

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DENGAN MEDIA MIND MAPPING
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA**

Oleh:

Tri Utari¹, Nasral²

Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Nasralbk116@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Media Mind Mapping Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Di SMAN 1 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi eksperimen*). Dengan menggunakan rancangan penelitian *Randomized Pretest-Posttest Only Control Design*. Sampel penelitian ini yaitu 54 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *uji-t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh minat dan hasil belajar pada materi ekosistem antara model Jigsaw dengan menggunakan media mind mapping dan Pembelajaran Konvensional. Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 77,96 sedangkan pada kelas kontrol adalah 71,29. Setelah itu dilakukan *uji-t* diperoleh nilai *p-value* statistik 0,000 lebih kecil dari 0,05. Jadi H_1 diterima dan H_0 ditolak sehingga penggunaan model Jigsaw dengan media mind mapping pada kelas eksperimen secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dari pada pembelajaran konvensional. Minat siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, nilai rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen adalah 80,6 sedangkan pada kelas kontrol adalah 71,5. Setelah itu dilakukan *uji-t* diperoleh nilai *p-value* statistik 0,000 lebih kecil dari 0,05. Jadi H_1 diterima dan H_0 ditolak sehingga penggunaan model Jigsaw dengan menggunakan media mind mapping pada kelas eksperimen secara signifikan berpengaruh terhadap minat siswa dari pada pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Hasil Belajar, Minat, Media Mind Mapping, Pembelajaran Tipe Jigsaw.

I. Pendahuluan

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak diluar (Dimiyati dan Mudjiono:2013:7).

Kegiatan pembelajaran dilakukan dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Hubungan antara guru, siswa, dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen

yang dapat menunjang, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain (Rusman.2013:1).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan kepada guru yang mengajar biologi di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu kelas X, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SMAN 1 Kota Bengkulu adalah kurikulum K13. Siswa kelas x di bagi menjadi 4 kelas yang mana pembagiannya dilakukan secara acak tanpa melihat kemampuan dan kecerdasan siswa. Model pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah media pembelajaran visual (gambar). Proses KBM belum efektif dimana siswa kebanyakan belum aktif dan tidak tertarik dengan pembelajaran, Berdasarkan nilai siswa pada ujian tengah semester tahun ajaran 2018/2019 masih rendah, dan banyak siswa yang belum memenuhi KKM, Maka dengan itu proses pembelajaran yang diterapkan kepada siswa

perlu dibenahi lagi agar hasil belajar pada aspek kognitif siswa yang terdiri dari enam aspek yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan dapat lebih baik dari yang sebelumnya. Sehingga diperlukan penerapan pembelajaran yang menarik minat siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung. Minat tidak dibawa sejak lahir, tetapi terbentuk melalui pengalaman. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah untuk membantu peserta didik melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari (Viktor Terang, dkk, 2013:5)

Sementara itu hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Adapun, tugas seorang desainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrumen juga perlu merancang cara menggunakan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran (Wina Sanjaya, 2012:47). Oleh karena itu peneliti mencoba untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga orang lain, siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi juga harus memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada orang lain (Gede Metta Adnyana, dkk. 2015:3).

Dalam aplikasinya agar pembelajaran *jigsaw* lebih menarik minat dan dirapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran *mind mapping*. *Mind mapping* merupakan salah satu teknik mencatat tingkat tinggi berupa peta visual

yang memudahkan proses pemasukan informasi ke dalam otak dan menggali informasi keluar otak (Arif Rahman Octobriana, dkk. 2017:125).

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Dengan Menggunakan Media Mind Mapping Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu*”.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2019. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Kota Bengkulu yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah seluruh siswa yaitu 127 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Sampling* (sample acak), yang dalam hal ini sampel terdiri dari 2 kelas yaitu X IPA 2 dan kelas X IPA 4. Dimana dalam penelitian ini kelas eksperimen X IPA 4 berjumlah 27 orang, dan kelas kontrol X IPA 2 berjumlah 27 orang. Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experiment* dengan desain penelitian berupa *randomized pretest – posttest only control design*. Pada awal pembelajaran akan diberikan *pretest* dan pada akhir pembelajaran akan diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa dan akan diberikan angket untuk mengetahui minat siswa. Berikut tahapan prosedur penelitian, yaitu : 1. Tahap Persiapan, 2. Tahap Pelaksanaan, 3. Tahap Akhir untuk menganalisis data. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah soal objektif untuk tes hasil belajar siswa yang terdiri dari C1–C4 dengan empat option sebanyak 20 butir soal yang disusun berdasarkan materi pada silabus serta lembar angket untuk mengetahui minat siswa.

