

Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Aplikasi Web *Powtoon* terhadap Kemampuan Menyimak Teks Ulasan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Purabaya

Sevani Aprilia

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Jl. R. Syamsudin, S.H No.50 Kota Sukabumi.

Email: apriasevani@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon* terhadap kemampuan menyimak teks ulasan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Purabaya. Metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan jenis eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII dengan total 134 siswa, diantaranya kelas VIII A sebanyak 34 siswa, kelas VIII B 37 siswa, kelas VIII C 32 siswa, dan VIII D sebanyak 31 siswa. Sampel yang diambil yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan yaitu berupa tes tulis dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 20 butir soal. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu menggunakan rumus uji t independen, rumus N-Gain, rumus rata-rata dan uji hipotesis. Hasil penelitian yang diperoleh di kelas eksperimen memiliki rata-rata 60,24 pada kegiatan *pretest* dan 77,14 pada kegiatan *posttest*. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai rata-rata yang di dapat pada kegiatan *pretest* 40,90 dan *posttest* 55,45. Data ini kemudian di analisis menggunakan uji t. Berdasarkan hasil analisis *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikansi 0,05 di dapatkan nilai t_{hitung} 3,60 dan t_{tabel} 1,683. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon* pada kemampuan menyimak siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Purabaya.

Kata-kata Kunci: *Jigsaw*, *Powtoon*, kemampuan menyimak, teks ulasan

The Effect of Jigsaw Learning Model Assisted by Powtoon Web Application on the Listening Ability of Riview Texts of Class VIII Students of SMP Negeri 1 Purabaya.

Sevani Aprilia

Alamat Korespondensi ditulis dengan Font: Times New Roman, Size: 10 dan dicetak mereng, tulis juga E-mail.

Abstract: *This research was conducted with the aim of knowing the effect of the Jigsaw learning model assisted by the Powtoon web application on the ability to listen to riview texts in class VIII students at SMP Negeri 1 Purabaya. The method used is quantitative method with experimental type. The population in this study were all VIII grade students with a total of 134 students, including VIII A class of 34 students, VIII B class of 37 students, VIII C class of 32 students, and VIII D class of 31 students. The samples taken were class VIII A as the experimental class and class VIII B as the control class. The instrument used was a written test in the form of multiple choice with a total of 20 questions. The technique used to analyze the data is using the independent t-test formula, N-Gain formula, average formula and hypothesis testing. The result obtained in the experimental class had an average of 60,24 in the pretest activity and 77,14 in the posttest activity. While in the control class, the average value obtained in the pretest activity was 40,90 and the posttest was 55,45. This data then analyzed using the t test. Based on the*

results of the pretest and posttest analysis in the experimental class and control class with a significance level of 0,05, the t count value is 3,60 and the t table is 1,683. Because t count > t table, there is an effect of using the Jigsaw learning model assisted by the Powtoon web application on the listening skills of class VIII students at SMP Negeri 1 Purabaya.

Keywords: *Jigsaw, Powtoon, Listening skills, riview texts*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang. Dengan pendidikan, kualitas manusia akan ditingkatkan, diasah kemampuannya, serta ditambah wawasannya untuk mempersiapkan diri menuju era global yang lebih luas. Pendidikan menjadi hal yang penting bagi suatu negara khususnya negara Indonesia hingga dituangkan dalam UUD 1945 yang berbunyi "...mencerdaskan kehidupan bangsa...". Waktu belajar di Indonesia terbilang cukup lama sehingga peserta didik akan kesulitan dalam mengembangkan bakatnya di luar seperti ekstrakurikuler atau organisasi. Apabila waktu belajar terlalu lama, maka siswa akan merasa kelelahan dan cepat stres. Ditambah dengan cara guru dalam menyampaikan materi yang hanya menggunakan metode konvensional, maka akan semakin cepat menurunkan minat peserta didik dalam belajar.

Cara seorang guru dalam menyampaikan materi mayoritas masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, latihan soal dengan menggunakan lembar jawaban, dan lain-lain. Metode tersebut merupakan metode satu arah dimana guru yang menguasai pembelajaran. Oleh sebab itu, peserta didik menjadi pasif karena kurangnya interaksi di dalam kelas. Untuk mengatasi hal tersebut, solusi yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan memberikan bimbingan kepada guru mengenai berbagai macam model dan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Model pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran karena dengan menggunakan model pembelajaran guru akan lebih mudah menyampaikan materi yang akan disajikan (Lokat et al., 2022).

