

# PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

**Afni, Iskandar Syah dan Maskun**

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704 947, Faximile (0721) 704 624

*e-mail* : ssj\_a@yahoo.co.id, Hp. 085789625612

The formulation of the problem in this research is whether there is increasing of studying result in student's kognitif after using cooperative learning type jigsaw through visual media on the lesson of history at the tenth – five grade students of MAN 2 Tanjung Karang. The objectives of the research is to describe the implementation of cooperative learning type jigsaw through visual media on the lesson of history. The design used in this research is one-shot case study. The population of the research is all the tenth grade students of MAN 2 T. Karang in 2013/2014. The total numbers of the population are 03 students. The sample is taken by using random sampling technique and raffle, so tenth grade is choosen as sample. Based on the research, can be concluded that cooperative learning type jigsaw throug visual media on the lesson of history at the tenth-five grade of MAN 2 T.Karang has a good result of kognitif studying.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual pada mata pelajaran sejarah siswa kelas X5 MAN 2 Tanjung Karang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media visual pada pelajaran sejarah. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *One-Shot Case Study*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X MAN 2 TanjungKarang tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 303 orang. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *random sampling*. dengan cara acak dan pengundian, sehingga kelas X terpilih sebagai sampel. Berdasarkan penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media visual dalam pembelajaran sejarah di kelas X5 MAN 2 Tanjung Karang memiliki hasil belajar kognitif yang baik.

**Kata kunci:** hasil belajar, pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, pembelajaran sejarah

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran sejarah memiliki arti yang strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Mata pelajaran sejarah berusaha menanamkan pengetahuan mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat dari masa lampau hingga kini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah kelas X MAN

2 Tanjung Karang salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa disebabkan proses berpikir dan berinteraksi dengan bahan ajar, dengan sesama teman dan kegiatan pembelajaran sejarah masih kurang sehingga proses pembelajaran sejarah berjalan monoton dan membosankan. Hal ini menimbulkan kejenuhan dan meninggalkan kesan bahwa belajar sejarah itu sangat membosankan (Noverdayati S.Pd 10 Desember 2013). Masalah ini harus segera diatasi karena berdampak kepada rendah-

nya hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru perlu menerapkan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara optimal. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Menurut Slavin (2008) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan variasi dalam pembelajaran sejarah dan memperbanyak kegiatan siswa bekerjasama dengan teman dalam mengkaji materi, guru sebagai fasilitator atau tempat bertanya dan menguatkan setiap pendapat-pendapat baru serta meluruskan suatu pemikiran yang salah. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2011) pembelajaran kooperatif sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan-keterampilan kerja sama dan kolaborasi, dan juga keterampilan-keterampilan tanya jawab.

Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa keuntungan yaitu siswa mempunyai tanggung jawab dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, meningkatkan ingatan siswa, meningkatkan kepuasan siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang sesuai untuk diterapkan pada mata pelajaran sejarah yaitu pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ialah kegiatan belajar yang mengarahkan siswa belajar secara maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Selain itu proses belajar dalam kelompok akan membantu siswa menemukan dan membangun secara langsung pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang tidak dapat ditemukan pada metode kompensional. Hal ini senada dengan pendapat Lie (2007) bahwa “pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri empat sampai enam orang secara *heterogen* dan siswa bekerja sama saling

ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri”.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil. Siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Ditambah lagi dengan penggunaan media visual diharapkan dapat membantu siswa dalam peningkatan hasil belajar siswa. Media visual sendiri dapat membantu siswa dalam pemahaman proses belajar. Akan tetapi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini masih tergolong sulit untuk diterapkan dikarenakan ketidaktelatenan guru untuk mengikuti tiap langkah dalam pembelajaran tersebut. Uraian latar belakang di atas membuat peneliti menganggap perlu melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X MAN 2 Tanjung Karang”.

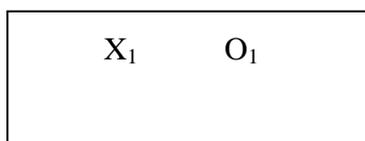
Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah: apakah terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual pada mata pelajaran sejarah siswa kelas X MAN 2 Tanjung Karang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual pada pelajaran sejarah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang didasarkan pada studi eksperimen dengan menggunakan desain *One-Shot Case Study*. Metode kuantitatif, yaitu rancangan metodologik lainnya seperti penetapan batas signifikansi, teknik-teknik penyesuaian jika ada kekurangan atau kekeliruan di dalam hal data, administrasi, analisis, dan semacamnya. Dengan kata lain, semua dirancang dan direncana-

kan secara matang sebelum peneliti terjun kelapangan untuk melakukan kegiatan penelitiannya.

Dengan pemberian perlakuan, kemudian diberikan soal ujian. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan satu kelas eksperimen sebagai sampel penelitian. Pada penelitian ini siswa yang menjadi sampel penelitian dianggap memiliki kemampuan yang relatif sama dan siswa mendapatkan materi pelajaran yang sama. Penelitian ini dilakukan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai variabel bebas, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Gambar 3.1. menggambarkan desain penelitian yang digunakan:



Gambar 3.1 Desain eksperimen *One-Shot Case Study*

Keterangan:

$X_1$ = perlakuan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*

$O_1$ = nilai observasi hasil perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*

Sumber: Sugiyono, 2012

Populasi; Arikunto (2008) menyatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian.

