



Volume 10, nomor 2, tahun 2025

# Biogenerasi

Jurnal Pendidikan Biologi  
<https://e-journal.my.id/biogenerasi>



## PENERAPAN MODEL *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI DILENGKAPI LKPD TEKA TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII

Asmina Umbu Dagha, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia  
Yohana Makaborang, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia  
Yohana Ndjoeroemana, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia  
\*Corresponding author E-mail: [asminadagha@gmail.com](mailto:asminadagha@gmail.com)

### Abstract

This study aims to provide an overview or knowledge about how the Jigsaw model assisted by animated video media equipped with LKPD Crossword puzzles, and to describe the improvement in student learning outcomes after applying the model and learning media. This study is a Classroom Action Research (CAR) using a descriptive quantitative approach. The subjects in this study were students of class VIII A of SMP Negeri 3 Tanah Righu. The data collection instruments used consisted of observation sheets and written tests. The results of the study showed a significant increase in cognitive learning outcomes, from 25% in the pre-cycle to 71% in cycle I, and then increased again to 89% in cycle II. Meanwhile, affective learning outcomes also increased, 36% in cycle I, and reached 82% in cycle II. Therefore, it can be concluded that the application of the Jigsaw learning model assisted by animated video media equipped with LKPD Crossword puzzles can improve the learning outcomes of class VIII A students at Smp Negeri 3 Tanah Righu.

**Keywords:** *Jigsaw*, animated video crossword puzzle outcomes

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau pengetahuan tentang bagaimana model *Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang, serta mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model dan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Tanah Righu. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari lembar observasi dan tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar kognitif, dari 25% pada prasiklus meningkat menjadi 71% pada siklus I, dan kemudian meningkat lagi menjadi 89% pada siklus II. Sementara itu, hasil belajar afektif juga mengalami peningkatan, 36% pada siklus I, dan mencapai 82% pada

pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A di Smp Negeri 3 Tanah Righu.

**Kata Kunci:** *Jigsaw*, video animasi Teka teki silang Hasil belajar.

© 2025 Universitas Cokroaminoto palopo

Correspondence Author :  
Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

p-ISSN 2573-5163  
e-ISSN 2579-7085

## PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai sebuah proses pengembangan sumber daya manusia agar memperoleh kemampuan sosial dan perkembangan individu yang optimal memberikan relasi yang kuat antara individu dengan masyarakat dan lingkungan budaya sekitarnya (Ibrahim, 2013:31). Tujuan pendidikan akan tercapai sesuai dengan harapan apabila pendidikan yang dilaksanakan mempunyai kualitas. Salah satu faktor terpenting dalam mencapai tujuan pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas (Wisnawa., et al 2016:2). Oleh karena itu, pendidikan harus diatur dengan baik agar memberi dampak positif terhadap perubahan yang dialami oleh setiap manusia sehingga mutu pendidikan yang diharapkan terwujud. Proses pembelajaran adalah rangkaian komunikasi antara siswa dan guru, proses pembelajaran efektif bila terjadi transfer materi yang disampaikan oleh guru dapat diserap dalam struktur kognitif siswa. Dengan pembelajaran yang efektif itu dapat mempermudah siswa dalam belajar atau menerima pembelajaran. Pembelajaran Biologi bertujuan yaitu agar siswa dapat memahami, menemukan, dan menjelaskan konsep-konsep, prinsip-prinsip dalam Biologi.(Fikri, H., Madona, A.S.et al., 2018). Tujuan pembelajaran adalah salah satu unsur pembelajaran dengan mempertimbangkan perilaku khusus yang akan dikuasai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar, (Budiastuti,P.,Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramndani, H. W. (2021)). Tujuan pembelajaran juga dapat meningkatkan hubungan antara guru dan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA pada hari Rabu, 20 Maret 2024 di SMP Negeri 3 Tanah Righu, diketahui bahwa hasil belajar PTS pada pembelajaran IPA siswa dikelas VIIC semester genap TA 2024/2025 masih rendah. Adapun hasil belajar siswa, yang diambil dari nilai PTS pada semester genap dengan KKM yang ditentukan 63 yaitu dari 28 siswa, hanya terdapat 7 orang siswa yang mencapai KKM dengan ketuntasan 25% sedangkan 21 orang siswa yang tidak mencapai KKM dengan ketuntasan 75%. Dimana guru lebih dominan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga menyebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran berlangsung hanya terdapat 25-30% siswa yang aktif, permasalahan yang dihadapi ialah banyak, siswa yang jarang bertanya, ini dapat disebabkan oleh kurangnya keragaman model pembelajaran. Hal ini membuat siswa tidak dibiasakan belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, namun masih banyak siswa yang terbiasa diam dan takut mengeluarkan ide atau pendapat dan tidak beranikan diri untuk bertanya, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan model pembelajaran yang menarik dan membuat siswa terlibat aktif, kreatif, dan berpikir kritis selama proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *jigsaw*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mempunyai kelebihan itu dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain (Suprihatin., 2017). Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu alternatif perbaikan proses pembelajaran melalui kerjasama antar siswa dalam memecahkan suatu masalah, berpikir kritis terkait materi yang telah diajarkan sehingga dapat meningkatkan motivasi maupun hasil belajarnya (Sukmawati et al., 2022).