Pelaksanaan pengambilan data (penelitian) dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran biologi disekolah. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis perbedaan rata-rata dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan homogenitas. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t) terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas varian. Proses pengolahan datanya dengan menggunakan SPSS 20.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Kognitif Siswa

Data hasil belajar kognitif menggunakan soal objektif sebanyak 20 butir soal yang diikuti oleh 54 siswa. Berikut data hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Perhitungan Skor Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Tes Awal (*pretest*).

Perhitungan	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
	<i>Pretest</i>	<i>Pretest</i>
Jumlah skor	1540	1410
Skor tertinggi	75	75
Skor terendah	15	15
Rata-rata	57	52,2

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan awal siswa pada kelas Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* adalah sebesar 57 dengan skor tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah sebesar 15. Sedangkan untuk kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional nilai rata-ratanya sebesar 52,2 dengan skor tertinggi 75 dan skor terendah 15. Untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov test* pada spss 20.0.

Uji normalitas nilai *pretest* siswa pada pembelajaran *Jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* dan konvensional menggunakan uji sampel *kolmogorov-smirnov* dengan nilai signifikan diatas 0,05 menunjukkan *pretest* berdistribusi normal. Berdasarkan hasil yang didapat menunjukkan bahwa nilai kemampuan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Ekosistem. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, hal ini diperoleh

dari kelas eksperimen dan kontrol yaitu sebesar $0,245 > 0,05$ yang berarti menunjukkan data berdistribusi normal. Setelah diketahui normal, data *pretest* dilanjutkan dengan uji homogenitas varian, dengan menggunakan *uji levene Statistic*. Hasil uji homogenitas varians data *pretest* adalah sebagai berikut. Berdasarkan hasil dapat dilihat signifikansinya sebesar 0,212, lebih besar dari 0,05 ($0,212 > 0,05$) sehingga dikatakan data *pretest* kemampuan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kontrol mempunyai varian yang homogen maka dilanjutkan dengan melakukan Uji-t. kemudian, berdasarkan hasil penghitungan, dapat dilihat dari hasil uji-t *pretest* kemampuan awal siswa di peroleh nilai sig (2-tailed) $0,338 > 0,05$ serta $T_{hitung} 0,966$ dan $T_{tabel} 2.000$ artinya T_{hitung} lebih kecil dari T_{tabel} , maka kesimpulannya tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *pretest* kemampuan awal siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, maka dapat dilanjutkan menghitung kemampuan akhir (*post-test*).

Tabel 2. *Posttest* Hasil Belajar Kognitif Siswa

Perhitungan	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
	<i>Posttest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah skor	2105	1925
Skor Tertinggi	100	85
Skor Terendah	65	60
Rata-rata	77,96	71,29
Jumlah siswa tuntas	20	13

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa kedua kelas penelitian antara kelas eksperimen dan kontrol telah diberi perlakuan yang berbeda, selanjutnya diberi *posttest* untuk mengetahui hasil akhir kognitif siswa. Maka diperoleh nilai rata-rata yaitu, pada kelas eksperimen adalah sebesar 77,96 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 71,29. Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan *uji-t* harus dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas *posttest* hasil belajar siswa menggunakan *uji kolmogorov smirnov* yang bertujuan untuk menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dengan ketentuan jika signifikan $\geq 0,05$ maka H_0 diterima (berdistribusi normal). Berikut hasil rekapitulasi perhitungan hasil belajar siswa pada pokok bahasan sistem gerak pada manusia.

Uji normalitas data nilai *posttest* kemampuan hasil belajar siswa menggunakan uji sampel *kolmogorov-smirnov* dengan $\text{sig} \geq 0,05$ maka data nilai *posttest* berdistribusi normal. Uji normalitas nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* menggunakan media *mind mapping* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan bahwa data nilai kemampuan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Ekosistem pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal yaitu dengan signifikansinya 0,326 lebih besar dari 0,05. Setelah data diketahui data berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians menggunakan *uji levene Statistic*. Hasil uji homogenitas varians adalah sebagai berikut.

