* (membaca, memerhatikan gambar), *oral activities*, (menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat), *listening activities*, (mendengarkan), *writing activities*, (menulis/menyalin), *drawing activities* ( menggambar, membuat grafik), *motor activities*, *mental activities* (menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan) *emotional activities* (menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup).

Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran (Briggs, dalam Yamin, 2007). Media yang digunakan oleh guru belum mendukung kegiatan pembelajaran. Hal ini akan membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu adanya suatu alat atau media pembelajaran. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah *Flashcard*. Dengan menggunakan media *Flashcard* dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran, serta siswa lebih dapat mengingat materi pelajaran dan merangsang siswa untuk aktif bertanya mengeksplorasi materi. *Flashcard* merupakan salah satu dari media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan postcard. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambar tangan atau foto, atau gambar/foto yang sudah ada atau ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut. (Ikasari, 2013).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dikaji adalah bagaimana perbedaan hasil belajar dan aktivitas siswa menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *flashcard* dengan hasil belajar menggunakan metode ceramah pada pembelajaran geografi materi pokok hubungan manusia dengan lingkungan akibat dinamika hidrosfer. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk

mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *flashcard* dengan hasil belajar siswa menggunakan metode ceramah pada pembelajaran geografi kelas X di SMA N 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kedungwuni yang terletak di Jalan Paesan Utara, Desa Kedungwuni Barat, Kecamatan Kedungwuni, Kabupaten Pekalongan ( lihat lampiran 1) . Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Sosial SMA Negeri 1 Kedungwuni. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Random Sampling* yaitu mengambil dua kelas dari populasi secara acak dengan cara diundi, yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu X Sosial 1 sebagai kelas eksperimen dan X Sosial 3 sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *flashcard* sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Kedungwuni. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan *True Experimental Design* jenis *Control group pre-test post-test design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, dokumentasi, angket atau kuesioner, dan tes. Teknik analisis instrumen menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda soal, dan tingkat kesukaran soal. Teknik analisis data akhir menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan dua rata-rata.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Penerapan Metode Pembelajaran *Jigsaw* dengan Media *Flashcard* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi

Penelitian mengenai penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* dengan media *Flashcard* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa merupakan penelitian yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelas X Sosial 1 sebagai kelas

eksperimen dan X Sosial 3 sebagai kelas kontrol. Adanya perbedaan hasil belajar pada pembelajaran menggunakan metode *Jigsaw* dengan media *Flashcard* dengan hasil pembelajaran metode ceramah dapat diketahui dengan membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Hasil perhitungan dari analisis pengujian tahap awal (*pre test*) antara kedua kelas sampel pada mata pelajaran geografi diperoleh rata-rata yang tidak jauh berbeda, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji normalitas dan homogenitas. Kelas Eksperimen memiliki kemampuan awal dengan rata-rata 50,44 sedangkan kelas kontrol memiliki kemampuan awal dengan rata-rata 48,74. Dari hasil uji normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kedua

kelas berdistribusi normal dan berawal dari kondisi yang sama.

Uji normalitas dan homogenitas data *post test* menunjukkan bahwa kedua kelas mempunyai data normal dengan hasil rata-rata kelas eksperimen mencapai 77,44 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 71,84. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata diperoleh  $t_{\text{tabel}} = 2,0025$  sedangkan  $t_{\text{hitung}} = 7,2055$ . Karena  $t_{\text{hitung}}$  berada pada daerah penolakan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol.

Tabel 1  
Rata-Rata Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol

Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<i>Pre test</i>	50,44	48,74
<i>Post test</i>	77,44	71,84

Perbedaan hasil belajar tersebut disebabkan adanya penerapan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *flashcard* pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *flashcard* lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah. Hal tersebut disebabkan karena dengan metode *jigsaw* menjadikan siswa terbiasa untuk mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, membahas dan menemukan materi. Selain itu dengan penggunaan media *flashcard* siswa menjadi lebih tertarik dan mengingat materi pelajaran.

#### Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas belajar dalam penelitian ini merupakan kegiatan yang dilakukan siswa

selama proses belajar, meliputi aspek-aspek: *visual activities* (membaca, memerhatikan gambar), *oral activities*, (menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat), *listening activities*, (mendengarkan), *writing activities*, (menulis/ menyalin), *drawing activities* ( menggambar, membuat grafik), *motor activities*, *mental activities* (menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan) *emotional activities* (menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup).