Media video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang membantu penerapan model *jigsaw* untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik (Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan lihat (Kusumadani, N., Mahirawatie, I. C., & Ulfah, S. F. (2022). sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar, media video animasi dibuat peneliti melalui aplikasi canva. Selain itu, media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah LKPD Teka-teki silang ialah serangkaian pertanyaan yang memerlukan jawaban dengan mengisi angka atau huruf ke dalam kotak dengan benar, baik secara vertikal maupun horizontal Andung (2024:240).

Penelitian yang dilakukan oleh (Asmara, A. S. 2022). Dengan judul “Penerapan Model

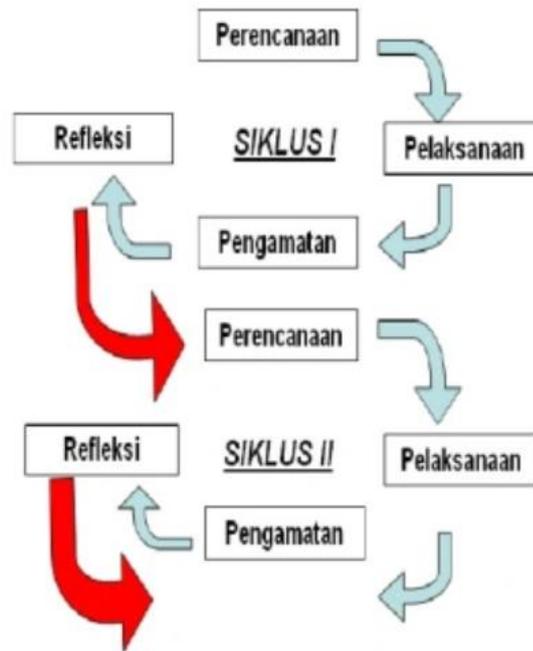
Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa” di Kelas VI SD Sialang Kecamatan Kapur IX Kota. Hal ini dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil belajar yaitu, dimana nilai rata-rata kelas subjek penelitian naik dari nilai rata-rata pra siklus 74.16, siklus I 79.58 menjadi 87.08 pada siklus II dan PTK ini dianggap berhasil. Simpulan, berdasarkan hasil penelitian, metode *jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar IPA pada siswa kelas VI materi ciri-ciri khusus makhluk hidup hewan. Penelitian lainnya berjudul” Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Protista Di Sma Kristen Payeti” yang dilakukan oleh (Bombang, J. J., 2023). Dimana menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Di lihat pada hasil belajar siswa padah ranah kognitif prasiklus sebesar 20%, pada siklus I sebesar 52%, dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 76%.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswasetelah menerapkan model pembelajaran *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi siswa Dengan adanya hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi guru Sebagai panduan mengajar guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII A yang berjumlah 28 orang siswa yang terdiri dari 16 orang siswa laki-laki dan 12