Pembelajaran kooperatif belakangan ini banyak digunakan oleh guru-guru dalam sesi pembelajaran. Menurut (Slavin, 2015) terdapat dua alasan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif. Yang pertama, berdasarkan beberapa penelitian, pembelajaran kooperatif ini terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta meningkatkan hubungan sosial. Yang kedua, menuntut siswa untuk berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa jenis, yaitu model *Jigsaw*, *Team Game Tournament (TGT)*, *Cooperative Integrated Reading and compotition (CIRC)*, *Group Investigation (GI)*, *Student Team Achievement Division (STAD)*, dan *Team Assisted Individualization (TAI)*. Model pembelajaran kooperatif yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu model *Jigsaw*.

Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* adalah model kegiatan dimana peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan terdapat tim ahli sesuai dengan materi yang dibahas (Prastiyo, 2019). Model *Jigsaw* dikembangkan oleh Eliot Arosen (1978) bersama teman-temannya di Universitas Texas. Model pembelajaran *Jigsaw* ini memfokuskan pada kegiatan kerja kelompok. Dalam pembelajaran *Jigsaw*, peserta didik memiliki banyak kesempatan dalam mengolah informasi, mengemukakan pendapat, mengasah kemampuan berbicara, bertanggungjawab atas keberhasilan kelompok, dan



menjelaskan materi pembelajaran kepada orang lain. Sama halnya dengan yang dikemukakan oleh (Abdullah, 2017) bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa diarahkan untuk saling membantu dan bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk memahami materi pelajaran sehingga akan menumbuhkan daya sosial antar sesama anggota kelompok.

Adapun beberapa penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* antara lain adalah penelitian yang dilakukan oleh (Rosyidah, 2016) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Metro”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil tes yang diperoleh pada pretest rata-rata 65,07 dan untuk nilai posttest sebesar 80,43. Berdasarkan hal tersebut dapat dibuktikan bahwa rata-rata nilai peserta didik lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dibandingkan dengan sebelum menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*.

Dengan digunakannya model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mencerna pembelajaran di kelas dan meningkatkan daya serap dalam proses pembelajaran. Selain itu juga dapat menciptakan suasana kelas lebih efektif dengan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa cepat bosan dalam belajar.

Selain cara mengajar, ada juga sebuah alat yang bisa digunakan oleh guru dalam memberikan materi. Seiring dengan perkembangan zaman, dunia teknologi pun menjadi semakin meningkat. Munculnya berbagai aplikasi belajar yang bisa diakses oleh siapapun dapat memudahkan seseorang dalam mengolah materi. Seseorang yang diuntungkan dalam hal ini adalah guru yang dapat dengan mudah membuat sebuah materi yang berbeda dari biasanya. Media yang bisa digunakan ada banyak jenisnya seperti jenis audio, visual, serbaneka, sampai fotografi. Salah satu contoh media pembelajaran yang sekarang banyak digunakan yaitu jenis visual diam atau visual gerak. Adapun media visual gerak yaitu berupa aplikasi pembelajaran. Aplikasi ini berjenis web yang bisa diakses di berbagai situs pencarian dengan nama *Powtoon*.

Powtoon adalah sebuah aplikasi web yang berbasis IT yang di dalamnya terdapat fitur-fitur untuk membuat sebuah presentasi berbentuk video, juga dapat menambahkan animasi yang menarik (Ernalida, 2018). Selain itu, pengertian dari *Powtoon* juga disampaikan oleh (Yulia & Ervinalisa, 2017) yang mengatakan bahwa *Powtoon* adalah sebuah alat bantu penunjang pembelajaran yang berbentuk *software* video animasi yang ditampilkan pada siswa dalam bentuk visualisasi bersuara. *Powtoon* merupakan salah satu media interaktif online yang memiliki berbagai macam template yang bisa digunakan untuk membuat bahan ajar melalui sebuah visualisasi yang menarik bagi peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat dari (Anggita, 2021) yang mengatakan bahwa media *Powtoon* ini dapat memudahkan pendidik untuk membuat materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif. Adapun kelebihan dari media *Powtoon* ini adalah mudah digunakan karena hasil akhir dari pembuatannya berupa video, terdapat berbagai macam pilihan animasi yang sudah tersedia sehingga pengguna tidak perlu bersusah payah membuat animasi secara manual (Fardany & Dewi, 2020). Penggunaan media pembelajaran *Powtoon* ini dimungkinkan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Aliyah & Purwanto, 2022).

