

## **EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PPKn PADA SMP NEGERI 3 KALIDAWIR TULUNGAGUNG**

**FANDY ADPEN L.<sup>\*)</sup>**

*\*)Dosen Program Studi PPKn STKIP PGRI Tulungagung*

### **ABSTRAK**

*Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis Pendidikan yang memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk itu sektor pendidikan terus menerus mengalami pembaharuan ke arah yang lebih baik seiring dengan perkembangan jaman. Pada hakekatnya tujuan peningkatan mutu pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, dalam hal ini kunci dan tolak ukur yang utama adalah keberhasilan peserta didik. Kepala sekolah, guru, konselor, dan sebagainya lebih berperan sebagai fasilitator. Oleh karena itu kemampuan guru dan fasilitator lain dalam menyiapkan siswa agar berprestasi sangatlah penting, seperti memilih model pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif yang bertujuan menjelaskan. Tehnik pengumpulan data menggunakan dua cara, yaitu daftar pertanyaan (questioner) untuk mengumpulkan data tentang efektifitas penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran jigsaw serta dokumentasi untuk mengumpulkan data prestasi belajar siswa dengan sumber dokumentasi sekolah, diambil dari rapor. Data yang terkumpul lalu dianalisis secara parsial dengan melihat sumbangan efektif masing-masing variabel bebas terhadap variabel tergantung dengan persamaan regresi serta analisis Linier berganda untuk mengetahui efektifitas keseluruhan variabel bebas terhadap variabel terikat, dengan bantuan komputer progam SPSS. Secara umum hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran jigsaw dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran jigsaw secara bersama-sama dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SMP Negeri 3 Kalidawir.*

**Kata Kunci:** *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran, Model Pembelajaran Jigsaw, Prestasi Belajar*

### **A. PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran konvensional dan kurang variatif cenderung akan menimbulkan kejenuhan pada siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga akan dapat menimbulkan dampak mempengaruhi prestasi belajar. Perlu bagi guru (pengajar) untuk lebih variatif dan berinovatif dalam menggunakan media

pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

Suasana yang monoton pada proses pembelajaran perlu diubah menjadi suasana yang nyaman dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa



dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Siswa akan melakukan aktivitas belajar dengan baik jika guru mampu menggunakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa adalah penggunaan model pembelajaran *jigsaw*. Model pembelajaran berkelompok ini menuntut siswa untuk aktif belajar bersama dalam kelompoknya. Sehingga partisipasi siswa dalam kegiatan belajar akan bisa kita kontrol dengan baik.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang selama ini dianggap *sepele* oleh siswa. Hal ini disebabkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) secara kognitif mudah dikuasai oleh siswa. Artinya, tanpa diajar oleh seorang guru pun, siswa sudah bisa menguasai materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) karena materinya adalah hal-hal yang berhubungan dengan fenomena yang berkembang di sekitar kita. Materi materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), menurut para siswa, tidak membutuhkan pemikiran yang tinggi, karena hanya bersifat hafalan saja. Sehingga siswa cenderung meremehkan materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Oleh

sebab itu, untuk lebih meningkatkan mutu pelajaran tersebut, guru perlu mencari terobosan baru yang memungkinkan siswa menyukai pelajaran ini. Salah satu cara, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat, yang merangsang siswa untuk mau dan suka belajar.

Penggunaan media pembelajaran dan pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting, terutama untuk mengembangkan daya nalar, keaktifan, dan merangsang kreativitas, serta motivasi belajar siswa. Dengan penggunaan media dan pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan prestasi belajar bahasa Indonesia siswa bisa meningkat. Dengan dasar pemikiran di atas, kiranya perlu dikaji lebih mendalam tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran dan pemilihan model pembelajaran *jigsaw* terhadap peningkatan prestasi belajar IPS siswa.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode analisis data dimaksudkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi. metode analisis data ini meliputi uji asumsi dan uji hipotesis. Pengujian hipotesis meliputi analisis regresi serta linearitas dan keberartian regresi. Sebelum melakukan analisis data, maka perlu dilakukan tahap-tahap teknik pengolahan data sebagai berikut:



1. *Editing* merupakan proses pengecekan dan penyesuaian yang diperoleh terhadap data penelitian untuk memudahkan proses pemberian kode dan pemrosesan data dengan teknik statistik.
2. *Coding* merupakan kegiatan pemberian tanda berupa angka pada jawaban dari kuesioner untuk kemudian dikelompokkan ke dalam kategori yang sama. Dengan tujuannya adalah menyederhanakan jawaban.
3. *Scoring* yaitu mengubah data yang bersifat kualitatif ke dalam bentuk kuantitatif. Dengan menggunakan angket diukur dengan skala 1-5 untuk menyatakan pendapat sangat tidak setuju (STS) – sangat setuju (SS). Dalam penentuan skor ini digunakan skala likert dengan lima kategori penilaian :
  - a. Skor 5 diberikan untuk jawaban sangat setuju (SS);
  - b. Skor 4 diberikan untuk jawaban setuju (S);
  - c. Skor 3 diberikan untuk jawaban netral (N);
  - d. Skor 2 diberikan untuk jawaban tidak setuju (TS);
  - e. Skor 1 diberikan untuk jawaban sangat tidak setuju (STS).
4. *Tabulating* yaitu menyajikan data-data yang diperoleh dalam tabel, sehingga diharapkan pembaca dapat melihat hasil penelitian dengan jelas. Setelah proses *tabulating* selesai dilakukan, kemudian diolah dengan program

komputer SPSS 17.00. Adapun tahap-tahap analisis data yang digunakan adalah:

1. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Dalam hal ini digunakan beberapa butir pertanyaan yang dapat secara tepat mengungkapkan variabel yang diukur tersebut. Untuk mengukur tingkat validitas dapat dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor butir pertanyaan dengan total skor konstruk atau variabel. Hipotesis yang diajukan adalah:
  - a.  $H_0$ : Skor butir pertanyaan berkorelasi positif dengan total skor konstruk.
  - b.  $H_a$ : Skor butir pertanyaan tidak berkorelasi positif dengan total skor konstruk.

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  untuk tingkat signifikansi 5% dari *degree of freedom* (df) = n-2, dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid, demikian sebaliknya bila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan *reliable* atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan cara *one shot* atau pengukuran sekali saja dengan alat bantu SPSS 17.00 uji statistik *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ). Suatu konstruk atau variabel dikatakan *reliable* jika memberikan nilai *Cronbach Alpha*  $> 0.60$ .
3. Uji Asumsi Klasik, untuk meyakinkan bahwa persamaan garis regresi yang diperoleh adalah linier dan dapat dipergunakan (*valid*) untuk mencari peramalan, maka akan dilakukan pengujian asumsi multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan normalitas.
  1. Uji multikolinearitas adalah untuk menguji apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (*independen*). Apabila terjadi korelasi, maka dinamakan terdapat problem multikolinearitas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel bebas Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinearitas di dalam model regresi adalah sebagai berikut: Nilai  $R^2$  yang dihasilkan oleh

suatu estimasi model regresi empiris sangat tinggi, tetap secara individual variabel-variabel bebas banyak yang tidak signifikan mempengaruhi variabel terikat. Menganalisis matrik korelasi variabel-variabel bebas. Apabila antar variabel bebas ada korelasi yang cukup tinggi (umumnya diatas 0,90), maka hal ini merupakan indikasi adanya multikolinearitas. Multikolinearitas dapat dilihat dari (1) nilai *tolerance* dan lawannya (2) *Variance Inflation Factor* (VIF). kedua ukuran ini menunjukkan setiap variabel bebas manakah yang dijelaskan oleh variabel bebas lainnya. *Tolerance* mengukur variabilitas variabel bebas yang terpilih yang tidak dijelaskan oleh variabel bebas lainnya. Jadi, nilai *tolerance* yang rendah samadengan nilai VIF yang tinggi (karena  $VIF = 1/Tolerance$ ). Nilai *cut off* yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolinearitas adalah nilai *tolerance*  $< 0,10$  atau sama dengan nilai  $VIF > 10$  (Ghozali, 2005). Apabila di dalam model regresi tidak ditemukan asumsi deteksi seperti di atas, maka model regresi yang digunakan dalam penelitian ini bebas dari multikolinearitas, dan demikian pula sebaliknya.

