

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP AKTIVITAS SISWA DAN PENGUASAAN MATERI POKOK VIRUS

**(Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Bandar
Lampung Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013)**

Oleh

Aditya Prayoga

Penguasaan materi dan aktivitas belajar siswa SMA Negeri 14 Bandar Lampung masih rendah karena metode diskusi yang diterapkan masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan alternatif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga berdampak pada meningkatnya penguasaan materi pokok Virus oleh siswa. Salah satu alternatif tersebut adalah dengan mengkombinasikan media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Pengaruh penerapan media kartu bergambar dengan model *Jigsaw* terhadap penguasaan materi pokok virus; (2) Pengaruh penerapan media kartu bergambar dengan model *Jigsaw* terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok virus. Penelitian ini merupakan *quasi eksperimen* desain pretes postes kelompok *non equivalen*. Sampel penelitian adalah siswa kelas X 4 (36 siswa) dan X 5 (37 siswa) yang dipilih dengan teknik *cluster random sampling*. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata nilai pretes, postes, dan *N-gain* yang dianalisis secara statistik menggunakan uji-t dan uji *mann*

whitney-U pada taraf kepercayaan 95% dengan bantuan SPSS 17. Data kualitatif yaitu data aktivitas belajar siswa dan angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media kartu bergambar dengan model *Jigsaw*, kemudian dianalisis dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media kartu bergambar dengan model *Jigsaw* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan materi siswa dan aktivitas belajar. Indikator penguasaan materi yang memiliki rata-rata tertinggi yaitu pada indikator C2, sedangkan rata-rata indikator penguasaan materi terendah yaitu pada indikator C4. Persentase aktivitas siswa kelas eksperimen yang menggunakan media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berkategori tinggi yaitu pada aspek aktivitas bertukar informasi sebesar 79,63 %. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dengan model *Jigsaw* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan aktivitas belajar dan penguasaan materi siswa.

Kata kunci : Media kartu bergambar, *Jigsaw*, Aktivitas belajar siswa, Penguasaan materi, Materi pokok Virus.