Media pembelajaran *Powtoon* sudah banyak digunakan oleh peneliti untuk melihat pengaruh media *Powtoon* dalam kemampuan belajar siswa. Salah satunya adalah penelitian



yang dilakukan oleh (Tiwow et al., 2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik”. Hasil dari penelitian tersebut adalah hasil belajar kelas yang menggunakan media *Powtoon* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang hanya menggunakan metode konvensional dengan hasil hipotesis $F_{hitung} 576,114 > F_{tabel} 3,63$.

Guru yang baik adalah guru yang dapat menarik perhatian peserta didiknya di kelas untuk mengikuti proses pembelajaran dengan kondusif. Guru juga memegang peranan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan dari proses belajar. Namun bukan berarti seorang guru harus memosisikan dirinya sebagai seseorang yang maha tahu. Pendapat ini selaras dengan yang dikemukakan oleh (Oya & Budiningsih, 2014) bahwa peranan penting seorang guru bukan sebagai yang maha tahu atau atau memosisikan dirinya sebagai objek pelajaran. Namun, siswalah yang harus dapat mengartikan apa yang telah diajarkannya. Untuk dapat melakukan hal tersebut, guru dituntut untuk berpikir kreatif dalam menyajikan materi kepada peserta didik agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Saat guru memberikan materi dengan metode ceramah, mayoritas peserta didik akan merasa bosan karena kurangnya interaksi di dalam kelas sehingga pemberian materi menjadi kurang maksimal. Padahal, peserta didik harus menyimak pembelajaran dengan baik.

Saat menyimak, seseorang harus memfokuskan pikiran dan pendengarannya pada sesuatu yang akan disimaknya. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi tergantung pada daya simaknya. Semakin tinggi daya simak yang dimilikinya, maka akan semakin mudah bagi peserta didik untuk menangkap maksud dari apa yang disampaikan oleh guru.

Menyimak merupakan keterampilan bahasa yang membutuhkan pemahaman yang mendalam dan komprehensif (Resnani, 2019). Menyimak adalah proses interaksi dimana mitra tutur mendengarkan apa yang dibicarakan dengan baik dan penuh perhatian (Sorraya dan Anas, 2019). Artinya, ketika seorang penutur sedang membicarakan suatu hal, maka yang dilakukan oleh mitra tutur adalah memperhatikan setiap perkataan yang dituturkan dan mencernanya untuk menangkap maksud dari penutur. Selaras dengan pendapat dari (Martaulina, 2018) yang mengatakan bahwa menyimak adalah suatu keterampilan dalam memahami bunyi bahasa lalu diolah untuk dicari maknanya, ditarik kesimpulan lalu ditanggapi. Pengolahan makna dilakukan untuk menghindari kesalahpahaman dalam berkomunikasi agar proses interaksi dapat berjalan dengan lancar. Menyimak merupakan komunikasi lisan dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan memahaminya (Sagala et al., 2019). Informasi yang didapat dari hasil kegiatan menyimak merupakan dasar untuk mengembangkan keterampilan bahasa yang lain. Oleh sebab itu, kegiatan menyimak harus dikuasai dengan baik karena saling berhubungan dengan keterampilan bahasa lainnya.

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan menyimak siswa sebelum menggunakan model pembelajaran dan setelah menggunakan model pembelajaran. Selain itu juga untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran terhadap kemampuan menyimak siswa.