Populasi menurut Sugiyono (2012) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya diartikan sebagai orang saja, tetapi bisa juga objek dan benda-benda alam yang lain.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di MAN 2 Tanjung Karang Bandar Lampung pada tahun ajaran 2013/2014, seperti tampak pada Tabel 1. berikut ini:

Tabel 1. Anggota Populasi Kelas X MAN 2 Tanjung Karang Bandar Lampung Tahun Ajaran 2013/2014

NO.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	perempuan	
1	X 1	14	28	42
2	X 2	21	22	43
3	X 3	12	32	44
4	X 4	15	29	44
5	X 5	20	22	42
6	X 6	10	10	20
7	X 7	13	14	27
8	X 8	14	26	41
	Jumlah	119	183	303

Sumber: Tata Usaha MAN 2 Tanjung Karang

Dari Tabel 3.1. diketahui yang menjadi populasi adalah siswa kelas X MAN 2 Tanjung Karang Bandar Lampung tahun ajaran 2013/2014 yang terdistribusi dalam 8 kelas (X) dengan jumlah siswa sebanyak 303 orang siswa. Populasi dalam penelitian ini yang terdiri dari 119 orang siswa laki-laki dan 183 orang siswa perempuan.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *random*. Dalam teknik *random sampling* ini, menurut Arikunto (2011) dalam bukunya yang berjudul prosedur penelitian, Teknik *Random Sampling* ini memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan untuk dipilih menjadi sampel. Oleh karena itu maka asumsi peneliti adalah setiap subjek sama dan memiliki kemampuan yang hampir seimbang, yaitu siswa yang naik ke kelas X sama-sama memiliki tingkat kemampuan yang sama dan sama-sama berasal dari kelas X MAN 2 Tanjung Karang Bandar Lampung. Penarikan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan pengundian yang sebelumnya telah mengalami proses pengacakan. Hasil undian yang terpilih secara acak tadi merupakan sampel yang akan digunakan dalam penelitian., dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas  $X_5$  sebagai objek penelitian. Sampel yang diperoleh adalah satu kelas yang dipilih

secara acak. Sampel penelitian ini adalah kelas X<sub>5</sub> berjumlah 42 orang.

Pengertian sampel menurut Sudjana (2010) adalah sebagian contoh yang diambil dari populasi. Sugiyono (2012) menyatakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Karena populasi dalam penelitian ini masih sangat luas, dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi.

Tabel 2. Anggota Sampel Penelitian Kelas X<sub>5</sub>

NO.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	perempuan	
1	X <sub>5</sub>	20	22	42
<b>Jumlah</b>		20	22	42

Sumber: MAN 2 Tanjung Karang

Dari Tabel 3.2. di atas, sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X<sub>5</sub> yang mendapat perlakuan dengan diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual.

Pengertian variabel menurut Arikunto (2008) merupakan objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian. Hatch dan Farhady: 1981, (dalam Sugiyono, 2012) menyatakan bahwa variabel merupakan atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai "variasi" antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain. Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, sebagai berikut:

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran siswa pada materi pelajaran Sejarah yang telah ditentukan. Model pembelajaran ini akan diujicobakan kepada siswa kelas X<sub>5</sub> MAN 2 Tanjung Karang Bandar Lampung. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas, yaitu kelas X<sub>5</sub>. Pada kelas X<sub>5</sub> akan diberikan perlakuan dengan

diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2012). Jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang ditetapkan dalam penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen untuk mengukur pengelolaan pembelajaran yaitu hasil belajar siswa, yaitu tes hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah, sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Tes hasil belajar siswa berupa perangkat tes formatif tipe pilihan ganda yang diberikan kepada siswa pada akhir materi yang telah ditentukan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah.

Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar pengumpulan data berbentuk tabel yang diperoleh dari data hasil belajar siswa berupa soal tes kemampuan hasil belajar sejarah siswa yang berbentuk soal pilhan ganda pada aspek kognitif.

Teknik Observasi merupakan suatu proses kompleks, yaitu suatu proses pengamatan dan ingatan. Untuk mendapatkan data yang relevan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan teknik observasi langsung. Teknik observasi langsung adalah sebuah teknik penelitian yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung kepada objek-objek dalam penelitian. Observasi ini dilakukan selama penulis melakukan penelitian MAN 2 Tanjung Karang Bandar Lampung.

Teknik Dokumentasi adalah suatu teknik untuk mendapatkan data dengan cara mencatat data yang sudah ada. Dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan data yang sudah ada, seperti: data siswa kelas X<sub>5</sub> MAN 2 Tanjung Karang Bandar Lampung.

Teknik Kepustakaan, Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penulisan dalam penelitian ini, seperti: teori yang mendukung, konsep-konsep dalam

penelitian, serta data-data yang diambil dari berbagai referensi.

Langkah-langkah Penelitian; Langkah-langkah pada penelitian ini sebagai berikut (1) Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyak kelas, jumlah siswa, dan cara guru mengajar. (2) Menentukan populasi dan sampel. (3) Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian, (4) Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). (5) Membuat instrumen tes penelitian. (6) Melakukan validasi instrumen. (7) Menguji cobakan instrumen, (8) Menentukan kelompok berdasarkan hasil pengamatan kelas, (9) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, (10) Menganalisis data, (11) Membuat kesimpulan.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah adanya kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih baik yang ditunjukkan dari hasil penguasaan materi, aktivitas, sikap siswa saat proses belajar berlangsung. Jika kegiatan pembelajaran siswa mendapatkan kategori “baik” pada proses pembelajaran maka dapat dikatakan model pembelajaran model kooperatif tipe *jigsaw* dapat diterapkan pada mata pelajaran Sejarah. Dengan baiknya kegiatan pembelajaran siswa di kelas diharapkan proses pembelajaran Sejarah berikutnya dapat baik dengan diterapkannya kooperatif tipe *jigsaw*. Kriteria keberhasilan siswa dapat mengikuti Tabel 3.3. berikut:

Tabel 3. Kriteria hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*

Nilai Siswa	Kualifikasi Nilai
80 – 100	Baik Sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
30 – 39	Gagal

Sumber: Arikunto, 2008: 249

## HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

### Data Hasil Kemampuan Akhir (Nilai *Posttest* Siswa)

Data dari hasil belajar kognitif sejarah siswa dari jawaban yang benar pada setiap jenjangnya yang disampaikan atau diajarkan dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan Media Visual sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil belajar sejarah siswa kelas X<sub>5</sub> yang diajar dengan menggunakan Media Visual berdasarkan jenjang Kognitif pada *posttest* pertama.