orang siswa perempuan, semester genap tahun ajaran 2024/2025. Difokuskan pada kompetensi dasar yang diambil KD 3.5 tentang menganalisis system pencernaan manusia, hasil belajar siswa melibatkan 2 aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif hasil kognitif diukur dengan menggunakan *posttest* sedangkan afektif dilihat dari beberapa aspek kerja sama, cermat, teliti. variabel bebas pada penelitian adalah model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD teka-teki silang, variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin. Model ini membagi proses penelitian menjadi dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Subjek penelitian yang digunakan adalah seluruh siswa kelas VIII A sebanyak 28 siswa yang terdiri dari laki-laki 16 orang dan 12 orang perempuan SMP Negeri 3 Tanah Righu Semester genap tahun ajaran 2024/2025. Variabel dalam penelitian ini yaitu; variabel bebas model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD teka teki silang (X), variabel terikat, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Y). Prosedur penelitian yang dilakukan terdiri dari empat tahapan yaitu; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi serta dilakukan dalam 2 siklus. Model penelitian tindakan kelas yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah yang dapat digambarkan dalam bagan di bawah ini



Gambar 1 Siklus PTK

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah; Tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan data hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang telah disampaikan. dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah menggunakan *posttest*, dan LKPD teka teki silang dimana *posttest* di berikan pada akhir tindakan yang dilakukan untuk menunjukkan hasil belajar siswa yang dicapai pada setiap tindakan kelas, sedangkan LKPD teka teki silang untuk mengetahui apakah siswa benar-benar memahami materi yang diajarkan. tes ini bertujuan mengetahui apakah model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media video animasi dienkapi LKPD teka teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik deskripsi kuantitatif.

a. Menghitung hasil tes kognitif

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Rumus 1 Hasil Tes Kognitif

b. Untuk mengukur ranah afektif siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase skor} = \frac{\text{skor perolehan} \times 100}{\text{skor maksimal}}$$

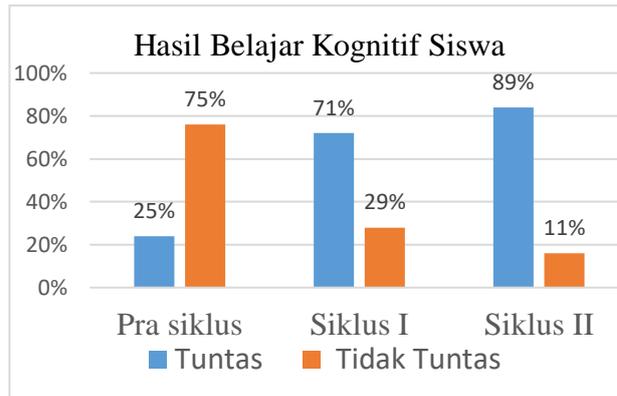
Rentang skor	Kriteria pemberian skor	Predikat
90-100	Sangat baik	A
80-89	Baik	B
66-79	Cukup	C
<60	Kurang	D

Tabel 1 Pencapaian ranah afektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 14-16 April 2025 pada kelas VIII A yang bertempat di SMP Negeri 3 Tanah Righu diperoleh hasil sebagai berikut: Objek dalam penelitian ini yaitu 28 orang siswa yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I dilakukan dalam satu kali pertemuan dan siklus II dilakukan dalam satu kali pertemuan. Pada setiap siklus dilakukan *posttest* dan observasi sikap siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan penerapan model *Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Berikut Hasil belajar siswa yang mencakup sebagai berikut:



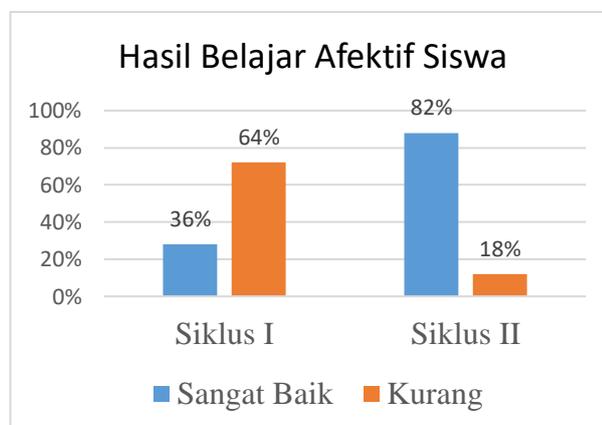
Gambar 2 Diagram Perbandingan Persentase Afektif Antara Pras siklus ,Siklus I, Siklus I

Ketuntasan Pelaksanaan pembelajaran	Nilai rata-rata	Ketuntasan belajar (%)
Prasiklus	56.78	25%
Siklus I	68.92	71%
Siklus II	78.57	89%

Tabel 2 Perbandingan hasil belajar siswa Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus II

Ketuntasan Pelaksanaan pembelajaran	Nilai rata-rata	Ketuntasan belajar (%)
Siklus I	63.03	36%
Siklus II	72.32	82%

Tabel 3 Perbandingan hasil belajar Afektif Siklus I, dan Siklus II



Gambar 3 Diagram Perbandingan Persentase Kognitif Antara Pra siklus, Siklus 1, Siklus II

Berdasarkan gambar 1. Diagram perbandingan persentase aspek kognitif antara prasiklus,

siklus I dan Siklus II perbandingan hasil belajar kognitif yang terdapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diberikan selama pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD teka teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A Di SMP Negeri 3 Tanah Righu dengan sangat baik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa yang memperoleh nilai diatas KKM dan dinyatakan tuntas yang awalnya 7 orang siswa pada pra siklus menjadi 20 orang siswa pada siklus I dan 25 siswa pada siklus II hal itu terjadi peningkatan, pra siklus 25%, siklus I 71% dan siklus II 89% dan terbukti dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang siswa sudah memiliki pemahaman yang baik pada materi Sistem Pencernaan Manusia. jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Jigsaw* berbantuan media video dilengkapi LKPD Teka teki silang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Kelas VIII A di Smp Negeri 3 Tanah Righu.

Berdasarkan Gambar 2. Diagram perbandingan Persentase Afektif Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diberikan selama pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII A di Smp Negeri 3 Tanah Righu dapat ditingkatkan dengan sangat baik dengan menerapkan model *Jigsaw* dengan berbantuan media video animasi yang dilengkapi dengan LKPD Teka teki silang. Hasil belajar siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dan dinyatakan tuntas meningkat. dari 7 siswa pada pra siklus menjadi 20 siswa pada siklus I dan 10 siswa pada siklus II, peningkatan ini mencapai dengan kategori kurang pada pra siklus, 36% dengan kategori baik pada siklus I, dan 82% dengan kategori sangat baik pada siklus II.

#### **PEMBAHASAN**

Pada pelaksanaan pra siklus yang peneliti belum menerapkan model *Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang. Peneliti membawakan materi Sistem Pencernaan Manusia menggunakan