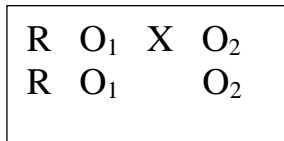
Metode Penelitian



Metode penelitian merupakan langkah atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan atau mengumpulkan informasi dan data serta melakukan pemeriksaan pada data yang telah didapatkan tersebut. Metode penelitian membahas tentang gambaran mengenai penelitian seperti langkah-langkah penelitian, sumber data, teknik mengolah data, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis eksperimen karena data yang diperoleh perlu untuk diolah dengan penghitungan. Jenis eksperimen dipilih karena peneliti akan melakukan suatu eksperimen mengenai model pembelajaran *Jigsaw* kepada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Purabaya.

Desain penelitian yang akan digunakan yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design* dengan jumlah kelas yang digunakan untuk penelitian ada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas pertama disebut kelas eksperimen dengan kegiatan *Pretest*, pemberian *treatment* lalu *Posttest*. Selanjutnya, kelas kedua disebut kelas kontrol yang berisi kegiatan *Pretest* dan *Posttest* tanpa diberikan *treatment* (perlakuan). Penentuan kelas pertama sebagai kelas eksperimen dan kelas kedua sebagai kelas kontrol dilakukan secara acak dengan membuat sebuah lintingan kertas yang dilempar secara acak. *Pretest* dilaksanakan sebelum pemberian materi menggunakan model *Jigsaw*, dan *posttest* dilaksanakan setelah peserta didik diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Mertens, 2005) bahwa di dalam *Pretest-Posttest Control Group Design*, peserta secara acak ditugaskan ke salah satu grup yaitu grup eksperimen atau grup kontrol. Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



- Keterangan: R = Kelas yang dipilih secara acak untuk berpartisipasi dalam penelitian
 O₁ = Pelaksanaan pretest
 X = Menerima treatment
 O₂ = Pelaksanaan posttest

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII dari SMP Negeri 1 Purabaya dengan data sebagai berikut.

Tabel 1 Data jumlah siswa kelas VIII SMPN 1 Purabaya

No.	Kelas	Jumlah
1	VIII A	34
2	VIII B	37
3	VIII C	32
4	VIII D	31



Total	134
-------	-----

2. Sampel

Sampel adalah Sebagian dari jumlah populasi. Jika keseluruhan jumlah populasi terlalu banyak untuk diteliti, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil sebagian dari populasi. Berbagai data yang telah didapatkan dari sampel, akan berlaku juga hasilnya untuk populasi.

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Teknik sampling yang digunakan yaitu *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah pengambilan sampel dari suatu populasi yang memiliki kesempatan atau peluang yang sama untuk diambil menjadi sampel penelitian (Djaali, 2020). Djaali juga menambahkan bahwa prosedur pengambilan sampel bisa menggunakan cara undian, program komputer, atau tabel bilangan random. Maka, pengambilan sampel yang dilakukan untuk penelitian ini yaitu dengan cara mengundinya menggunakan sebuah lintingan kertas. Adapun sampel yang diambil dari populasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Data jumlah sampel

No.	Kelas	Jumlah
1	VIII A	34
2	VIII B	37
	Total	71

Kelas pertama sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VIII A dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 orang. Sedangkan untuk kelas kedua sebagai kelas kontrol yaitu kelas VIII B dengan jumlah peserta didik sebanyak 37 orang.

3. Instrumen Penelitian

Tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 20 butir soal. Tes soal pilihan ganda dipilih untuk melihat kemampuan menyimak dan pemahaman dari peserta didik dalam mengolah informasi yang didapatkan dari diskusi dengan temannya lalu diujikan menggunakan soal pilihan ganda untuk melihat sejauh mana kemampuan hasil menyimaknya.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk melihat bagaimana kemampuan menyimak peserta didik sebelum dilakukan *treatment* dan setelah dilakukan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web.