Nama Siswa	Jenjang Kognitif						Jumlah Soal yang Benar
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Putri Marintika	1	2	1	1	1	0	6
Raudah Rosalia	2	1	0	2	1	1	7
Mustafa kamal	2	0	1	1	1	1	6
Sangkum Talla Kasim	0	1	1	2	1	0	5
Robby Kurnia	-	-	-	-	-	-	-
Suci Nadia Kusuma	2	1	0	2	2	1	8
Siska Ibramsyah	2	0	1	0	2	1	6
Yuningsih	1	1	0	2	1	1	6
Edwar wahyudi	2	1	0	2	2	1	8
Yuliana Sesa Reoza	2	1	0	2	2	1	8
Siti Nurlatifah	1	1	1	1	1	1	6
Ricki Ibramsyah	1	2	0	2	1	1	7
Ichwan Alfarizdi	-	-	-	-	-	-	-
Elvan Adi Pratama	1	1	0	1	2	1	6
Misfastul Fariha	2	0	1	0	2	1	6
Andhika Wahyu Pradana	1	1	1	0	0	1	4
SM. Nur Azizah	2	2	0	2	2	0	8
Faizal Ifandi	2	1	1	1	2	1	8
Abdul Latief	2	0	0	2	1	1	6
Vina Apriyani	2	1	1	1	0	1	6
Lutfi Alifah	2	0	0	1	2	1	6
Sofyan	-	-	-	-	-	-	-
M. Syarif Hidayat	1	0	1	0	2	0	4
Ayu Sarah	2	0	1	1	1	1	6
Riska Indriyani	2	1	0	2	1	1	7
Mahfiro	0	0	1	2	2	0	5
Risky Imam santoso	2	2	1	1	1	1	8
Sufyan.S.	1	1	0	1	2	0	5
M. Ibram Trisiantoni	2	1	1	1	1	2	8
M. alfarisi	2	1	0	2	2	1	8
Maulana	1	1	1	1	0	1	5
Daiyah Kencana	1	1	1	1	1	1	6
Aris Setiawan	1	2	1	0	0	0	4
Syntia Nurmalita	2	1	1	1	1	0	6
Siti Rohmawati	2	1	1	1	1	0	6
Mukhlis Alif	1	0	1	2	0	0	4
Siti Mariam Ulfa	-	-	-	-	-	-	-
Saskia Yus Rahma	1	2	0	1	2	1	7
Nurul Azizah	2	2	0	1	2	2	8
Faizal Ifandi Kumara	2	1	1	1	1	1	7
Anggi Dwi Syaputri	2	1	1	1	1	0	6
Irfan hardiansyah	2	1	1	1	1	2	8

Sumber: Olah data peneliti

Dari Tabel 4. tersebut merupakan hasil dari *Posttest* pertama sejarah siswa kelas X<sub>5</sub> di MAN Tanjung Karang dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Visual

dari jumlah siswa sebanyak 42 siswa yang mengikuti *Posttest* 38 siswa. Jumlah soal *Posttest* pertama adalah 10 soal dengan pendistribusian soal pengetahuan C1 2 soal, pemahaman C2 2 soal, penerapan C3 1 Soal, analisis C4 2 soal, sintesis C5 2 Soal dan Evaluasi C6 1 soal, dapat dilihat dari Tabel 5 merupakan jumlah soal jawaban yang benar dari siswa pada tiap jenjang kognitifnya. Setelah diketahui jumlah soal yang berhasil siswa jawab pada setiap jenjang maka dikalikan dengan skor perjenjang sesuai dengan pendapat Bloom semakin tinggi jenjang kognitif maka skor yang diperoleh siswa akan semakin besar. Kemudian dimasukkan pada kategory mana nilai akhir siswa tersebut, maka dilakukan rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi hasil *Posttest* pertama siswa Kelas X5 MAN 2 Tanjung Karang yang diajar dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan Media Visual berdasarkan jenjang kognitif

No	Jenjang Kognitif						Jumlah Skor	Keterangan
	C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	7	16	10	11	12	0	56	Kurang Cukup
2	14	8	0	22	12	14	70	Baik
3	14	0	10	11	12	14	61	Cukup
4	0	8	10	22	12	0	52	Kurang Cukup
5	-	-	-	-	-	-	-	-
6	14	8	0	22	24	14	82	Memuaskan
7	14	0	10	0	24	14	62	Cukup
8	7	8	0	22	12	14	63	Cukup
9	14	8	0	22	24	14	82	Memuaskan
10	14	8	0	22	24	14	82	Memuaskan
11	7	8	10	11	12	14	62	Cukup
12	7	16	0	22	12	14	71	Baik
13	-	-	-	-	-	-	-	-
14	7	8	0	11	24	14	64	Cukup
15	14	0	10	0	24	14	62	Cukup
16	7	8	10	0	0	14	39	Kurang Cukup
17	14	16	0	22	24	0	76	Baik
18	14	8	10	11	24	14	81	Memuaskan
19	14	0	0	22	12	14	62	Kurang Cukup
20	14	8	10	11	0	14	57	Kurang Cukup
21	14	0	0	11	24	14	63	Cukup
22	-	-	-	-	-	-	-	-
23	7	0	10	0	24	0	41	Kurang Cukup
24	14	0	10	11	12	14	61	Cukup
25	14	8	0	22	12	14	70	Baik
26	0	0	10	22	24	0	56	Kurang Cukup
27	14	16	10	11	12	14	77	Baik
28	7	8	0	11	24	0	50	Kurang Cukup
29	14	8	10	11	24	14	81	Memuaskan
30	14	8	0	22	24	14	82	Memuaskan
31	7	8	10	11	0	14	50	Kurang Cukup
32	7	8	10	11	12	14	62	Cukup
33	7	16	10	0	0	0	33	Kurang Cukup
34	14	16	0	11	24	14	79	Baik
35	14	8	10	11	12	0	55	Kurang Cukup
36	7	0	10	22	0	0	39	Kurang Cukup