model pembelajaran Discovery Learning yang sudah digunakan oleh guru IPA, dan tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran. Peneliti menjelaskan materi secara umum terkait Sistem Pencernaan Manusia dan kemudian membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk mengerjakan LKPD yang sudah disediakan oleh peneliti. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah dijelaskan namun dari keseluruhan siswa yang mengikuti kegiatan belajar mengajar hanya ada beberapa orang siswa saja yang aktif dan berani bertanya terkait materi yang telah disampaikan. Setelah akhir kegiatan pembelajaran selesai peneliti memberikan tes berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 10 butir soal dengan tujuan agar dapat mengetahui siswa mana yang aktif dan mengerti terkait materi yang telah disampaikan oleh peneliti. Setelah pelaksanaan pra siklus dilakukan siswa diharapkan dapat memahami Perkembangbiakan tumbuhan dan hewan Sistem Pencernaan Manusia pembelajaran pada siklus ini belum optimal karena siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM ). Berdasarkan analisis rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada pra siklus memperoleh nilai rata-rata yaitu 56,78 dan terdapat 21 orang siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 63, sedangkan yang memenuhi KKM terdapat 7 orang siswa. Dari hasil belajar kognitif yang di peroleh tersebut seturut dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mirawati, 2023) bahwa hasil belajar kognitif yang diperoleh pada pra siklus masih tergolong rendah. Pada kegiatan pra siklus ini berlangsung terdapat beberapa siswa tidak fokus dalam pembelajaran di saat peneliti menjelaskan materi siswa tidak serius atau tidak memperhatikan penjelasan saat materi disampaikan. Hal ini mengakibatkan suasana kelas tidak kondusif dan menimbulkan keributan di dalam kelas. Beberapa siswa yang tidak mampu bekerjasama dalam kelompok tidak percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya dan tidak bertanggungjawab dalam kelompoknya sehingga sikap yang diharapkan tidak maksimal dengan perolehan persentase afektif siswa yaitu 30% termasuk dalam kategori kurang. Adapun nilai rata-rata pada pra siklus sebesar 56.78 Dari hasil tersebut seturut dengan penelitian yang dilakukan oleh Udju,

(2023), bahwa hasil belajar yang diperoleh pada pra siklus memiliki persentase yang rendah ketika tidak menggunakan model *Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang . Pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari tanggal Selasa, 15 April 2025 yang diikuti oleh 28 orang siswa. Sebelum peneliti melaksanakan siklus I peneliti sebelumnya telah merencanakan empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada awal tahap perencanaan tersebut peneliti sudah menyiapkan RPP, soal tes pilihan ganda sebanyak 10 butir, media video animasi, LKPD Teka teki silang yang sudah disediakan sebelum peneliti memulai kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan ini, peneliti melanjutkan materi pembelajaran yang sudah diberikan di awal dengan topik Sistem Pencernaan Manusia, Pada tahap pelaksanaan, kegiatan awal diawali dengan doa, kemudian peneliti mengecek kehadiran siswa. Berikutnya peneliti memberikan apersepsi kepada siswa untuk memancing ingatan siswa terkait materi sebelumnya dan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti, peneliti mulai menjelaskan materi secara sederhana agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Pada kegiatan inti, peneliti mulai menjelaskan materi secara sederhana agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Setelah itu, peneliti mulai membentuk kelompok dan menjelaskan proses pembelajaran dalam kelompok tersebut. Setelah membagikan LKPD Teka teki silang pada setiap kelompok peneliti menentukan waktu kerja kelompok selama 20 menit. Setelah itu peneliti meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan hasil kerja kelompok mereka. Peneliti memantau proses diskusi kelompok siswa, namun masih terlihat banyak siswa yang belum paham dan ragu-ragu untuk menyampaikan hasil kerja mereka, sehingga pada waktu 20 menit yang sudah ditentukan oleh peneliti masih ada beberapa kelompok yang belum menyelesaikan tugas kelompok. Sebelum mengakhiri pembelajaran peneliti memberikan tes akhir pembelajaran yang akan dikerjakan oleh siswa dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah menggunakan Model *Jigsaw* berbantuan media video animasi LKPD Teka teki silang. Setelah pelaksanaan siklus I difokuskan agar siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan dengan menggunakan model

*Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada siklus ini belum tercapai secara optimal, standar ketuntasan secara keseluruhan dengan persentase sebesar (25%). Dari hasil belajar kognitif yang di peroleh tersebut mengalami perubahan dari hasil pra siklus, Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Udju,2023) bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan. Namun pada siklus I ini keterlibatan siswa selama proses pembelajaran masih dikatakan kurang karena masih terdapat sebanyak 8 orang siswa yang belum mencapai standar ketuntasan (29%). Pada siklus ini masih ada siswa yang belum terbiasa dengan menggunakan model *Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang dalam pembelajaran sehingga sikap siswa yang diharapkan belum tampak secara maksimal dengan perolehan nilai ketuntasan afektif siswa yaitu (36%) termasuk dalam kategori cukup. Akan tetapi masih banyak siswa yang terlihat kurang kerjasama dan berdiskusi antar siswa didalam kelompok. Adapun nilai rata-rata kognitif pada siklus I sebesar 68.92 dan rata-rata hasil belajar afektif sebesar 63.