Tabel 3 Kategori nilai



No.	Interval Nilai	Kategori
1	86-100	Sangat Baik
2	75-85	Baik
3	56-75	Cukup
4	10-55	Kurang

- a. Menghitung t-hitung menggunakan rumus uji-t

$$T = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Dengan ketentuan $df = n_1 + n_2 - 2$

Keterangan:

n_1 dan n_2 : Jumlah sampel kelompok 1 dan 2

S_1 atau S_2 : Standar Deviasi sampel kelompok 1 dan 2

- b. Uji N-gain

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

- c. Uji rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor keseluruhan

N = Jumlah individu skor

- d. Menganalisis perbedaan hasil pretest dan posttest

- e. Melakukan uji hipotesis

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ hipotesis ditolak

Hasil Penelitian

Data hasil evaluasi pembelajaran didapatkan dari tes yang diberikan kepada peserta didik, sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran. Tes yang dilaksanakan sebelum menggunakan model pembelajaran adalah *Pretest*, sedangkan test yang dilaksanakan setelah penggunaan model pembelajaran adalah *Posttest*. Pelaksanaan tes ini dilakukan untuk melihat pengaruh dari model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon*. Data yang diambil yaitu data *Pretest* dan *Posttest* dari kelas eksperimen, kelas yang diberikan perlakuan, serta kelas kontrol, kelas yang tidak diberikan perlakuan.

Tabel 4 Nilai Pretest Kelas Eksperimen

No	Siswa	Pre	Keterangan	Siswa	Pre	Keterangan
1	VIIIA_2023_170	60	Cukup	VIIIA_2023_161	60	Cukup



2	VIIIA_2023_166	60	Cukup	VIIIA_2023_146	60	Cukup
3	VIIIA_2023_164	60	Cukup	VIIIA_2023_152	55	Kurang
4	VIIIA_2023_142	60	Cukup	VIIIA_2023_172	65	Cukup
5	VIIIA_2023_157	35	Kurang	VIIIA_2023_148	40	Kurang
6	VIIIA_2023_162	55	Kurang	VIIIA_2023_141	70	Cukup
7	VIIIA_2023_155	60	Cukup	VIIIA_2023_151	55	Kurang
8	VIIIA_2023_167	65	Cukup	VIIIA_2023_165	60	Cukup
9	VIIIA_2023_153	55	Kurang	VIIIA_2023_154	85	Baik
10	VIIIA_2023_171	65	Cukup	VIIIA_2023_159	80	Baik
11	VIIIA_2023_168	60	Cukup			
Jumlah						1.265
Rata-rata						60,24

Tabel 5 Nilai Posttest Kelas Eksperimen

No	Siswa	Post	Keterangan	Siswa	Post	Keterangan
1	VIIIA_2023_170	80	Baik	VIIIA_2023_161	75	Cukup
2	VIIIA_2023_166	80	Baik	VIIIA_2023_146	75	Cukup
3	VIIIA_2023_164	85	Baik	VIIIA_2023_152	70	Cukup
4	VIIIA_2023_142	75	Baik	VIIIA_2023_172	75	Baik
5	VIIIA_2023_157	55	Kurang	VIIIA_2023_148	60	Cukup
6	VIIIA_2023_162	90	Sangat baik	VIIIA_2023_141	80	Baik
7	VIIIA_2023_155	85	Baik	VIIIA_2023_151	70	Cukup
8	VIIIA_2023_167	80	Baik	VIIIA_2023_165	75	Cukup
9	VIIIA_2023_153	65	Cukup	VIIIA_2023_154	90	Sangat baik
10	VIIIA_2023_171	90	Sangat baik	VIIIA_2023_159	90	Sangat baik
11	VIIIA_2023_168	75	Cukup			
Jumlah						1.620
Rata-rata						77,14

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh oleh kelas eksperimen pada kegiatan *Pretest* adalah 60,24. Sedangkan pada kegiatan *Posttest* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 77,14. Oleh sebab itu, kemampuan menyimak siswa meningkat setelah diberikan *treatment* jika mengacu pada peningkatan nilai hasil tes.