No	Jenjang Kognitif						Jumlah Skor	Keterangan
	C1	C2	C3	C4	C5	C6		
37	-	-	-	-	-	-	-	-
38	7	16	0	11	24	14	72	Baik
39	14	16	0	11	24	14	79	Baik
40	14	8	10	11	12	14	69	Cukup
41	7	8	10	11	12	14	62	Cukup
42	14	16	0	11	24	14	79	Baik

Sumber: Olah data peneliti

Dari data tersebut di atas dapat dilihat hasil *Posttest* pertama dalam menjawab soal pada jenjang kognitif dimulai dari Pengetahuan (C1), Pemahaman (C2), Penerapan (C3), Analisis (C4), Sintesis (C5), dan Evaluasi (C6) skor siswa dikalikan sesuai dengan ketentuan skor yang telah ditentukan peneliti mengacu pada pendapat Bloom (Sudjana 2010) yang memaparkan bahwa dalam pemberian skor masing-masing jenjang Kognitif disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal, pada penelitian ini C1 skor 7, C2 skor 8, C3 skor 10, C4 skor 11, C5 skor 12 dan C6 skor 14. Hasil belajar siswa terdapat 4 kategori yaitu memuaskan, baik, cukup dan kurang. Memuaskan lihat pada tabel 4.5. sebanyak 6 siswa masuk kategori memuaskan (80- 100), 8 siswa kategori baik (70-79), 10 siswa termasuk dalam kategori cukup (60-69), dan 12 siswa termasuk dalam kategori kurang cukup (0-59).

Tabel 6. Rekapitulasi % hasil *posttest* pertama siswa Kelas X5 yang diajarkan dengan pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan Media Visual

No	KATEGORI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE %
1.	80 – 100 (Memuaskan)	6	33,34%
2.	70 – 79 (Baik)	9	23,68%
3.	60 – 69 (Cukup)	11	28,94%
4.	0 – 59 (Kurang Cukup)	12	16,67%
Jumlah Persentase		100%	

Sumber : Olah data peneliti.

Dari hasil data peneliti pada *posttest* kedua dari jumlah jawaban yang benar pada tiap-tiap jenjang yang diajarkan dengan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil belajar sejarah siswa kelas X5 yang diajarkan dengan

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan Media Visual berdasarkan jenjang kognitif yang *Posttest* kedua.

Nama Siswa	Jenjang Kognitif						Jumlah Soal yang benar
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Putri Marintika	1	2	1	2	1	1	8
Raudah Rosalia	2	2	1	2	1	0	8
Mustafa kamal	1	2	1	1	1	1	7
Sangkum Talla Kasim	1	1	1	2	1	1	7
Robby Kurnia	-	-	-	-	-	-	-
Suci Nadia Kusuma	2	2	1	1	2	1	9
Siska Ibramsyah	1	0	1	2	1	1	6
Yuningsih	2	1	0	0	2	0	5
Edwar wahyudi	2	2	1	2	0	1	8
Yuliana Sesa Reoza	2	1	1	2	2	0	8
Siti Nurlatifah	1	2	1	2	2	0	8
Ricki Ibramsyah	2	1	1	2	1	0	7
Ichwan Alfarizdi	1	1	1	1	1	1	6
Elvan Adi Pratama	0	1	0	2	1	1	5
Misfastul Fariha	2	2	1	0	2	1	8
Andhika Wahyu Pradana	2	1	1	0	2	1	7
SM. Nur Azizah	2	2	1	2	0	1	8
Faizal Ifandi	2	2	0	1	2	1	8
Abdul Latief	1	1	1	0	2	1	6
Vina Apriyani	2	2	0	2	1	1	8
Lutfi Alifah	2	2	0	1	1	0	6
Sofyan	1	2	1	2	1	1	8
M. Syarief Hidayat	1	0	1	2	1	1	6
Ayu Sarah	2	1	1	2	1	0	7
Riska Indriyani	-	-	-	-	-	-	-
Mahfiro	1	0	1	2	1	0	5
Risky Imam santoso	2	2	1	2	1	0	8
Sufyan.S.	0	0	1	2	1	1	5
M. Ibram Trisiantoni	2	2	0	1	2	0	7
M. alfarisi	2	1	0	2	2	1	8
Maulana	0	2	1	0	2	1	6
Daiyah Kencana	1	2	1	1	2	1	8
Aris Setiawan	-	-	-	-	-	-	-
Syntia Nurmalita	2	1	1	1	0	0	5
Siti Rohmawati	1	2	1	0	2	0	6
Mukhlis Alif	1	2	1	1	0	0	5
Siti Mariam Ulfa	1	1	1	2	2	1	8
Saskia Yus Rahma	2	0	1	2	2	1	8
Nurul Azizah	2	2	1	1	2	0	8
Faizal Ifandi Kumara	1	1	0	2	2	0	6
Anggi Dwi Syaputri	1	2	1	0	2	0	6
Irfan hardiansyah	1	1	1	2	2	1	8

Sumber : Data hasil penelitian

Tabel 7. merupakan hasil *posttest* kedua sejarah siswa kelas X5 pada MAN 2 Bandar Lampung, dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan Media Visual dari jumlah siswa 42 orang yang mengikuti *posttest* 39 orang. Jumlah soal *Posttest* kedua adalah 10 soal dengan pendistribusian soal pengetahuan C1 2 soal, pemahaman C2 2 soal, penerapan C3 1 soal, analisis C4 2 soal, sintesis C5 2 soal dan C6 evaluasi 1 soal. Hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 8 merupakan jumlah soal yang jawaban benar dari siswa pada tiap jenjang kog-

nitifnya. Setelah diketahui jumlah soal yang berhasil siswa jawab tiap jenjangnya maka dikalikan dengan skor perjenjang sesuai dengan pendapat Bloom semakin tinggi jenjang kognitif maka skor yang diperoleh siswa akan semakin besar. Kemudian dimasukkan pada kategori mana nilai akhir siswa tersebut, maka dilakukan rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut :

Tabel 8. Rekapitulasi hasil *posttest* kedua siswa Kelas X5 MAN 2 Tanjung Karang yang diajarkan melalui pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual berdasarkan jenjang kognitif.

