



JURNAL

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media *Audio-Visual*
Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMA Kristen 2 Soe.**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh

Nama : Servasius Sonlay

NIM : 8420520130063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) SOE**

2018



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN SOE

Jalan Badak Nomor 5A, Lokasi 2 SMK Negeri 1 SoE

Email : stkipsoe@gmail.com

PERNYATAAN KEASLIAN


Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam tugas akhir ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain ataupun pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ternyata saya melakukan tindakan atau menjiplak tulisan orang lain seolah-olah tulisan saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan SoE. Termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh.

SoE, 31 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan,




Servasius Sonlay
8420520130063

PENGESAHAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN MEDIA *AUDIO-VISUAL* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMA KRISTEN 2 SOE

Mengesahkan bahwa tugas akhir ini telah di setujui, diuji dan dipertahankan dalam Ujian Tugas Akhir pada tanggal 31 Agustus 2018

Soe, 31 Agustus 2018

Disahkan oleh:

Tim penguji

1. Ketua
Pembimbing I

Tanda Tangan:



Nonci M. Uki, M.Pd

NIDN: 0807118904

2. Sekretaris
Pembimbing II



Agsen Hosanthy Billik, M.Pd

NIDN. 0821118602

3. Anggota
Penguji



Dian R. Sabat, S.Si., M.Pd

NIDN.0802098101

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas Anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir penelitian ini dengan baik. Selanjutnya, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan partisipasi aktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang dalam kepada;

1. Bapak Ared J. Billik, ST.,M.Si selaku pimpinan tertinggi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Soe.
2. Bapak Matheos J. Takaeb, S.Si.,M.Si selaku ketua Program Studi Pendidikan Biologi.
3. Ibu Nonci M. Uki, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya serta dengan tekun dan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Agsen Hosanthy Billik, M.Pd selaku pembimbing II yang tak bosan-bosannya berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan fikirannya serta dengan tekun dan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Biologi yang tiada hentinya mendidik dan memberikan ilmu selama studi.
6. Bapak Markus Muskanan, SE selaku kepala sekolah yang memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMA Kristen 2 Soe.
7. Ibu Mery W. Y. Nesimnasi, S.Pd selaku guru biologi yang telah berkenan membantu dan memberikan pengarahan kepada peneliti dalam proses penelitian.
8. Mama tersayang Yumina Nubatonis, Papa tersayang Yoseph Sonlay (alm), kakak Ety, David dan Yeri serta adik Nus bersama semua keluarga yang selalu mendukung, memotivasi dan mendoakan penulis, serta melancarkan segala kebutuhan yang penulis perlukan baik berupa materi maupun tenaga demi menggapai cita-cita.
9. Sahabat-sahabatku Digos, Rina, Aty, Desy, Kohe, Jhon, Ipu, Okbar, dan semua teman Biogenesis yang selalu memberikan motivasi serta membantu, dan mendoakan keberhasilan penulis.

Penulis menyadari tugas akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan tugas akhir ini. Harapan penulis, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

SoE, 31 Agustus 2018

Penulis

MOTTO

**JANGAN BERMEGAH DIRI BILA SEBUAH PISAU TUMPUL KAU ASAH
MENJADI TAJAM**

TAPI

**BERBANGGALAH JIKA SEBILAH BESI DAPAT KAU RUBAH MENJADI SEBUAH
PISAU YANG TAJAM**

"Adrian. J. N"

LIFE-LONG EDUCATION



DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul	
Pernyataan Keaslian	ii
Lembar Persetujuan	iii
Kata Pengantar	iv
Moto	v
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Lampiran	viii
Abstrak	1
Pendahuluan	2
Metode	3
Hasil penelitian	3
Pembahasan	4
Penutup	5
Daftar pustaka	5

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Deskripsi hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen 4



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	6
Lampiran 2. Bahan Ajar	24
Lampiran 3. Lembar Kerja Siswa	32
Lampiran 4. Kisi-kisi	36
Lampiran 5. Alat Evaluasi Hasil Belajar Kognitif	52
Lampiran 6. Analisis Validasi Kuantitatif Soal	56
Lampiran 7. Data Hasil Penelitian	57
Lampiran 8. Data Skor Posttest – Skor Pretest	58
Lampiran 9. Lembar dan Data Skor Angket Motivasi	59
Lampiran 10. Analisis Normalitas	64
Lampiran 11. Analisis Homogenitas	66
Lampiran 12. Analisis Pengujian N-gain	67
Lampiran 13. Analisis Angket Motivasi	68
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	69
Lampiran 15. Surat Keterangan Ijin Penelitian	70
Lampiran 16. Surat Keterangan Selesai Penelitian	71

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media *Audio-Visual* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMA

Kristen 2 Soe

Servasius Sonlay¹, Nonci M. Uki, M.Pd², Agsen Hosanthy Billik, M.Pd³.

Program Studi Pendidikan Biologi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) SoE.

Jalan Badak No.5A-Lokasi 2 SMK Negeri 1 SoE

E-mail: servas_sonlay@gmail.com

ABSTRAK

Model pembelajaran konvensional umumnya dipakai dalam pembelajaran, akibatnya hasil belajar siswa rendah. Masalah ini perlu diatasi dengan penerapan model pembelajaran inovatif. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa serta mengetahui motivasi terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media *audio-visual*, siswa kelas XI IPA SMA Kristen 2 SoE. Desain penelitian yang dipakai bersifat eksperimen, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA yang terdiri dari dua kelas yaitu XI IPA¹ sebagai kelas kontrol dan XI IPA² sebagai kelas eksperimen, pemilihan kelompok secara *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan lembar angket. Analisis menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Pertemuan pertama kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata hasil belajar 60%, pertemuan kedua memperoleh skor 86% serta perolehan nilai *N-gain* 0,674. Sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol pertemuan pertama 62%, pertemuan kedua memperoleh skor 73%, perolehan nilai *N-gain* 0,268. Kolaborasi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media *audio-visual* mendapat motivasi yang baik dari siswa, dengan presentase rata-rata 77%. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian (H_0) terbukti, yakni penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media *audio-visual* membuat motivasi belajar tinggi serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Kata kunci: *Audio-visual*; Jigsaw; Motivasi; Hasil belajar siswa.

ABSTRACT

In general, conventional learning model always used in learning, therefore students' learning achievement are low. This problem needs to be overcome by applying innovative learning model. This research aims to find out students' learning achievement and the motivation to the application of cooperative learning model jigsaw type by using audio-visual media, XI IPA SMA Kristen 2 SoE students. The design of this research was experimental research, the sample of this research were XI IPA students who divided into to classes, which XI IPA¹ class as the control class and XI IPA² as experimental class, these groups were chosen by using cluster random sampling. The instruments of this research were test and questionnaire papers. The analysis showed that students' cognitive learning achievement in experimental class were better than control class. First meeting in experimental class got mean score 60%, second meeting got mean score 86% and *N-gain* score 0,674. On the other hand, class control mean score in the first meeting 62%, second meeting got mean score 73% and *N-gain* score 0,268. The collaboration of cooperative learning model jigsaw type by using audio-visual media got good respond from students' and the class percentage 77%. The results showed that the hypothesis was proven, the application of cooperative learning model jigsaw type by using audio-visual media made learning motivation increased and improved students' cognitive learning achievement.

Key words: Audio-visual; Jigsaw; Motivation; Students' learning achievement.