Tabel 6 Nilai Pretest Kelas Kontrol

No	Siswa	Pre	Keterangan	Siswa	Pre	Keterangan
1	VIIIB_2023_180	45	Kurang	VIIIB_2023_198	35	Kurang
2	VIIIB_2023_182	45	Kurang	VIIIB_2023_173	35	Kurang
3	VIIIB_2023_176	30	Kurang	VIIIB_2023_193	40	Kurang
4	VIIIB_2023_187	35	Kurang	VIIIB_2023_201	35	Kurang
5	VIIIB_2023_181	40	Kurang	VIIIB_2023_175	40	Kurang
6	VIIIB_2023_183	45	Kurang	VIIIB_2023_197	50	Kurang
7	VIIIB_2023_200	45	Kurang	VIIIB_2023_199	45	Kurang
8	VIIIB_2023_196	45	Kurang	VIIIB_2023_205	15	Kurang



9	VIIIB_2023_178	45	Kurang	VIIIB_2023_192	70	Cukup
10	VIIIB_2023_191	35	Kurang	VIIIB_2023_203	40	Kurang
11	VIIIB_2023_177	50	Kurang	VIIIB_2023_186	35	Kurang
					Jumlah	900
					Rata-rata	40,90

Tabel 7 Nilai Posttest Kelas Kontrol

No	Siswa	Post	Keterangan	Siswa	Post	Keterangan
1	VIIIB_2023_180	75	Cukup	VIIIB_2023_198	40	Kurang
2	VIIIB_2023_182	70	Cukup	VIIIB_2023_173	40	Kurang
3	VIIIB_2023_176	35	Kurang	VIIIB_2023_193	60	Cukup
4	VIIIB_2023_187	35	Kurang	VIIIB_2023_201	50	Kurang
5	VIIIB_2023_181	65	Cukup	VIIIB_2023_175	40	Kurang
6	VIIIB_2023_183	65	Cukup	VIIIB_2023_197	50	Kurang
7	VIIIB_2023_200	60	Cukup	VIIIB_2023_199	75	Cukup
8	VIIIB_2023_196	85	Baik	VIIIB_2023_205	35	Kurang
9	VIIIB_2023_178	45	Kurang	VIIIB_2023_192	90	Sangat baik
10	VIIIB_2023_191	35	Kurang	VIIIB_2023_203	75	Cukup
11	VIIIB_2023_177	60	Cukup	VIIIB_2023_186	35	Kurang
					Jumlah	1.220
					Rata-rata	55,45

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh oleh kelas kontrol pada kegiatan *Pretest* adalah 40,90. Sedangkan pada kegiatan *Posttest* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 55,45. Jika mengacu pada peningkatan perolehan nilai, kemampuan menyimak siswa yang berada di kelas kontrol meningkat. Namun, peningkatan tersebut masih berada dalam kategori kurang, sehingga kemampuan menyimak siswa di kelas kontrol masih sangat rendah. Oleh sebab itu, penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon* berpengaruh dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Sebelum menghitung nilai uji t, peneliti membuat tabel terlebih dahulu untuk menentukan $(\sum X_1)$, $(\sum X_1^2)$, $(\sum X_2)$, dan $(\sum X_2^2)$ sebagai cara untuk mencari standar deviasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 8 Menentukan Rata-rata kelas (X_1 dan X_2) dan X_1^2 dan X_2^2

Eksperimen (X_1)	X_1^2	Kontrol (X_2)	X_2^2
80	6400	75	5625
80	6400	70	4900
85	7225	35	1225
75	5625	35	1225
55	3025	65	4225
90	8100	65	4225
85	7225	60	3600
80	6400	85	7225



65	4225	45	2025
90	8100	35	1225
75	5625	60	3600
75	5625	40	1600
75	5625	40	1600
70	4900	60	3600
75	5625	50	2500
60	3600	40	1600
80	6400	50	2500
70	4900	75	5625
75	5625	35	1225
90	8100	90	8100
		75	5625

$$\underline{\sum X_1 = 1.530 \quad \sum X_1^2 = 118.750 \quad \sum X_2 = 1.185 \quad \sum X_2^2 = 73.075}$$

Berdasarkan tabel di atas, maka di dapat nilai rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya peneliti akan menghitung terlebih dahulu nilai dari S_1^2 dan S_2^2 sebagai berikut.

$$S_1^2 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{\sum X_1^2}{n}}{n-1} = \frac{118.750 - \frac{2.340.900}{21}}{20-1} = \frac{118.750 - 111.471,43}{20} = 363,93$$

$$S_2^2 = \frac{\sum X_2^2 - \frac{\sum X_2^2}{n}}{n-1} = \frac{73.075 - \frac{1.404.225}{22}}{22-1} = \frac{73.075 - 63.828,41}{21} = 440,31$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, telah ditemukan nilai dari S_1^2 dan S_2^2 yang selanjutnya nilai tersebut akan dimasukkan ke dalam rumus berikut ini.