No	Jenjang Kognitif						Jmlh Sor	Ket.
	C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	7	16	10	22	12	14	81	Memuaskan
2	14	16	10	22	12	0	74	Baik
3	7	16	10		12	14	70	Baik
4	7	8	10	22	12	14	73	Baik
5	-	-	-	-	-	-	-	-
6	4	16	0	11	24	14	89	Memuaskan
7	7	0	10	22	12	14	65	Cukup
8	14	8	0	0	24	0	46	K. Cukup
9	14	16	10	22	0	14	76	Baik
10	14	8	10	22	24	0	78	Baik
11	7	16	10	22	24	0	79	Baik
12	14	8	10	22	12	0	66	Cukup
13	7	8	10	11	12	14	62	Cukup
14	0	8	0	22	12	14	46	K. Cukup
15	14	16	10	0	24	14	78	Baik
16	14	8	10	0	24	14	70	Baik
17	14	16	10	22	0	14	76	Baik
18	14	16	0	11	24	14	79	Bai
19	7	8	10	0	24	14	63	Ckup
20	14	16	0	22	12	14	78	Baik
21	14	16	0	11	12	0	53	Kurang
22	7	16	10	22	12	14	81	Mmuaskan
23	7	0	10	22	12	14	65	Cukup
24	14	8	10	22	12	0	66	Cukup
25	-	-	-	-	-	-	-	-
26	7	0	10	22	12	0	51	K.Cukup
27	14	16	10	22	12	0	74	Baik
28	0	0	10	22	12	14	58	K. Cukup
29	14	16	0	11	24	0	65	Cukup
30	14	8	0	22	24	14	82	Mmuaskan
31	0	16	10	0	24	14	64	Cukup
32	7	16	10	11	24	14	82	Mmuaskan
33	-	-	-	-	-	-	-	-
34	14	8	10	11	0	0	43	K. Cukup
35	7	16	10	0	24	0	57	K. Cukup
36	7	16	10	11	0	0	44	K. Cukup
37	7	8	10	22	24	14	85	Mmuaskan
38	14	0	10	22	24	14	84	Mmuaskan
39	14	16	10	11	24	0	75	Baik
40	7	8	0	22	24	0	61	Cukup
41	0	16	10	0	24	14	64	Cukup
42	14	16	10	22	12	0	74	Baik

Sumber : Olah data peneliti

Dari hasil data yang didapat diatas, maka dapat dilihat hasil belajar siswa dalam menjawab soal pada jenjang

dimulai dari pengetahuan C1, pemahaman C2, penerapan C3, analisis C4, Sintesi C5 dan evaluasi C6, kemudian skor siswa dikalikan sesuai dengan ketentuan skor yang telah ditentukan peneliti mengacu pada pendapat Bloom (Sujana 2006) yang memaparkan bahwa dalam pemberian skor masing-masing jenjang kognitif disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal, terdapat pada penelitian ini C1 skor 7, C2 skor 8, C3 skor 10, C4 skor 11, C5 skor 12 dan C6 skor 14.

Hasil belajar siswa terdapat 4 kategori yaitu: memuaskan, baik. Cukup dan kurang memuaskan, hal ini dapat dilihat pada Tabel 9. sebanyak 7 siswa masuk pada kategori memuaskan (80-100), sedangkan 13 siswa masuk pada kategori baik (70-79), siswa yang masuk pada kategori cukup (60-69) dan sisanya sebanyak 8 siswa masuk pada kategori cukup (0-59).

Tabel 9. Rekapitulasi % hasil *posttest* kedua siswa Kelas X5 MAN 2 Tanjung Karang yang diajarkan melalui pembelajaran tipe *jigsaw* berbantuan Media Visual.

No	KATEGORI	Jumlah Siswa	(Persentase)
1	80-100 (Memuaskan)	7	18,91 %
2	70-79 (Baik)	14	35,89 %
3	60-69 (Cukup)	9	24,33 %
4	0-59 (Kurang Cukup)	8	21,63 %
Jumlah Persentase			100 %

Sumber: Olah data peneliti.

Dari hasil pengolahan data *posttest* ketiga, dari jumlah jawaban yang benar pada setiap jenjang yang diajarkan dengan pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil belajar sejarah siswa kelas X5 MAN 2 Tanjung Karang yang diajar dengan pembelajaran kooperatif berbantuan media visual jenjang kognitif pada *posttest* ketiga

Nama Siswa	Jenjang Kognitif						Jumlah Soal Yang Benar
	C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	
Putri Marintika	2	1	1	2	1	0	7
Raudah Rosalia	2	2	0	2	2	1	9
Mustafa kamal	2	2	1	2	1	0	8