Hasil penghitungan menunjukkan bahwa nilai kemampuan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Ekosistem. Pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*

menggunakan media *Mind Mapping* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional mempunyai varians yang homogen. Ini dilihat dari hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansinya 0,560 lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (homogen).

Setelah diketahui bahwa data *posttest* kemampuan hasil belajar berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen maka untuk melihat pengaruh *posttest* antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dilanjutkan dengan *uji-t*, hasilnya dapat dilihat sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penghitungan dapat dilihat hasil uji-t diperoleh nilai p- value statistik uji-t sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) serta $T_{hitung} 2,778$ dan $T_{tabel} 2.000$ artinya T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} ($2,778 > 2.000$). Maka kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* dan kelas yang menggunakan model konvensional.

2. Deskripsi Data Angket minat Belajar

a. Deskripsi data minat belajar siswa

Pengambilan data angket minat belajar siswa menggunakan angket minat yang memuat 20 butir pernyataan dengan pedoman pilihan jawaban Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak setuju (TS) dan Sangat tidak setuju (STS). Angket diberikan setelah akhir pembelajaran dilaksanakan. Berikut ringkasan data dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Skor Angket Minat Belajar Siswa

Perhitungan	Minat Belajar	
	Eksperimen	Kelas kontrol
Jumlah skor	2174,15	1929,95
Skor tertinggi	92,5	87,5
Skor terendah	67,5	60
Rata-rata	80,6	71,5

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen adalah sebesar 80,6 dengan skor tertinggi 92,5 dan skor terendah sebesar 67,5 sedangkan pada

kelas kontrol rata-rata minat belajar adalah 71,5 dengan skor tertinggi 87,5 dan skor terendah 60. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata minat belajar kelas eksperimen

yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Sebelum dilakukan uji-t, data angket minat belajar harus diperiksa terlebih dahulu dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas angket menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* tes dengan kriteria sig. (2-tailed) $\alpha=0,05$ maka angket dikatakan berdistribusi normal.

Berikut ini merupakan uji normalitas data angket minat belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Hasil penghitungan menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai sig. 0,575 lebih besar dari 0,05 artinya data angket minat berdistribusi normal. Setelah diketahui angket berdistribusi normal selanjutnya menggunakan uji homogenitas varians menggunakan uji *Levene*. Dari hasil homogenitas varians angket minat belajar dapat dilihat nilai signifikan sebesar 0,055 yang artinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan data

angket minat belajar mempunyai varians yang homogen.

Setelah angket diketahui berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen, maka untuk melihat perbedaan skor angket minat belajar pada kelas eksperimen dan kontrol dilanjutkan dengan uji-t. data uji-t angket minat belajar siswa menunjukkan nilai sig (2 tailed) atau p value sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) serta T_{hitung} 4,154 dan T_{tabel} 2,009 artinya T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} ($4,154 > 2,009$) hal ini berarti terdapat perbedaan minat belajar siswa dalam pembelajaran biologi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran yang berbeda dalam pelaksanaannya.

b. Hasil Analisis Data Angket Minat Belajar

Berdasarkan angket minat belajar yang telah diberikan kepada siswa kelas eksperimen X IPA 4 dan kelas kontrol X IPA 2 diperoleh distribusi jawaban masing-masing pernyataan jawaban siswa tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui berapa frekuensi jawaban yang diharapkan. Frekuensi jawaban siswa tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Minat Siswa Kelas Eksperimen

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi (76-100)	18	66,7 %
Tinggi (51-75)	9	33,3 %
Rendah (26-50)	-	-
Sangat Rendah (< 25)	-	-

Tabel 5. Minat Siswa Kelas Kontrol

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi (76-100)	6	25%
Tinggi (51-75)	21	75%
Rendah (26-50)	-	-
Sangat Rendah (< 25)	-	-

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4 diatas, minat belajar siswa kelas eksperimen (X IPA 4) diperoleh 18 orang siswa (66,7%) dengan kriteria minat belajar sangat tinggi, 9 orang siswa (33,3%) dengan kriteria tinggi.