2. Uji heteroskedastisitas adalah untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidak-samaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika varians berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Cara untuk mengetahui ada tidaknya heteroskedastisitas adalah dengan melihat grafik plot antara nilai prediksi variabel terikat yaitu ZPRED dengan residualnya SRESID. Deteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada grafik *scatterplot* antara SRESID dan ZPRED dimana sumbu Y adalah Y yang telah diprediksi, dan sumbu X adalah residual ( $Y \text{ prediksi} - Y \text{ sesungguhnya}$ ) yang telah di *studentized*. Dasar analisisnya adalah, apabila terdapat pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola tertentu (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas. Apabila tidak terdapat pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka nol pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.
3. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi, kedua variabel (bebas maupun terikat) mempunyai distribusi normal atau setidaknya mendekati normal. Pada prinsipnya normalitas dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik atau dengan melihat histogram dari residualnya. Dasar pengambilan keputusannya adalah:
  - a) Jika data (titik) menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.
  - b) Jika data menyebar jauh dari diagonal dan/atau tidak mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogram tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.
3. Analisis Regresi Linier Berganda  
Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas yaitu: Media Pembelajaran ( $X_1$ ) dan Pembelajaran *Jigsaw* ( $X_2$ ) terhadap variabel terikatnya yaitu

Prestasi Belajar (Y). Persamaan regresi linier berganda adalah:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Dimana:

$Y$  = Variabel dependen (

$a$  = Konstanta

$b_1, b_2$  = Koefisien regresi

$X_1, X_2$  = Variabel independen

$e$  = error / variabel pengganggu

#### 5. Pengujian Hipotesis

Uji Signifikansi Simultan (Uji Statistik F), dalam penelitian ini, uji F digunakan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh variabel-variabel independen secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini, hipotesis yang digunakan adalah:

- a.  $H_0$ : Variabel-variabel bebas yaitu Media Pembelajaran dan Pembelajaran *Jigsaw* tidak mempunyai pengaruh yang signifikan secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya yaitu Prestasi Belajar.
- b.  $H_a$ : Variabel-variabel bebas yaitu Media Pembelajaran dan Pembelajaran *Jigsaw* mempunyai pengaruh yang signifikan secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya yaitu Prestasi Belajar. Dasar pengambilan keputusannya adalah dengan menggunakan angka probabilitas signifikansi, yaitu:
  - a. Apabila probabilitas signifikansi  $> 0.05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
  - b. Apabila probabilitas signifikansi  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Analisis Koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat. Nilai Koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel bebas (Media Pembelajaran dan Pembelajaran *Jigsaw*) dalam menjelaskan variasi variabel terikat (Prestasi Belajar) amat terbatas. Begitu pula sebaliknya, nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel bebas memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel terikat. Kelemahan mendasar penggunaan koefisien determinasi adalah bias terhadap jumlah variabel bebas yang dimasukkan kedalam model. Setiap tambahan satu variabel bebas, maka  $R^2$  pasti meningkat tidak peduli apakah variabel tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Oleh karena itu, banyak peneliti menganjurkan untuk menggunakan nilai *Adjusted R<sup>2</sup>* pada saat mengevaluasi mana model regresi yang terbaik. Tidak seperti  $R^2$ , nilai *Adjusted R<sup>2</sup>* dapat naik atau turun apabila satu variabel independen ditambahkan kedalam model.