Aktivitas siswa diamati selama tiga kali pertemuan pada saat pembelajaran Geografi dengan menggunakan metode pembelajaran *Jigsaw* dengan media *Flashcard*. Data hasil aktivitas siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2  
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

NO	Kriteria (%)	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Kriteria
1.	81% – 100%	7	13	17	Sangat aktif
2.	61% – 80%	22	17	13	Aktif
3.	41% – 60%	1	0	0	Cukup aktif
4.	21% – 40%	0	0	0	Kurang aktif
5.	<21%	0	0	0	Tidak aktif
<b>Rata-Rata Persentase Klasikal</b>		74%	79%	82%	Sangat aktif

Sumber: Data Penelitian, 2014

Berdasarkan Tabel 2 tentang hasil pengamatan aktivitas siswa selama penerapan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Jigsaw* dengan media *Flashcard* mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dengan rata-rata persentase klasikal aktivitas siswa pada pertemuan pertama 74% dengan 7 siswa mendapat nilai sangat aktif, 22 siswa mendapat nilai aktif dan 1 siswa mendapat nilai

cukup aktif. Pada pertemuan kedua mempunyai rata-rata 79% dengan 13 siswa mendapat nilai sangat aktif dan 17 siswa mendapat nilai aktif. Pada pertemuan ketiga mempunyai rata-rata 82% dengan 17 siswa mendapat nilai sangat aktif dan 13 siswa mendapat nilai aktif. Diperoleh persentase klasikal sebesar 73% pada pertemuan pertama, 79% pada pertemuan kedua dan sebesar 82% pada pertemuan ketiga.

Tabel 3  
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

NO	Kriteria (%)	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Kriteria
1.	81% – 100%	1	3	3	Sangat aktif
2.	61% – 80%	13	20	22	Aktif
3.	41% – 60%	15	6	4	Cukup aktif
4.	21% – 40%	0	0	0	Kurang aktif
5.	<21%	0	0	0	Tidak aktif
<b>Rata-Rata Presentase Klasikal</b>		62%	66%	69%	Aktif

Sumber: Data Penelitian, 2014

Berdasarkan Tabel 3 tentang hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan metode ceramah mengalami peningkatan pada setiap pertemuan Aktivitas siswa pada pertemuan pertama mempunyai rata-rata 62% dengan 1 siswa mendapat nilai sangat aktif, 13 siswa mendapat nilai aktif dan 15 siswa mendapat nilai cukup

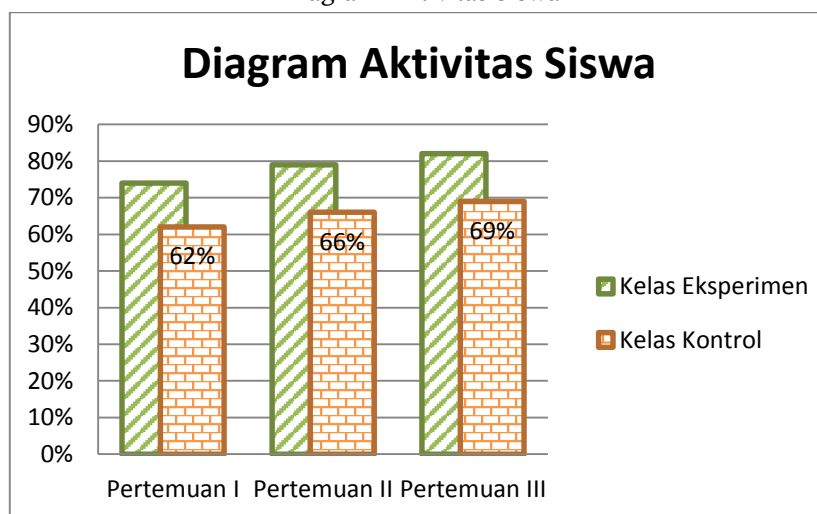
aktif. Pada pertemuan kedua mempunyai rata-rata 66% dengan 3 siswa mendapat nilai sangat aktif, 20 siswa mendapat nilai aktif dan 6 siswa mendapat nilai cukup aktif. Pada pertemuan ketiga mempunyai rata-rata 69% dengan 3 siswa mendapat nilai sangat aktif, 22 siswa mendapat nilai aktif dan 4 siswa mendapat nilai cukup aktif. Diperoleh persentase klasikal sebesar 62% pada

pertemuan pertama, 66% pada pertemuan kedua dan sebesar 69% pada pertemuan ketiga.

Hasil pengamatan aktivitas siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas siswa pada kelas eksperimen mencapai 80% sehingga berada pada kategori sangat aktif sedangkan pada kelas kontrol mencapai 69% yang berada pada kategori

aktif. Maka dapat disimpulkan siswa pada pembelajaran geografi materi pokok hubungan manusia dengan lingkungan akibat dinamika hidrosfer pada kelas eksperimen lebih aktif dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram berikut:

Gambar 1  
Diagram Aktivitas Siswa



#### Hasil Tanggapan Siswa Terhadap Metode Pembelajaran *Jigsaw* dengan Media *Flashcard*

Hasil tanggapan siswa terhadap metode *jigsaw* dengan media *flashcard* diukur untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara siswa diberi angket tentang tanggapan siswa yang berupa angket tertutup yang terdiri dari 10 pertanyaan.