$$S = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}} = \sqrt{\frac{(21-1)363,93 + (22-1)440,31}{21+22-2}} = \sqrt{\frac{(20)363,93 + (21)440,31}{41}}$$

$$= \sqrt{\frac{16.525,11}{41}} = \sqrt{403,05} = 20,076$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, didapatkan nilai standar deviasinya, yaitu 20,076, maka hasilnya akan dimasukkan ke dalam rumus uji t sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} = \frac{77,14 - 55,45}{20,076 \sqrt{\frac{1}{21} + \frac{1}{22}}} = \frac{21,69}{20,076 \sqrt{0,093}} = \frac{21,69}{20,076 (0,30)} = \frac{21,69}{6,0228} = 3,60 \text{ (thitung)}$$

Dikonsultasikan dengan t_{tabel}

Dengan taraf signifikansi 0,05

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

$$= 21 + 22 - 2$$

$$= 41 \text{ maka } t_{\text{tabel}} = 1,683$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa nilai dari t_{hitung} adalah 3,60 dan nilai t_{tabel} adalah 1,683. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} . Oleh sebab itu, hasil tersebut dinyatakan signifikan.

Pembahasan



Cara yang digunakan untuk melihat kemampuan menyimak siswa pada materi teks ulasan diukur dengan melakukan *pretest*. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal yang sama. Adapun jumlah siswa di kelas eksperimen sebanyak 21 siswa, sedangkan di kelas kontrol sebanyak 22 siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan *pretest* kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa kemampuan menyimak siswa sebelum diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon* memiliki rata-rata nilai yaitu 60,24. Dengan nilai terendah adalah 35 dan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 85.

Cara yang digunakan untuk melihat kemampuan menyimak siswa setelah diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon* yaitu dengan melaksanakan kegiatan *posttest* dengan soal yang sama. Kelas yang diberikan *tratment* menggunakan model pembelajaran yaitu kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol, *treatment* yang diberikan menggunakan metode konvensional atau ceramah.

Hasil *posttest* yang diperoleh di kelas eksperimen meningkat setelah diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon* yaitu dengan rata-rata 77,14, dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 90.

Cara yang digunakan untuk melihat kemampuan menyimak siswa pada materi teks ulasan diukur dengan melakukan *pretest*. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal yang sama. Adapun jumlah siswa di kelas kontrol sebanyak 22 siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan *pretest* kelas kontrol, dapat diketahui bahwa kemampuan menyimak siswa sebelum diberikan *treatment* memiliki rata-rata 40,90. Nilai tertinggi yang diperoleh oleh siswa adalah 70, dan nilai terendah yang diperoleh yaitu 15.

Penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* ini mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak, seperti yang dikatakan oleh (Hermawan, 2022) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini mampu membangun atau meningkatkan informasi siswa hasil dari berdiskusi. Artinya, hasil belajar siswa menjadi meningkat dan adanya perubahan positif pada hasil belajar siswa. Hal ini telah dibuktikan dengan penelitian oleh (Akhiruddin et al., 2022) yang menunjukkan bahwa hasil penelitian menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Amin et al., 2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan kemandirian Belajar terhadap hasil Belajar Fisika” menunjukkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *Jigsaw*. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *posttest* adalah 79,24 sedangkan kelas kontrol sebesar 73,79.

Penelitian lain juga telah dilakukan oleh (Diyah & Syah, 2022) untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran *Powtoon* dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang”. Pada penelitian tersebut hasil akhir yang didapat adalah video animasi *Powtoon* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca dongeng dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Cara yang digunakan untuk melihat kemampuan menyimak siswa setelah diberikan *treatment*, siswa melaksanakan kegiatan *posttest* dengan soal yang sama. Kelas kontrol diberikan *tratment* menggunakan metode konvensional atau ceramah. Hasil *posttest* di kelas



kontrol memperoleh nilai rata-rata yaitu 55,45 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 90.