Minat belajar siswa kelas kontrol (X IPA 2) pada tabel 5 yaitu 6 orang siswa (25 %) dengan

kriteria minat belajar sangat tinggi, 21 orang siswa (75 %) dengan kriteria tinggi.

Berdasarkan data minat belajar siswa dari kedua kelas tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen (X IPA 4) secara persentase lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (X IPA 2).

B. Pembahasan

1. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw* Menggunakan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah pembelajaran (*post-test*) adalah 77,96 dan sebelum pembelajaran (*pre-test*) adalah 57 dan untuk skor rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol setelah pembelajaran (*post-test*) adalah 71,29 dan sebelum pembelajaran (*pre-test*) adalah 52,2. Jadi dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol.

Table 8 *uji-t posttest* (tes akhir) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) serta T_{hitung} 4.966 dan T_{tabel} 2.000 artinya T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} ($4.966 > 2.000$) maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh pembelajaran *Jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata pada kelas eksperimen adalah 77,96 dan kelas kontrol 71,29. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan penggunaan model *Jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Dilihat dari nilai rata-rata kelas penggunaan model *Jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* memenuhi kriteria ketuntasan dalam belajar khususnya pada pokok bahasan Ekosistem.

Keberhasilan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* lebih tinggi dikarenakan model *Jigsaw* dapat melatih siswa untuk lebih aktif mengemukakan pendapat secara lisan maupun tulisan serta pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat dan kemampuan berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah yang berada dalam jangkauan pengetahuan dan keterampilan siswa. Selaras dengan pernyataan Lukman dkk (2016:118) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih menekankan kepada tanggung jawab pribadi, sehingga masing-masing siswa merasa lebih bertanggung jawab, karena setiap siswa punya topik pembahasan yang berbeda-beda untuk dibahas dan diselesaikan dikelompok ahli, karena setelah itu

siswa kembali ke kelompok asal untuk saling berbagi, saling mengajarkan, serta saling memberikan pemahaman materi yang telah ia pelajari saat dikelompok ahli, sehingga setiap mempunyai tanggung jawab agar kelompoknya memahami materi secara keseluruhan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Yassir dkk (2014:5) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menuntun siswa tidak hanya memplajari materi yang diberikan oleh guru, tetapi juga kesiapan siswa untuk mengajarkan materi pada kelompoknya. Selain itu siswa juga mempunyai banyak kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan mengolah informasi yang diperoleh, dan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya, dalam memahami materi pelajaran.

Nugraha (2017:6) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dapat menambah imajinasi siswa, selain itu untuk menunjang hasil belajar siswa, dapat memberikan motivasi dalam kelompok belajar bersama dan membuka diri untuk dapat sama-sama menguasai bahan pelajaran yang diberikan sehingga muncul pemerataan pengetahuan dan sikap menghargai antar siswa.

Selain itu dengan menggunakan media *Mind Mapping* pembelajaran dapat menjadi lebih menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat juga meningkatkan hasil belajar siswa. Umam (2016: 6) menyatakan bahwa dalam media *Mind Mapping* siswa diajak untuk melakukan cara mencatat suatu materi menggunakan media *Mind Mapping*. Dimana dalam pelaksanaan pembelajaran siswa akan dibimbing mencatat hasil pembelajaran dalam bentuk catatan peta konsep yang menarik. Nauli (2016:3) menyatakan bahwa *Mind Mapping* (Peta Pikiran) dibuat menggunakan gambar dan teks dengan maksud untuk menggambarkan ide-ide dan konsep-konsep yang dipelajari dengan demikian pemetaan fikiran *Mind Mapping* merupakan suatu cara mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Sehingga siswa akan mampu memiliki ingatan jangka panjang dalam pembelajaran dengan cara menguraikan setiap pokok bahasan materi dan juga pembelajaran menjadi menarik. Hal ini didukung oleh Nurani dkk (2017:3) menyatakan bahwa *Mind Mapping* dapat membiasakan siswa memecahkan permasalahan dengan cara memaksimalkan daya fikir dan kreatifitas

dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan dapat tercapai.