Siklus 2 merupakan lanjutan dari siklus 1 dengan berbagai perbaikan dari kekurangan pada siklus 1. Kegiatan siklus 2 dilakukan pada Rabu 16 April, 2025 Sama halnya dengan siklus 1, pada siklus 2 juga terdapat empat tahapan yaitu: Tahap perencanaan, Tahap pelaksanaan, peneliti melanjutkan materi dari siklus 1 yaitu Organ-Organ Sistem Pencernaan Manusia mengawali pembelajaran dengan salam dan doa kemudian mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya peneliti memberikan apersepsi kepada siswa untuk menuntun siswa pada materi yang akan diajarkan. Masuk pada kegiatan inti, peneliti mulai menjelaskan materi secara singkat dan jelas. Kemudian peneliti menyajikan materi tentang Organ-Organ Sistem Pencernaan Manusia. Pada saat peneliti bertanya banyak siswa yang menjawab dari materi yang sudah ada di media video animasi dan itu artinya mereka sudah betul-betul dapat dipahami. Setelah itu peneliti kembali membentuk kelompok dan menjelaskan cara kerja soal yang diberikan pada setiap kelompok. Peneliti membagikan LKPD Teka teki silang dan soal

di setiap kelompok dan memberikan motivasi serta menuntun siswa untuk mengingat kembali terkait materi yang sudah mereka pelajari. Kemudian siswa dengan semangat dan rasa percaya diri dalam kelompok untuk memberikan pendapat mereka tentang LKPD yang diberikan yang mereka buat dengan bersemangat dan tidak malu-malu lagi untuk berbicara dengan teman kelompok mereka. Peneliti mengontrol seluruh siswa dan terlihat bahwa siswa sangat aktif dan begitu menikmati pembelajaran yang ada. Saat waktu yang ditentukan sudah selesai yaitu selama 20 menit, terlihat bahwa semua kelompok sudah menyelesaikan tugas kelompok mereka. Tahap pengamatan sama seperti siklus 1, pada siklus 2 peneliti melakukan pengamatan yang berlangsung bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan, yaitu dalam melakukan penilaian kepada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian yang dilakukan adalah menyangkut aspek penilaian kognitif dan afektif. Beberapa refleksi pada kegiatan siklus 2 dijabarkan sebagai berikut. Siswa sudah dapat memahami dengan baik dan mulai terbiasa dengan model pembelajaran Think Pair Share Siswa mulai untuk berperan aktif dalam berdiskusi dan begitu semangat dalam mengerjakan tugas kelompok mereka. Siswa sudah dapat menggunakan waktu dengan baik sehingga ketika waktu untuk bergabung dengan teman kelompok tidak memakan waktu yang lama lagi semuanya langsung bergabung dengan masing-masing teman. Pada saat kelompoknya melakukan presentasi di depan kelas, siswa tidak ragu ragu lagi dan gemetar di depan kelas dan mereka menyampaikan atau menjelaskan jawaban yang mereka buat dalam kelompok dengan jelas dan benar. Siswa yang lain juga diam dan mendengarkan hasil presentasi teman kelompok mereka yang lain sehingga presentasi kelompok mereka sangat bagus dan memuaskan. Siswa sudah dapat memahami dengan baik materi sehingga saat melakukan *posttest* diakhir pembelajaran, siswa terlihat tenang dalam mengerjakan soal. Dari aspek pengajar, peneliti sudah mampu untuk menguasai kelas dan mampu mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran. Nilai yang ditunjukkan siswa pada siklus II menunjukkan adanya perubahan yang berarti dalam peningkatan hasil belajar dengan memperoleh nilai rata-rata tes yaitu 78.57 terdapat 3 orang