Indikator dalam angket ini antara lain ketertarikan siswa terhadap metode *jigsaw*, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran dan bagaimana tanggapan penggunaan media *flashcard*. Secara umum siswa menyukai suasana pembelajaran Geografi dengan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan persentase tanggapan siswa sebesar 77%, kemudian siswa lebih tertarik dengan metode pembelajaran *jigsaw* dan media pembelajaran *flashcard* yang

memperoleh persentase tanggapan siswa sebesar 80%. Media *flashcard* memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran dengan persentase tanggapan siswa sebesar 87%, kemudian media *flashcard* juga memudahkan siswa dalam menggambarkan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari dengan persentase tanggapan siswa sebesar 73%. Siswa juga beranggapan bahwa mereka terlibat dalam pembelajaran sehingga aktivitas belajar siswa meningkat yang ditunjukkan dengan persentase keterlibatan siswa sebesar 97% dan persentase aktivitas siswa sebesar 80%. Pembelajaran menggunakan metode *jigsaw* menjadikan siswa lebih memahami materi yang dipelajari dengan persentase tanggapan siswa sebesar 80%. Hasil dari tanggapan siswa dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 4  
Tanggapan Siswa Terhadap Metode Pembelajaran *Jigsaw* dengan Media *Flashcard*

No	Indikator	Persentase Tanggapan Siswa
1.	Mengetahui apakah siswa menyukai suasana pembelajaran geografi dengan metode pembelajaran <i>jigsaw</i>	77%
2.	Mengetahui apakah siswa tertarik dengan metode pembelajaran <i>jigsaw</i> dan media pembelajaran <i>flash card</i>	80%
3.	Mengetahui apakah media <i>flash card</i> memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran	87%
4.	Mengetahui apakah media <i>flash card</i> memudahkan siswa dalam menggambarkan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan materi pelajaran	73%
5.	Mengetahui apakah pembelajaran geografi dengan metode <i>jigsaw</i> dapat meningkatkan aktivitas siswa.	80%
6.	Mengetahui keterlibatan siswa dalam pembelajaran metode <i>jigsaw</i>	97%
7.	Mengetahui apakah guru menghubungkan materi pelajaran dengan peristiwa kehidupan yang terkait.	90%
8.	Mengetahui apakah siswa senang dengan metode yang digunakan oleh peneliti	83%
9.	Mengetahui apakah siswa memahami materi pelajaran yang diajarkan dengan metode <i>jigsaw</i>	80%
10.	Mengetahui apakah siswa bosan dalam pembelajaran dengan metode <i>jigsaw</i>	73%

Sumber : Data Peneliti, 2014

Berdasarkan Tabel 3 hasil analisis angket tanggapan siswa tentang materi hubungan manusia dengan lingkungan akibat dinamika hidrosfer menggunakan metode pembelajaran *Jigsaw* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas X Sosial 1 SMA Negeri 1 Kedungwuni, mendapatkan hasil persentase tanggapan siswa dari setiap aspek lebih dari 71% dengan rata-rata persentase sebesar 82% yang berada pada kategori sangat baik. Jadi pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *flashcard* baik untuk digunakan sebagai metode dan media dalam pembelajaran geografi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode pembelajaran *jigsaw* dengan

media *flashcard* dalam pembelajaran Geografi materi pokok hubungan manusia dengan lingkungan akibat dinamika hidrosfer, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Pelaksanaan pembelajaran Geografi menggunakan metode *jigsaw* dengan media *flashcard* berjalan dengan baik dibuktikan dengan hasil belajar kognitif siswa yang mencapai ketuntasan belajar yang telah ditentukan. Hal tersebut dikarenakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *flashcard* dapat melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat, belajar secara mandiri serta dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Hasil belajar yang dinilai dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang diperoleh dari hasil *post test* yang dilaksanakan setelah dilakukan pembelajaran. Hasil belajar

pada kelas eksperimen dengan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *flashcard* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Chabibah. 2006. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Geografi. *Jurnal pendidikan inovatif*, volume 1, nomer 2.
- Ikasari, Ana Esti. 2013. *Penerapan Model Make A Match dengan Media Flashcard dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas VB SD Islam Al Madina*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rifa'i, Achmad RC, dan Catharina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yuma Pustaka: Surakarta.
- Yamin, Martinis. 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.