Berdasarkan hasil uji t yang telah dihitung di atas, maka diperoleh nilai t_{hitung} 3,60 > t_{tabel} 0,3008. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan kata lain, adanya peningkatan pada nilai yang diperoleh sebelum menggunakan model pembelajaran dan sesudah menggunakan model pembelajaran. Selain itu, jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah pada kegiatan *treatment* dengan perolehan rata-rata nilai *posttest* yaitu 55,45, kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon* memperoleh rata-rata nilai *posttest* yaitu 77,14. Berdasarkan nilai tersebut dapat menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran ceramah atau konvensional.

Sebuah hipotesis diterima jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Artinya, hipotesis yang diajukan dapat diterima. Jadi, penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon* berpengaruh terhadap kemampuan menyimak siswa pada materi teks ulasan di kelas VIII SMPN 1 Purabaya tahun ajaran 2022/2023.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon* kelas VIII SMPN 1 Purabaya tahun ajaran 2022/2023, diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar yaitu 77,14 jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh nilai rata-rata yaitu 55,45. Berdasarkan nilai tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan menyimak kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut akibat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon* yang diterapkan di kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 3,60, yang lebih besar dari nilai t_{tabel} 0,3008. Maka, H_1 diterima sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyimak siswa menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan aplikasi web *Powtoon* dengan kemampuan menyimak siswa tanpa menggunakan model pembelajaran.

Saran dari peneliti untuk penelitian yang akan datang adalah mengembangkan kembali model pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengetahui kemampuan kebahasaan siswa. selain itu juga mengubah model dan media pembelajarannya yang lebih modern dan mengikuti zamannya.

Daftar Rujukan

- Abdullah, R. (2017). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* PADA MATA PELAJARAN KIMIA DI MADRASAH ALIYAH. *Lantanida Journal*, 5(1), 13.
<https://doi.org/10.22373/lj.v5i1.2056>
- Akhiruddin, Khairil Ikhsan, Hasnah, Mardiah, & Nursia. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa



- di Sekolah. *EDULEC : EDUCATION, LANGUAGE AND CULTURE JOURNAL*, 2(1), 24–38. <https://doi.org/10.56314/edulec.v2i1.28>
- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Amin, A., Charli, L., & Fita, W. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Konvensional terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(1), 11–17. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i1.424>
- Anggita, Z. (2021). PENGGUNAAN POWTOON SEBAGAI SOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19. *KONFIKS JURNAL BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Diyah, R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 447–461. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.3746>
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT Bumi Aksara.
- Ernalida, D. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, 5(2).
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101–108. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>
- Hermawan, R. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw: Model, Implikasi, dan Implementasi*. CV. Bintang Semesta Media.
- Lokat, Y. T., Bano, V. O., & Enda, R. R. H. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE PICTURE AND PICTURE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Binomial*, 5(2), 126–135. <https://doi.org/10.46918/bn.v5i2.1450>
- Martaulina, D. (2018). *Bahasa Indonesia Terapan*. Deepublish.
- Mertens. (2005). *Research and Evaluation in Education and Psychology: Integrating, Diersity, with Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods*. Sage Publications, Inc.
- Oya, R. N., & Budiningsih, C. A. (2014). PENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KREATIF DAN PRODUKTIF. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 116. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2649>
- Prastiyo, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Kooperatif Jigsaw pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang 2*. CV Kekata Group.
- Resnani, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Media Audio Visual Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Menyimak Mahasiswa. *Jurnal PGSD*, 12(2), 141–149. <https://doi.org/10.33369/pgsd.12.2.141-149>



- Rosyidah, U. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1018>
- Sagala, E., Haidir, H., & Silaen, U. (2019). PENGARUH MODEL COOPERATIVE SCRIPT TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK BERITA SISWA KELAS VIII SMP SWASTA BUDI SETIA SUNGGAL. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(1), 35–42. <https://doi.org/10.36277/basataka.v2i1.45>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik (Alih Bahasa Nurulita Yusron)*. Penerbit Nusa Media.
- Sorraya dan Anas. (2019). *Menyimak Apresiatif*. Media Nusa Creative.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA IIS KELAS X DI SMA NEGERI 17 BATAM TAHUN PELAJARAN 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1). <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>