Uji Signifikansi Pengaruh Parsial (Uji t), digunakan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel X dan Y, apakah variabel  $X_1$  dan  $X_2$  (Media Pembelajaran dan Pembelajaran *Jigsaw*) benar-benar berpengaruh terhadap variabel Y (Prestasi Belajar)



secara terpisah atau parsial. Hipotesis yang digunakan dalam pengujian ini adalah:

- a)  $H_0$ : Variabel bebas (Media Pembelajaran dan Pembelajaran *Jigsaw*) tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (Prestasi Belajar).
- b)  $H_a$ : Variabel-variabel bebas (Media Pembelajaran dan Pembelajaran *Jigsaw*) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (Prestasi Belajar). Dasar pengambilan keputusan adalah dengan menggunakan angka probabilitas signifikansi, yaitu:
  - a. Apabila angka probabilitas signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
  - b. Apabila angka probabilitas signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Deskripsi Variabel, rata-rata 3.70 untuk motivasi belajar lebih besar daripada 3.55 untuk media pembelajaran. Oleh karena itu variabel model pembelajaran *jigsaw* seharusnya mendapat perhatian yang lebih serius dalam meningkatkan prestasi belajar. Hal tersebut didasari pada kenyataan bahwa walaupun penggunaan media pembelajaran tinggi apabila tidak diikuti model pembelajaran yang baik/sesuai akan sia-sia, karena model pembelajaran yang tidak sesuai akan mengurangi fungsi penggunaan media pembelajaran

dalam belajar. Oleh karena itu bersamaan dengan upaya peningkatan penggunaan media pembelajaran, maka perlu upaya untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dalam rangka meningkatkan penggunaan media yang mengarah pada sasaran pembelajaran, sehingga proses pembelajaran betul-betul dapat terlaksana dengan baik atau dapat optimal.

Variabel penggunaan media pembelajaran rata-rata 3.55 termasuk cukup tinggi, walaupun belum maksimal. Oleh karena itu perlu upaya peningkatan penggunaan media pembelajaran sebagai dorongan belajar dengan menggunakan penyuluhan. Kecepatan dan ketepatan memberikan layanan dan penyuluhan terhadap siswa dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan siswa merupakan hal yang positif dan mutlak untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut didasari pemikiran bahwa dengan peningkatan penggunaan media pembelajaran yang optimal akan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan memanfaatkan sumber belajar sekolah sebagai sumber belajar secara maksimal.

Hasil Pengujian Asumsi Regresi, berdasarkan hasil uji bantuan komputer program SPSS versi 17.00 pada lampiran uji asumsi regresi terlihat bahwa tidak ada masalah, yang berarti data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dianalisis sesuai dengan rancangan penelitian yang disiapkan yaitu regresi ganda.

Hasil Pengujian Hipotesis, dari hasil uji hipotesis baik dengan uji secara parsial maupun bersama-sama dengan regresi ganda diatas dapat diketahui bahwa variabel bebas  $X_1$  (media pembelajaran) mempunyai sumbangan efektif yang lebih besar daripada  $X_2$  (model pembelajaran), terhadap variabel Y (prestasi belajar siswa) walaupun belum maksimal, dimana tiap penambahan satu poin penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan satu prestasi belajar sebesar 7.340. sedangkan untuk penggunaan model pembelajaran *jigsaw*, setiap penambahan satu poin pada variabel  $X_2$  akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 3.620. Hal ini tidak berarti bahwa penggunaan model pembelajaran kurang penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, tetapi dalam kenyataannya agar penggunaan model pembelajaran sebagai upaya peningkatan hasil belajar dapat optimal, memerlukan perhatian dan upaya secara serius dan secara terus-menerus, baik yang eksternal maupun internal. Penggunaan model pembelajaran sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan belajar, perlu ditingkatkan secara terus-menerus sejalan dengan perkembangan jaman. Untuk itu diperlukan penelitian yang mendalam tentang hal tersebut, agar pembelajaran dapat berlangsung lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Untuk variabel  $X_1$  (media pembelajaran) mempunyai ko-

efisien yang cukup (7.340) terhadap variabel tergantung Y (prestasi belajar), pada taraf signifikan 0.00. Oleh karena itu agar proses pembelajaran tersebut dapat lebih optimal (efektif dan efisien), maka dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang selalu berorientasi pada tujuan pembelajaran, minat dan kemampuan siswa dan sebagainya. Untuk itu perlu adanya peningkatan kemampuan guru yang berkaitan dengan upaya peningkatan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tersebut melalui penataran, studi lanjut, mengikuti MGMP dan sebagainya.