Hal ini didukung oleh Safitri (2016:195) yang menyatakan bahwa melalui media *Mind Mapping* siswa menguraikan satu pokok bahasan menjadi sub-sub pokok yang lebih terperinci dalam bentuk peta sederhana. Dengan menggunakan *Mind Mapping* siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, karena dalam pembuatannya *Mind Mapping* melibatkan gambar, warna, dan simbol-simbol. Adanya simbol-simbol dan gambar dalam cara mencatat yang digunakan lebih menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan. Selain itu, siswa juga lebih mudah berkonsentrasi dalam memahami materi yang dicatat.

2. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw* Menggunakan Media *Mind Mapping* Terhadap Minat Siswa Di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh skor rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen adalah 80,6 dan untuk skor rata-rata minat belajar siswa kelas kontrol adalah 71,5. Jadi dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata minat belajar siswa kelas kontrol.

Dari hasil analisis pengaruh model pembelajaran *jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* terhadap minat siswa berdasarkan uji-t angket minat dapat dilihat pada tabel 4.12 hasil uji-t angket minat diperoleh nilai sig (2 tailed) atau p value sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) serta $T_{hitung} 4,154$ dan $T_{tabel} 2,009$ artinya T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} ($4,154 > 2,009$). Artinya terdapat pengaruh pembelajaran tipe *jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat di tarik kesimpulan minat belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *jigsaw* menggunakan media *Mind Mapping* lebih baik dari kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dilihat dari skor rata-rata dari masing-masing pernyataan khususnya pada pokok bahasan Ekosistem.

Minat yang dimiliki siswa sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, semakin besar minat siswa maka akan semakin besar motivasi siswa untuk belajar sehingga

peluang siswa berhasil dalam menguasai materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai sehingga seorang guru perlu menerapkan model pembelajaran yang menarik yaitu *Jigsaw*. Hal ini diperkuat oleh Anggraeni (2017:9) menyatakan dengan adanya proses pembelajaran yang menarik menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga mampu membangkitkan semangat dan minat siswa untuk belajar, dengan meningkatnya semangat dan minat siswa untuk belajar tentu saja akan mempengaruhi tingkat konsentrasi siswa dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi yang diberikan sehingga akan berpengaruh pada penguasaan kompetensi pengetahuan yang optimal.

Minat belajar yang besar mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami dan memecahkan materi pelajaran sehingga menimbulkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa salah satu model pembelajaran yang menarik minat siswa adalah *Jigsaw*. Azizah (2013:5) menyatakan bahwa Pembelajaran *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang menarik untuk digunakan karena materi yang disampaikan tidak harus urut dan peserta didik dapat membagi ilmu kepada peserta didik lainnya sehingga siswa akan selalu aktif dan menambah kualitas prestasi belajarnya. Dengan menerapkan model pembelajaran *jigsaw* dengan menggunakan media *Mind Mapping* merupakan salah satu cara meningkatkan minat belajar siswa, karena proses pembelajarannya berpusat pada siswa memberi peluang kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmi (2017:182) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengajak siswa bekerja sama dan saling bergantung satu sama lain, karena siswa harus mampu menyampaikan materi kepada temannya yang lain, sehingga terjalin kerja sama pada tiap kelompok tanpa mementingkan ego atau diri sendiri. Oleh karena itu, model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan minat siswa karena pembelajaran berpusat pada siswa dan mengasah kemampuan kreatif siswa. Hal ini diperkuat oleh Mardiyanti (2016:65) menyatakan model pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan kemampuan kreatif siswa dan tentu meningkatkan prestasi belajar, disamping itu pembelajaran ini juga dapat meningkatkan komunikasi siswa baik dalam kelompok sendiri maupun kelompok lain.

Dalam pembelajaran *Jigsaw* siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan tidak monoton hanya terpusat pada guru tetapi siswa menjadi pelaku utama dalam pembelajaran. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Kesnajaya (2015:6) dalam pembelajaran tipe *Jigsaw* siswa dibentuk dalam kelompok kecil, mengerjakan tugas bersama, bertukar pikiran bersamakelompoknya sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa berperan aktif dalam pembelajaran.