Nama Siswa	Jenjang Kognitif						Jumlah Soal Yang Benar
	C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	
Sangkum Talla Kasim	2	2	1	1	2	1	9
Robby Kurnia	-	-	-	-	-	-	-
Suci Nadia Kusuma	1	1	1	2	2	1	8
Siska Ibramsyah	2	2	0	2	1	1	8
Yuningsih	-	-	-	-	-	-	-
Edwar wahyudi	2	2	0	2	2	1	9
Yuliana Sesa Reoza	1	2	1	2	2	1	9
Siti Nurlatifah	2	1	1	1	1	1	7
Ricki Ibramsyah	2	1	0	2	2	1	8
Ichwan Alfarizdi	-	-	-	-	-	-	-
Elvan Adi Pratama	0	2	0	2	1	1	6
Misfastul Fariha	2	2	1	2	1	1	9
Andhika Wahyu Pradana	2	2	1	2	1	1	9
SM. Nur Azizah	2	2	1	1	2	0	8
Faizal Ifandi	2	2	0	2	1	1	8
Abdul Latief	1	1	1	2	1	1	9
Vina Apriyani	2	2	1	2	2	1	9
Lutfi Alifah	1	2	1	1	1	1	7
Sofyan	2	1	1	2	2	1	9
M. Syarief Hidayat	2	1	1	2	0	0	6
Ayu Sarah	1	2	1	1	2	1	8
Riska Indriyani	1	2	1	1	2	1	8
Mahfiro	1	1	1	1	2	1	7
Risky Imam santoso	1	1	0	2	2	1	7
Sufyan.S.	2	0	0	2	1	1	6
M. Ibram Trisiantoni	1	2	1	2	2	1	9
M. alfarisi	2	1	1	2	2	0	8
Maulana	2	2	0	2	2	1	9
Daiyah Kencana	2	1	0	2	2	1	8
Aris Setiawan	1	2	1	1	0	0	5
Syntia Nurmalita	2	2	1	2	1	0	8
Siti Rohmawati	2	1	1	2	1	1	8
Mukhlis Alif	1	2	1	1	1	1	7
Siti Mariam Ulfa	1	1	1	1	2		7
Saskia Yus Rahma	2	2	1	2	2	0	9
Nurul Azizah	-	-	-	-	-	-	-
Faizal Ifandi Kumara	2	1	1	1	2	1	8
Anggi Dwi Syaputri	2	0	2	1	1	1	7
Irfan hardiansyah	2	2	1	1	2	1	9

Sumber: Olah data peneliti.

Tabel 10. adalah tabel hasil *posttest* ketiga sejarah siswa kelas X5 MAN 2 Tanjung Karang, dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual dari jumlah 42 orang siswa yang mengikuti *posttest* 38 orang siswa. Jumlah soal *posttest* ketiga adalah 10 soal dengan pendistribusian soal sebagai berikut: Soal C1 pengetahuan 2 soal, C2 pemahaman 2 soal, C3 penerapan 1 soal, C4 analisis 2 soal, C5 sintesis 1 soal dan C6 evaluasi 1 soal. Dapat dilihat dari Tabel 11 yang merupakan jumlah soal yang jawaban benar dari siswa setiap jenjang kognitifnya. Setelah diketahui jumlah soal yang berhasil siswa jawab jenjangnya maka dikalikan dengan skor perjenjang sesuai dengan pendapat Bloom semakin tinggi jenjang kognitif maka skor yang diperoleh siswa akan semakin besar.

Kemudian dimasukkan pada kategori mana nilai akhir siswa tersebut, maka dilakukan rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut :

Tabel 11. Rekapitulasi hasil *posstes* ketiga siswa Kelas X<sub>5</sub> MAN 2 Tanjung Karang yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* Berbantuan media visual.

No	Jenjang Kognitif						Jml Skor	Jumlah Soal Yang Benar
	C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	14	8	10	22	12	0	66	Cukup
2	14	16	0	22	4	14	90	Memuaskan
3	14	16	10	22	12	0	74	Baik
4	14	16	10	11	24	14	89	Memuaskan
5	-	-	-	-	-	-	-	-
6	7	8	10	22	24	0	71	Baik
7	14	16	0	22	12	14	78	Baik
8	-	-	-	-	-	-	-	-
9	14	16	0	22	24	14	90	Memuaskan
10	7	16	10	22	24	14	93	Memuaskan
11	14	8	10	11	12	14	69	Cukup
12	0	8	0	22	24	14	68	Cukup
13	-	-	-	-	-	-	-	-
14	0	16	0	22	12	14	64	Cukup
15	14	16	10	22	12	14	88	Memuaskan
16	14	16	10	22	12	14	88	Memuaskan
17	14	16	10	11	24	0	75	Baik
18	14	16	0	22	12	14	77	Baik
19	7	8	10	22	12	14	72	Baik
20	14	16	10	11	12	14	76	Baik
21	7	16	10	11	12	14	70	Baik
22	14	8	10	22	24	14	92	Memuaskan
23	14	8	10	22	0	0	54	Kurang Cukup
24	7	8	10	11	24	14	74	Baik
25	7	16	10	11	12	14	70	Baik
26	7	8	10	11	24	14	74	Baik
27	7	8	0	22	24	14	75	Baik
28	14	0	0	22	12	14	62	Cukup
29	7	16	10	22	24	14	93	Memuaskan
30	14	8	10	22	24	0	78	Baik
31	14	16	0	22	24	14	90	Memuaskan
32	14	8	0	11	24	14	71	Baik
33	7	16	10	11	0	0	44	Kurang Cukup
34	14	16	10	22	12	0	74	Baik
35	7	8	10	22	12	14	73	Baik
36	7	16	10	11	12	14	70	Baik
37	7	8	10	11	24	14	74	Baik
38	14	16	10	22	12	0	74	Baik
39	-	-	-	-	-	-	-	-
40	14	8	0	11	24	14	71	Baik
41	14	0	0	22	12	14	62	Cukup
42	7	8	10	22	12	14	73	Baik

Sumber : Data hasil penelitian

Dari data yang tertera di atas dapat dilihat hasil belajar siswa dalam menjawab soal pada jenjang kognitif dimulai dari pengetahuan C1, pemahaman C2, penerapan C3, analisis C4, Sintesis C5 dan evaluasi C6. Skor siswa dikalikan

sesuai dengan ketentuan skor yang telah ditentukan peneliti mengacu pada pendapat Bloom (Sudjana 2010) yang memaparkan bahwa dalam pemberian skor masing- masing jenjang kognitif disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal, pada penelitian ini C1 skor 7, C2 skor 8, C3 skor 10, C4 skor 11, C5 skor 12 dan C6 skor 14.