Koefisien konstanta 31.172 termasuk cukup tinggi. Hal ini menggambarkan bahwa kemampuan awal siswa mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran, sebab bagaimanapun hebatnya upaya penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran *jigsaw*, tanpa didukung kemampuan awal yang cukup, bagi guru sangat sulit untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Sepintas dapat dilihat dalam kenyataan di lapangan bahwa sekolah yang mempunyai siswa dengan kemampuan awal yang cukup baik (dapat dilihat dari hasil evaluasi pada sekolah sebelumnya), maka keberhasilan belajar siswa di sekolah tersebut (dapat dilihat dari evaluasi akhir pada sekolah tersebut) juga tinggi. Naumn sebaliknya bagi sekolah yang memiliki siswa yang

kemampuan awal rendah, sangat sulit untuk melaksanakan proses pembelajaran yang optimal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Koefisien determinasi berganda ( $R^2$ ) = 0.644 berarti kontribusi teori dalam penelitian ini adalah sebesar 64.4% dan sisanya dipengaruhi oleh hal-hal lain yang tidak diteliti, artinya bahwa prestasi belajar siswa 64.4% dipengaruhi secara positif oleh penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran jigsaw, sedangkan yang 35.6% dipengaruhi oleh hal-hal diluar variabel bebas tersebut seperti variasi metode, kondisi keluarga, sikap guru, sarana-prasarana dan sebagainya.

Hal ini dapat dipahami karena pada umumnya prestasi belajar siswa tidak mungkin hanya dipengaruhi oleh variabel bebas tersebut (media pembelajaran dan model pembelajaran), karena sesedikit apapun variasi metode, kondisi keluarga, sikap guru, sarana-prasarana dan sebagainya tersebut akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Bertolak dari uraian tersebut perlu adanya pemikiran dan upaya secara maksimal penyelenggaraan pendidikan yang memungkinkan perkembangan kemampuan guru baik yang berkaitan dari hasil penelitian ini maupun hal-hal lain yang berkaitan dengan kepentingan pendidikan pada umumnya. Hal ini sesuai dengan kebijakan pemerintah dengan adanya Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (MPMBS) yang me-

nekankan pemberian kepercayaan lebih banyak untuk mengambil keputusan Kepala Sekolah.

Pengujian multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui hubungan yang sempurna antar variabel bebas dalam model regresi. Gejala multikolinieritas dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan nilai *Varian Inflation Factor (VIF)*. Bila nilai VIF lebih kecil dari 10 dan nilai toleransinya di atas 0,1 atau 10% maka dapat disimpulkan bahwa model regresi tersebut tidak terjadi multikolinieritas (Ghozali, 2005). Hasil pengujian multikolinieritas seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1  
Hasil Uji Multikolinieritas

No	Variabel	Nilai Tolerance	Nilai VIF (%)
1	Media Pembelajaran ( $X_1$ )	0,555	1,801
2	Pembelajaran Jigsaw ( $X_2$ )	0,556	1,799

Sumber: lampiran output SPSS

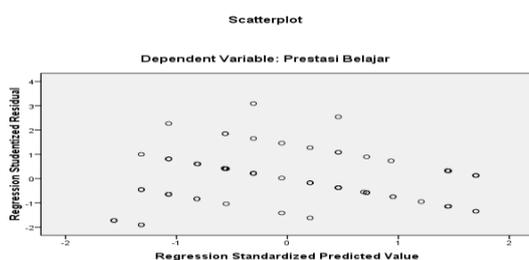
Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai VIF semua variabel bebas dalam penelitian ini lebih kecil dari 10 sedangkan nilai toleransi semua variabel bebas lebih dari 10% yang berarti tidak terjadi korelasi antar variabel bebas yang nilainya lebih dari 90%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala multikolinieritas antar variabel bebas dalam model regresi.

