

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* BERBANTU MEDIA PERMAINAN KARTU BERPASANGAN TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP ALFALAKHUSSA'ADAH PAKUAN RATU KABUPATEN WAY KANAN

Oleh

DESTY MELIVICASARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media permainan kartu berpasangan terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi pokok “Sistem Peredaran Darah Manusia”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental semu (*quasi eksperiment*) dengan desain pretes-postes kelompok tak ekuivalen (*pretest-posttest non-equivalen control group design*). Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Alfalakhussa'adah Pakuan Ratu Kabupaten Way Kanan yang berjumlah 61 orang dan ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif berupa data aktivitas belajar peserta didik dan tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran yang digunakan yang dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase. Serta data kuantitatif yang berupa data hasil belajar kognitif peserta didik yang diperoleh dari pretes dan postes yang dianalisis secara statistik dengan

uji *Independent Sample T-test*, dengan uji prasyarat berupa normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media permainan kartu berpasangan terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif peserta didik. Aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 dengan persentase rata-rata aktivitas sebesar 81%, termasuk kriteria sangat aktif. Hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-gain* lebih tinggi yakni sebesar 0,64 dibandingkan dengan rata-rata *N-gain* yang diperoleh peserta didik pada kelas kontrol yakni hanya sebesar 0,53. Hasil uji statistik parametrik *Independent-Sample T-Test* memperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,00 < 0,05$ sehingga hipotesis H_0 di tolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantu media permainan kartu berpasangan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Kata kunci : aktivitas belajar, hasil belajar, *jigsaw*, media permainan kartu berpasangan.