Hasil belajar siswa terdapat 4 kategori yaitu memuaskan, baik, cukup dan kurang memuaskan. Sebanyak 9 siswa masuk kategori memuaskan (80-100), 20 siswa kategori baik (70-79), 5 Siswa kategori cukup (60 -69) dan 2 siswa kategori kurang cukup (0 -59 ).

Tabel 12. Rekapitulasi % hasil *posttest* ketiga siswa Kelas X<sub>5</sub> MAN 2 Tanjung Karang yang diajarkan melalui pembelajaran tipe *jigsaw* berbantuan Media Visual.

No	KATEGORI	Jumlah Siswa	(Persentase)
1	80-100 (Memuaskan)	9	25 %
2	70-79 (Baik)	21	58,33 %
3	60-69 (Cukup)	6	16,66 %
4	0 -59 (Kurang Cukup)	2	5,55 %
Jumlah Presentase			100 %

Sumber : Olah data peneliti.

## PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini yang akan dilihat adalah hasil belajar kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sejarah Kelas X<sub>5</sub> MAN 2 Tanjung Karang dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan media visual. Dapat diketahui bahwa tabel 16. merupakan jumlah soal yang dapat dijawab dengan benar oleh siswa pada *posttest* pertama. merupakan jumlah soal yang dapat dijawab dengan benar oleh siswa pada *posttest* kedua, sedangkan tabel 19. merupakan jumlah soal yang dapat dijawab benar oleh siswa pada *posttest* ketiga. Jumlah soal setiap *posttest* adalah 10 soal dengan pendistribusian 2 soal C1 tiap *posttest*-nya, 2 soal C2 tiap *posttest*-nya, 1 soal C3 tiap *posttest*-nya, 2 soal C4 tiap *posttest*-nya,

nya, 2 soal C5 tiap *posttest*-nya dan 1 soal C6 tiap *posttest*-nya.

Setelah diketahui jumlah soal yang berhasil dijawab oleh siswa pada setiap jenjang kemudian dikalikan dengan skor per jenjang yang sesuai dengan pendapat Bloom yang menyatakan semakin tinggi jenjang kognitif, maka skor yang diperoleh siswa akan semakin besar, sedangkan salah bernilai 0, dalam penelitian ini maka skor untuk C1 adalah 7, skor soal C2 adalah 8, skor soal untuk C3 adalah 10, skor untuk C4 adalah 11, skor untuk C5 adalah 12 dan skor untuk C6 adalah 14,

Setelah mengetahui hasil belajar siswa masing-masing maka perlu diklasifikasikan pencapaian hasil belajar kognitif secara persentase (%), yang terdistribusi ke dalam 4 kategori 80 – 100 (memuaskan), 70-79 (baik), dan 60-69 (cukup) serta 0-59 (Kurang cukup) sebagai berikut :

Tabel 13. Rekapitulasi persentase (%) hasil *posttest* pertama, kedua dan ketiga Siswa Kelas X5 MAN 2 Tanjung Karang yang diajarkan melalui pembelajaran tipe *jigsaw* berbantuan Media Visual.

Kategori	Pretest 1		Pretest 2		Pretest 3	
80-100 (Memuaskan)	6	16,67 %	7	18,91 %	9	25 %
70-79 (Baik)	9	23,68 %	14	35,89 %	21	55,26 %
60-69 (Cukup)	11	28,94 %	9	24,33 %	6	15,78 %
0-59 (Kurang-Cukup)	12	33,34 %	8	21,63 %	2	5,56%

Sumber : Olah data peneliti

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar pada *posttest* pertama ada sebanyak 6 siswa dengan persentase 33,34% pada kategori nilai 80-100 (memuaskan), 9 siswa dengan persentase 23,68% pada kategori nilai 70-79 (baik), disusul 11 siswa dengan persentase 28,94% pada kategori 60-69 (cukup) dan yang terakhir 12 siswa dengan persentase 33,34% pada kategori 0-59 (kurang cukup). Data rekapitulasi *posttest* pertama pada tabel 5.1 diperoleh dari jumlah dari

tiap kategori pada *posttest* pertama dibagi jumlah siswa yang mengikuti *posttest* pertama kemudian dikalikan 100% maka akan terlihat hasil akhir dari nilai siswa setelah itu diklasifikasikan masuk pada kategori yang mana. Diketahui bahwa pada kelas X5 MAN 2 Tanjung Karang menunjukkan hasil belajar kognitif *posttest* pertama yaitu 6 siswa dibagi jumlah siswa 38 dikalikan 100% hasilnya 15,78% masuk pada kategori nilai (80-100) (memuaskan), berikutnya 9 siswa dibagi 38 siswa dikalikan 100% hasilnya 23,68% masuk pada kategori 70-79 (baik), disusul 11 siswa dibagi 38 siswa dikalikan 100% hasilnya 28,94% masuk pada kategori 60-69 (cukup), dan yang terakhir 12 siswa dibagi 38 siswa dikalikan 100% hasilnya 31,57% masuk pada kategori 0-59 (kurang cukup).

Dari data ini terlihat bahwa hasil belajar kognitif siswa pada *posttest* pertama yang diajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual memiliki hasil yang kurang cukup, karena jika dilihat pada tabel 5.1, kategori dengan persentase tertinggi adalah kategori nilai 0-59 (kurang cukup), dari jumlah keseluruhan 38 siswa yang mengikuti *posttest* pertama, paling banyak hasil belajarnya masuk pada kategori ini, yaitu sebanyak 12 siswa dengan persentase 31,57%.