Uji Heterokedastisitas, bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan



varians dari residual, dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varians dari residual dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika varians berbeda, disebut heterokedastisitas. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heterokedastisitas. Untuk mendeteksi apakah ada atau tidaknya heterokedastisitas dapat digunakan metode grafik *Scatterplot* yang dihasilkan dari output program SPSS versi 17.00, Apabila pada gambar menunjukkan bahwa titik-titik menyebar secara acak serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka hal ini dapat disimpulkan tidak terjadi adanya heterokedastisitas pada model regresi.

Gambar 4.1  
Hasil Pengujian Heterokedastisitas

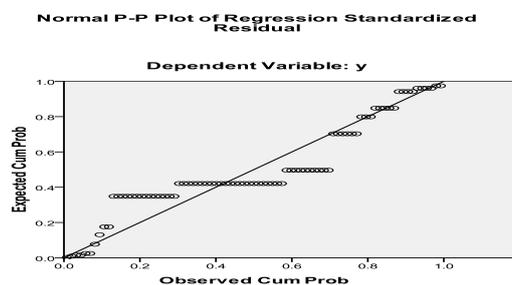


Sumber: Lampiran output SPSS

Dari grafik tersebut terlihat titik-titik yang menyebar secara acak, tidak membentuk suatu pola tertentu yang jelas, serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 (nol) pada sumbu Y, hal ini berarti tidak terjadi penyimpangan asumsi klasik heterokedastisitas pada model regresi yang dibuat, dengan kata lain menerima hipotesis homoskedastisitas.

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, antara variabel bebas dan variabel terikat, keduanya terdistribusikan secara normal ataukah tidak. Normalitas data dalam penelitian dilihat dengan cara memperhatikan titik-titik pada "*Normal P-Plot of Regression Standardized Residual*" dari variabel terikat. Persyaratan dari uji normalitas adalah jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Jika data menyebar jauh dari garis diagonal atau tidak mengikuti garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

Gambar 4.2  
Hasil Pengujian Normalitas



Sumber: Data primer yang diolah, 2015

Dari gambar tersebut didapatkan hasil bahwa semua data berdistribusi secara normal, sebaran data berada disekitar garis diagonal.

Analisis Persamaan Regresi Linear Berganda, persamaan regresi yang baik adalah yang memenuhi persyaratan asumsi klasik, antara lain semua data berdistribusi normal, model harus bebas dari gejala multikolinieritas dan terbebas dari heterokedastisitas. Analisis regresi digunakan untuk menguji hipotesis

tentang pengaruh secara parsial variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan estimasi regresi berganda dengan program SPSS 17,00 dapat diketahui persamaan regresi yang terbentuk adalah:

$$Y = 0,229 X_1 + 0,170 X_2$$

Keterangan:

Y = Prestasi Belajar

X<sub>1</sub> = Media Pembelajaran

X<sub>2</sub> = Pembelajaran *Jigsaw*

Dari persamaan tersebut dapat dijelaskan bahwa:

- a. Variabel Media Pembelajaran dan Pembelajaran *Jigsaw* mempunyai arah koefisien yang bertanda positif terhadap Prestasi Belajar.
- b. Koefisien Media Pembelajaran memberikan nilai sebesar 0,229 yang berarti bahwa jika Media Pembelajaran semakin baik dengan asumsi variabel lain tetap maka Prestasi Belajar akan mengalami peningkatan.
- c. Koefisien Pembelajaran *Jigsaw* memberikan nilai sebesar 0,170 yang berarti bahwa jika Pembelajaran *Jigsaw* semakin kuat dengan asumsi variabel lain tetap maka Prestasi Belajar akan meningkat.

Pengujian Hipotesis, uji F (Pengujian hipotesis secara simultan) Untuk menguji pengaruh variabel bebas secara bersama-sama diuji dengan menggunakan uji F. Hasil perhitungan regresi secara simultan diperoleh sebagai berikut: Pengujian pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya dilakukan dengan menggunakan uji F. Hasil perhitungan statistik

menunjukkan nilai F hitung = 1,791. Dengan menggunakan batas signifikansi 0,05, maka diperoleh nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti hipotesis yang menyatakan bahwa secara simultan variabel X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> mempunyai pengaruh terhadap Prestasi Belajar (Y).

Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>), koefisien determinasi ini adalah merupakan besaran yang menunjukkan besarnya variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variable independennya. Dengan kata lain, koefisien determinasi ini digunakan untuk mengukur seberapa jauh variabel-variabel bebas dalam menerangkan variabel terikatnya. Nilai koefisien determinasi ditentukan dengan nilai "*adjusted R square*". Hasil perhitungan regresi dapat diketahui bahwa koefisien determinasi (*adjusted R2*) yang diperoleh sebesar 0,88. Hal ini berarti 88% variasi variabel Prestasi Belajar dapat dijelaskan oleh variabel Media Pembelajaran dan Pembelajaran *Jigsaw*, sedangkan sisanya sebesar 22% diterangkan oleh variabel lain yang tidak diajukan dalam penelitian ini.

Uji t ( Uji Hipotesis Secara Parsial), hipotesis 1 dan 2 dalam penelitian ini diuji kebenarannya dengan menggunakan uji parsial. Pengujian dilakukan dengan melihat taraf signifikansi (*p-value*), jika taraf signifikansi yang dihasilkan dari perhitungan di bawah 0,05 maka hipotesis diterima, sebaliknya jika taraf signifikansi hasil hitung lebih besar dari 0,05 maka hipotesis ditolak.



Tabel 4.2  
Hasil Uji t Secara Parsial

Variabel	t <sub>hitung</sub>	Sig. t
Media Pembelajaran (X <sub>1</sub> )	1,452	0.000
Pembelajaran Jigsaw (X <sub>2</sub> )	1.801	0.000

Sumber: lampiran output SPSS

1. Uji Hipotesis 1 (H<sub>1</sub>) Perumusan hipotesis:

- a. H<sub>o</sub> :  $\beta_i = 0$  tidak ada pengaruh positif antara Media Pembelajaran dengan Prestasi Belajar.
- b. H<sub>a</sub> :  $\beta_i > 0$  terdapat pengaruh positif antara Media Pembelajaran dengan Prestasi Belajar.

Dari tabel 4.2 terlihat bahwa hasil pengujian hipotesis Media Pembelajaran menunjukkan nilai t<sub>hitung</sub> sebesar 1.452 dengan taraf signifikansi 0,000. Taraf signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini menolak H<sub>o</sub> dan menerima H<sub>a</sub>. Dengan demikian dapat berarti bahwa hipotesis H<sub>1</sub> "Media Pembelajaran mempunyai pengaruh positif terhadap Prestasi Belajar" diterima.

2. Uji Hipotesis 2 (H<sub>2</sub>) Perumusan hipotesis:

- a. H<sub>o</sub> :  $\beta_i = 0$  tidak ada pengaruh positif antara Pembelajaran Jigsaw dengan Prestasi Belajar.
- b. H<sub>a</sub> :  $\beta_i > 0$  terdapat pengaruh positif antara Pembelajaran Jigsaw dengan Prestasi Belajar.

Dari tabel 4.2 terlihat bahwa hasil pengujian hipotesis Pembelajaran Jigsaw menunjukkan nilai t<sub>hitung</sub> sebesar 1.810 dengan taraf signifikansi 0,000. Taraf

signifikansi hitung sebesar 0,000 tersebut lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini menolak H<sub>o</sub> dan menerima H<sub>a</sub>. Dengan demikian berarti bahwa hipotesis H<sub>2</sub> "Pembelajaran Jigsaw mempunyai pengaruh positif terhadap Prestasi Belajar" diterima. Berdasarkan hasil pengujian secara statistik dapat terlihat dengan jelas bahwa secara parsial (individu) semua variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Pengaruh yang diberikan kedua variabel bebas tersebut bersifat positif artinya semakin tinggi Media Pembelajaran dan Pembelajaran Jigsaw maka mengakibatkan semakin tinggi pula Prestasi Belajar yang dihasilkan. Hasil tersebut sesuai dengan hipotesis yang diajukan. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya. Penjelasan dari masing-masing pengaruh variabel dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar

Hasil pengujian hipotesis (H<sub>1</sub>) telah membuktikan terdapat pengaruh antara Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar. Melalui hasil perhitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai t<sub>hitung</sub> sebesar 1.452 dengan taraf signifikansi hasil sebesar 0,000 tersebut lebih kecil dari 0,05, dengan demikian H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>o</sub> ditolak. Pengujian ini secara statistik membuktikan bahwa Media Pembelajaran berpengaruh positif terhadap Prestasi Belajar. Artinya bahwa ada pengaruh antara variabel Media



Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar di SMP Negeri 3 Kalidawir Tulungagung. Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya oleh (Suranta, 2002) yang menguji pengaruh Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar dengan hasil analisis yaitu Media Pembelajaran mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar.

## 2. Pengaruh Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Prestasi Belajar

Hasil pengujian hipotesis ( $H_2$ ) telah membuktikan terdapat pengaruh antara Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Prestasi Belajar. Melalui hasil perhitungan yang telah dilakukan didapat nilai  $t$  hitung sebesar 1.810 dengan taraf signifikansi hitung sebesar 0,000 tersebut lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Pengujian ini secara statistik membuktikan bahwa Pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh positif terhadap Prestasi Belajar. Artinya bahwa ada pengaruh antara variabel Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Prestasi Belajar di SMP Negeri 3 Kalidawir Tulungagung. Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya oleh (Budi Setiyawan dan Waridin, 2006) yaitu adanya pengaruh secara positif antara Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Prestasi Belajar. Dari data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner maka dilakukan pengujian reliabilitas untuk mengetahui bahwa jawaban responden terhadap pernyataan konsisten dari waktu ke waktu. Dan dilakukan pengujian validitas untuk

mengukur sah tidaknya suatu kuesioner. Hasil dari uji reliabilitas dan validitas menunjukkan bahwa seluruh pernyataan dalam setiap variabel reliabel dan valid. Dalam uji asumsi klasik yang meliputi uji multikolinieritas, uji heteroskedastisitas dan uji normalitas menunjukkan bahwa dalam model regresi tidak ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas dan tidak terjadi heteroskedastisitas serta memiliki distribusi normal.

## D. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Asumsi bebas multikolinieritas, asumsi uji normalitas, dan asumsi uji heteroskedastisitas terbukti tidak ada masalah.
2. Hipotesis 1 diterima secara signifikan. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SMP Negeri 3 Kalidawir.
3. Hipotesis 2 diterima secara signifikan. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *jigsaw* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SMP Negeri 3 Kalidawir.
4. Hipotesis 3 diterima secara signifikan. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran secara bersama-sama dalam me-

tingkatkan prestasi belajar siswa SMP Negeri 3 Kalidawir.

5. Kontribusi teori dalam penelitian ini adalah sebesar 64.4%, artinya bahwa prestasi belajar siswa SMP Negeri 3 Kalidawir, 64.4% dipengaruhi secara positif oleh penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran *jigsaw*, dan 35.6% dipengaruhi oleh hal-hal diluar variabel bebas tersebut.

Sriwiyono, Hadi, dkk. 2004. *Metodologi Penelitian*. Malang: UK

Sudjana, Nana. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

Agus Suprijono. 2010. *Cooperative learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Degeng, I Nyoman Sudana. 2005. *Pengaruh Teknologi Terhadap Peningkatan Sumber Daya Manusia*. Surabaya : Garden Palace Hotel.

Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti

Hudoyo, Herman. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Malang : IKIP Malang.

Roestyiah, NK. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Bima Aksara.

Sadiman, AS. 1996. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Setyosari, P. 2007. *Pemanfaatan Media*. Malang : UM

Slamet. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Soekamto, T. 1996. *Teori Belajar dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Dirjen Dikti.