Selain itu penggunaan media *Mind Mapping* yang diterapkan pada pembelajaran *Jigsaw* mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar karena siswa akan belajar secara visual sesuai dengan kreatifitasnya dalam membuat peta pikiran (*Mind Mapping*). Purnamiati

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran tipe *jigsaw* dengan menggunakan media *Mind Mapping* terhadap hasil belajar dan minat siswa SMA Negeri 1 Kota Bengkulu dapat disimpulkan.

1. Terdapat pengaruh pembelajaran *Jigsaw* dengan menggunakan media *Mind Mapping* terhadap hasil belajar.
2. Terdapat pengaruh pembelajaran *Jigsaw* dengan menggunakan media *Mind Mapping* terhadap minat siswa.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, L. P. D. K. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus 1 Dalung Tahun Ajaran 2016/2017*. Jurnal PGSD Vol.5 No.2. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arif, R.O., Runtut, P.U. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Disertai Mind Mapp Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Yogyakarta. Yogyakarta.
- Azizah, N. 2013. *Pengaruh Motode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Wongorejo*

(2017:8) menyatakan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif dengan *Mind Mapping* akan membantu siswa mengeluarkan gagasan dan mencatatnya secara kreatif dalam bentuk symbol, kata-kata, dan gambar serta garis-garis dalam berbagai warna.

Pembuatan *Mind Mapping* oleh siswa berdasarkan kreatifitas siswa sehingga pembelajaran menjadi menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh Darmayoga (2013:4) yang menyatakan bahwa *Mind Mapping* memudahkan siswa mempelajari pelajaran dengan menyenangkan, karena pelajaran yang dikemas dengan menggunakan berbagai warna, gambar, dan siswa sendiri yang langsung membuatnya. Hal tersebut tentu saja akan menambah minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Gombang. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta.

- Darmayoga, I. W., Lasmawan, I. W., Marhaeni, A. A. I. N. 2013. *Pengaruh Implementasi Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Siswa Kelas IV SD Sathya Sai Denpasar*. E-Jurnal Program Pascasarjana Vol.3. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Gede, M.A., Desak, P.P., & Made, S. 2015. *Pengaruh Model Kooperatif Jigsaw Berbantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD*. Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesa.
- Kesnajaya, I. K., Dantes, N., Gede, R. D. 2018. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa Kelas V Pada SD Negeri 3 Tianyar Barat*. E-jurnal Vol.5. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Lukman, S., Mohammad, G. R, Pugu, K. 2016. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan STAD terhadap hasil belajar geografi ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jatinom Klaten tahun pelajaran 2013/2014*. Jurnal GeoEco Vol.2. PKLH FKIP UNS.
- Mardiyanti, I. 2016. *Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Penanganan Kegawatdaruratan Pada Mahasiswa*

- Smester V. *Jurna Ilmiah Kesehatan* Vol.9 No.1. Universitas Nadhlatul Ulama Surabaya.
- Nauli. H., Bistari, Hamdani. 2016. *Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa materi lingkungan di SMP*. Jurnal Universitas Tandolako.
- Nugraha. M.A. 2017. *Model Kooperatif Learning terhadap Prestasi Belajar Sejarah Ditinjau Dari Minat Belajar*. Jurnal Vol.7 No.5. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan.
- Nurani. I.W. Wakidi, Ekwandari. Y. S. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa*. Jurnal FKIP. Universitas Lampung.
- Purnamiati. G.A. Lasmawan. I. W., Arnyana. I. B. P. 2017. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Mind Mapping terhadap kreativitas dan prestasi belajar IPA siswa kelas VI SD No. 3 Benoa Kabupaten Badung*. E-Journal Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rahmi. G. E. 2017. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Kemampuan Awal Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XII IPA SMAN 1 Bonjol*.
- Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Safitri. D. 2016. *Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N Balangan I*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi.3. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Umam. D. s., Ahyani. L.N. 2016. *Pengaruh penerapan metode mind mapping terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SD Kelas 3*. Jurnal Universitas Muria Kudus.
- Viktor, T., Junaidi, & Nuraini. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw, Minat Terhadap Hasil Belajar IPS Ekonomi Kelas VII SMP Jurnal UNTAN*.
- Wina, Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Yassir. M., Ali. S. M., Cut. N. 2014. *Model Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan*. Jurnal Biologi Edukasi Edisi 12 Vol.6 No.1. Universitas Syiah Kuala Darussalam.