Untuk hasil belajar pada *posttest* kedua ada sebanyak 7 siswa dengan persentase 17,94% pada kategori nilai 80-100 (memuaskan), 14 siswa dengan persentase 35,89% pada kategori nilai 70-79 (baik), disusul 9 siswa dengan persentase 23,68% pada kategori 60-69 (cukup), dan yang terakhir 8 siswa dengan persentase 20,51% pada katagori 0-59 (kurang cukup). Data rekapitulasi *posttest* kedua pada tabel 5.1 diperoleh dari jumlah dari tiap pada *posttest* kedua dibagi jumlah siswa yang mengikuti *posttest* kedua kemudian dikalikan 100% maka akan terlihat hasil akhir dari nilai siswa setelah itu diklasifikasikan masuk pada kategori yang mana. Diketahui bahwa pada kelas X5 MAN 2 Tanjung Karang menunjukkan hasil belajar kognitif

*posttest* kedua yaitu 7 siswa dibagi jumlah siswa 39 dikalikan 100% hasil 17,94% masuk kategori nilai (80-100) (memuaskan), berikutnya 14 siswa dibagi 39 siswa dikalikan 100% hasilnya 35,89% masuk pada kategori 70-79 (baik), disusul 9 siswa dibagi 39 dikalikan 100% hasilnya 23,68% masuk pada kategori 60-69 (cukup), dan yang terakhir 8 siswa dibagi 39 siswa dikalikan 100% hasilnya 20,51% masuk pada kategori 0-59 (kurang cukup). Dari data yang terlihat bahwa hasil data kognitif siswa pada *posttest* kedua yang diajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual memiliki hasil yang baik, karena jika dilihat pada Tabel 13, kategori dengan persentase tertinggi adalah kategori nilai 70-79 (baik), dari jumlah keseluruhan 39 siswa yang mengikuti *posttest* kedua, paling banyak hasil belajarnya masuk pada kategori ini, yaitu sebanyak 14 siswa dengan persentase 35,89%.

Hasil belajar pada *posttest* ketiga ada sebanyak 9 siswa dengan persentase 25% pada kategori nilai 80-100 (memuaskan), 21 siswa dengan persentase 55,26% pada kategori nilai 70-79 (baik), disusul 6 siswa dengan persentase 15,78% pada kategori 60-69 (cukup), dan yang terakhir 2 siswa dengan persentase 5,56% pada kategori 0-59 (kurang cukup). data rekapitulasi *posttest* ketiga pada tabel 5.1 diperoleh dari jumlah dari tiap kategori pada *posttest* ketiga dibagi jumlah siswa yang mengikuti *posttest* ketiga kemudian dikalikan 100% maka akan terlihat hasil akhir dari nilai siswa setelah itu diklasifikasikan masuk pada kategori yang mana.

Diketahui bahwa pada kelas X<sub>5</sub> MAN 2 Tanjung Karang menunjukkan hasil kognitif *posttest* ketiga yaitu 9 siswa dibagi jumlah siswa 36 dikalikan 100% hasil 25% masuk pada kategori nilai (80-100) (memuaskan), berikutnya 21 siswa dibagi 36 siswa dikalikan 100% hasilnya 58,33% masuk pada kategori 70-79 (baik), disusul 6 siswa dibagi 36 siswa dikalikan 100% hasilnya 16,66% masuk pada kategori 60-69 (cukup), dan yang terakhir 2 siswa dibagi 36 siswa dikalikan 100%

hasilnya 5,56% masuk pada kategori 0-59 (kurang cukup). Dari data ini terlihat bahwa hasil belajar kognitif siswa pada *posttest* ketiga yang diajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual memiliki hasil yang baik, karena dilihat pada tabel 5.1, kategori dengan persentase tertinggi adalah kategori nilai 70-79 (baik), dari jumlah keseluruhan 36 siswa yang mengikuti *posttest* ketiga, paling baik hasil belajarnya masuk pada kategori ini, yaitu sebanyak 21 siswa dengan persentase 58,33% berdasarkan tiga kali *posttest* yang dilakukan di kelas X<sub>5</sub> menunjukkan dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual memiliki hasil belajar kognitif yang baik. Hal ini dapat dilihat dari data *posttest* ketiga, kategori yang memiliki persentase tertinggi adalah kategori nilai 70-79 (baik) dari jumlah keseluruhan 36 siswa yang mengikuti *posttest* ketiga, paling banyak hasil belajarnya masuk pada kategori ini, yaitu sebanyak 21 siswa dengan persentase 58,33%.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual dalam pembelajaran sejarah kelas X<sub>5</sub> MAN 2 Tanjung Karang Bandar Lampung, maka diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media visual dalam pembelajaran sejarah di kelas X<sub>5</sub> MAN 2 Tanjung Karang memiliki hasil belajar kognitif yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil *posttest* yang terakhir, kategori yang memiliki persentase (%) tertinggi dalam *posttest* ketiga adalah kategori nilai 70-79 (baik), dari jumlah keseluruhan 38 siswa yang mengikuti *posttest* ketiga, paling banyak hasil belajarnya masuk pada kategori, yaitu sebanyak 21 siswa dengan persentase (%) 55,26 % dan hasil rata-rata *posttest* 68,00 . Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus Uji t-hitung , diperoleh data hasil perhitungan lebih besar dari nilai t-tabel. Dengan nilai t-hitung

yaitu :  $5,952 > t_{\text{-tabel}} = t = 2,03$ .  $5,952 > 2,03$ , berarti  $t_{\text{-hitung}} > t_{\text{-tabel}}$  Berdasarkan data tersebut maka  $H_0$  ditolak.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Lie, Anita. 2007. *Cooperatif Learning*. Jakarta: Grafindo.

Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penelitian ini.

Slavin, Robert E. 2008. *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana. 2010. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.