siswa (11%) yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan yang memenuhi KKM terdapat orang 25 siswa (89%), Sedangkan pada hasil belajar afektif siswa memperoleh nilai rata-rata 72.32 dan terdapat 5 orang siswa (18%) yang tidak mencapai ketuntasan dan 23 orang siswa (82%) yang mencapai ketuntasan dalam pembelajaran IPA. Hal ini seturut dengan penelitian yang dilakukan oleh (Febinasari, et al., 2019) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penerapan model *Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII Smp Negeri 3 Tanah Righu dapat disimpulkan sebagai berikut: Sebelum penerapan model *jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang hasil belajar siswa rendah, dari 28 orang jumlah siswa keseluruhan, yang tuntas hanya 7 orang (25%) sedangkan yang tidak tuntas 21 orang (75%). Hasil belajar siswa pada penerapan model *Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dibuktikan dengan nilai tes rata-rata pada siklus I 68.92, dan pada siklus II 78.57, penerapan model *Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang pada siklus I belum begitu beroptimal, namun pada siklus II sudah dapat diperbaiki atau hasil belajar memuaskan.

Setelah penerapan model *Jigsaw* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Teka teki silang hasil belajar pada afektif siswa mengalami peningkatan dengan persentase keberhasilan afektif siswa 36% pada siklus I dan pada siklus II memperoleh 82% dengan kategori sangat baik. Begitu juga hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan, pada siklus I yaitu 71% siswa yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 68.92 Kemudian pada siklus II yaitu 89% siswa yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 78.57

Model *Jigsaw* yang didukung oleh media video animasi dan dilengkapi dengan Lembar Kerja Siswa (LKPD) berbasis Teka teki silang sangat sesuai untuk materi Sistem Pencernaan

Manusia. Penggunaan video animasi membuat siswa lebih aktif menggunakan media dan memfasilitasi interaksi yang baik di dalam kelas. Oleh karena itu, guru Biologi disarankan untuk menerapkan model pembelajaran ini agar siswa lebih aktif dan tidak mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Anitra, R. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(1), 8.
- Bombang, J. J., Makaborang, Y., & Enda, R. R. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Protista Di Sma Kristen Payeti. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa)*, 5(2), 255-271.
- Dukangawu, Y. T., Bano, V. O., & Enda, R. R. H. (2024, December). Peningkatan Keterampilan Peserta Didik Melakukan Praktikum Dan Membuat Poster Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Di SMP Negeri 1 Waingapu. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNKRISWINA* (Vol. 2, No. 1, Pp. 18-29).
- Damayanti, U. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Banarjoyo (Doctoral Dissertation, IAIN Metro)*.
- Eut, A. L., Makaborang, Y., & Ndjoeroemana, Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Kambera. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 5(2), 205-214.
- Fiteriani, I., & Bahrudi. (2017:13). Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA Di MIN Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Dasar*, 2 (2) 1-30. 8(1),26-31.
- Herawati, L., & Irwandi, I. (2019, October). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Negeri 09 Lebong. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship (Vol. 1, No. 1)*.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hayati, T. U. F. (2022). Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika Dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8-15.
- Hamu, A. L., Ina, A. T., Enda, R. R. H., & Huda, M. R. N. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Berbantuan Media Scrapbook Dilengkapi Lks Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sma Pgrri Waingapu. *Jurnal Biogenerasi*, 10(1), 478-484.
- Ina, S. T., Makaborang, Y., & Enda, R. R. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi Manusia Kelas XI. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(1), 509-519.
- Istiqomah, A., Sugiharti, R. E., & Rikmasari, R. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ICT BERBASIS VIDEO ANIMASI MELALUI APLIKASI CANVA. *An-Nizam*, 2(2), 49-59.
- Kusumadani, N., Mahirawatie, I. C., & Ulfah, S. F. (2022). Perbedaan Pengetahuan Karies Gigi Dengan Menggunakan Media Video Animasi Pada Siswa Kelas IV, V, VI (Study Di SDN Ledok Kulon 3 Bojonegoro). *Indonesian Journal Of Health And Medical*, 2(3), 304-311.