**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* BERBASIS**

 **PERMAINAN *TURTH AND DARE* TERHADAP HASIL**

 **BELAJAR BIOLOGI KELAS X**

**SMA NEGERI 6 BONE**

**Sri Faradibah Husaimah**

Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar, Kampus II Jl. H. M. Yasin Limpo No. 36 Samata-Gowa, Sulawesi Selatan 92118, Telepon (0411) 424835, E-mail: fharahqueen@gmail.com

**Muh. Rapi**

Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar, Kampus II Jl. H. M. Yasin Limpo No. 36 Samata-Gowa, Sulawesi Selatan 92118, Telepon (0411) 424835, E-mail: mrapi@uin-alauddin.ac.id

**Syahriani**

Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar, Kampus II Jl. H. M. Yasin Limpo No. 36 Samata-Gowa, Sulawesi Selatan 92118, Telepon (0411) 424835, E-mail: syahriani.rahman@uin-alauddin.ac,id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1). Mengetahui hasil belajar pelajar sebelum menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 6 Kab. Bone 2). Mengetahui hasil belajar pelajar dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* Berbasis Permainan *Truth and Dare* pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 6 Kab. Bone 3). Mengetahui apakah terdapat pengeruh model pembelajaran *Jigsaw* Berbasis Permainan *Truth and Dare* terhadap hasil belajar biologi SMA Negeri 6 Kab. Bone. Penemuan ini menggunakan eksperimen semu (*quasi experiment*) bentukn*on-equivalent Pretes-Posttes control group*. Populasi semua pelajar X MIPA SMA Negeri 6 Bone sebanyak 243 pelajar. Sampel berjumlah 70 pelajar yang terdiri atas dua ruangan yaitu ruangan X MIPA1 sebagai ruangan eksperimen dan ruangan X MIPA2 sebagai ruangan kontrol masing-masing berjumlah 35 pelajar setiap ruangan. Instrumen yang digunakan yaitu berupa dokumentasi, hasil tes belajar dan lembaran observasi. Teknik analisis data yang telah diambil yaitu analisis deskriptif serta analisis inferensial menggunakan uji prasyarat dan diuji *independent sample t-test*. Perolehan dari penelitian yakni hasil belajar pelajar ruang eksprimen mendapat skor rata-rata 76,14 sedangkan hasil belajar pelajar ruang kontrol mendapat skor rata-rata 67,57. Hasil perhitungan dengan menggunakan *SPSS versi 22* uji hipotesis didapatkan 0,000<0,05 membuktikan bahwa terdapat pengaruh.

**Kata kunci**: *Jigsaw, Truth and Dare* dan Hasil Belajar

Abstrac

 *This study aims to: 1). Knowing student learning outcomes before using the Jigsaw learning model in Biology Subjects in SMA Negeri 6 Kab. Bone 2). Knowing student learning outcomes using the Jigsaw learning model based on the Truth and Dare Game on Biology Subjects in SMA Negeri 6 Kab. Bone 3). Find out whether there is an effect on the Jigsaw learning model based on the Truth and Dare game on biology learning outcomes. This discovery used a quasi experiment in the form of a non-equivalent pretest-posttest control group. The population of all XMIPA students at SMA Negeri 6 Bone was 243 students. The sample consisted of 70 students consisting of two rooms, namely room X MIPA1 as an experimental room and room X MIPA2 as a control room, each with 35 students per room. The instruments used are documentation, learning test results and observation sheets. The data analysis technique that has been taken is descriptive analysis and inferential analysis using the prerequisite test and tested by independent sample t-test. The result of the research, namely the learning outcomes of the experimental room students got an average score of 76.14 while the learning outcomes of the control room students got an average score of 67.57. The results of calculations using the SPSS version 22 hypothesis test obtained 0.000 <0.05 proves that influence.*

***Keywords****: Jigsaw, Truth and Dare and Learning Outcomes*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah hal yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas warga negara, pendidikan berpengaruh terhadap perbaikan kualitas moral pelajar yang dianggap sebagai hal yang sangat penting, melalui pendidikan pelajar mampu menyebarluaskan kemampuan dan bakat yang dimilikinya yang berguna bagi masyarakat. Pendidikan merupakan awal untuk meraih cita-cita seseorang untuk mewujudkan keinginannya yang di awali oleh tahap bawah hingga tahap yang lebih tinggi, dan pendidik juga memiliki pengaruh sangat besar terhadap kesuksesan pelajar. Dalam pendidikan terdapat pengetahuan harus dimiliki setiap pelajar agar memudahkan pelajar tersebut dalam memunculkan serta menyebarluaskan kemampuan yang dimilikinya berdasarkan kualitas yang berlaku diwarga negara serta tradisi.(Ihsan, 2008).

Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk memperluas kemampuan dan mencetak pemikiran yang kreatif serta membuat sejarah pelajar yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan pelajar (afnil, 2009). Selain itu pendidikan nasional memiliki tujuan untuk memperluas bakat para pelajar agar mampu menjadi warga negara yang mampu bertanggungjawab, berakhlak baik dan berilmu sehingga ia bisa dikatakan beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Departemen Agama RI Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam: 2003)

Pendidikan yaitu tindakan awal yang dilaksanakan warga negara serta pengelola lewat aktivitas pengarahan, petunjuk serta bimbingan, dan berproses di sekolah serta diluar sekolah selama hidup agar dapat merancang siswa untuk berperan dalam situasi apapun pada waktu yang tepat. Pembelajaran merupakan pengetahuan yang didapatkan oleh siswa secara berstruktur dengan model pembelajaran normal, tidak normal, serta tidak resmi dalam madrasah dan dilaksanakan sampai kapanpun dengan tujuan agar mengoptimalkan keahlian masing-masing (Abdul, et al.eds, 2012). Menurut Abdul (2011) perencanaan pembelajaran bisa terwujud apabila pengajar memiliki banyak kompetensi.

Model pembelajaran merupakan kondisi melaksanakan tata cara mengajar secara teratur agar tercapai tujuan dari pembelajaran. Dalam hal ini pengajar mesti memperhatikan bahan yang akan dipakai saat mengajar, situasi ruangan, sarana pendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan akan menentukan instrumen pembelajaran yang dipakai pada proses pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi selaku patokan bagi pendidik pada saat melakukan pembelajaran (Trianto, 2007).

Model pembelajaran yang sangat membantu proses pembelajaran yaitu model pembelajaran yang mengarah pada pelajar, salah satu konsep pembelajaran yang mengarah pada pelajar adalah konsep pembelajaran *jigsaw*. Konsep pembelajaran *Jigsaw* merupakan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pelajar dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang berisi 5-6 pelajar secara acak. Materi pelajaran yang didapat pelajar berbentuk bacaan dan setiap pelajar bertanggungjawab atas kelulusan bagian materi pelajaran yang wajib dipelajari (Ibrahim, 2005).

Pada konsep *jigsaw*, pelajar berkelompok sebanyak dua kali, yaitu pada rombongan sendiri dan pada rombongan ahli, yang dilakukan setelah masing-masing pelajar memaparkan bagiannya masing-masing kepada pelajar satu kelompoknya. Nilai yang didapatkan setiap pelajar dari hasil kuis individu ini akan menentukan nilai yang didapatkan oleh rombongannya. Hingga setiap pelajar sebagai penentu nilai yang akan diperoleh kelompoknya (Miftahul, 2011). Konsep jigsaw di katakan mampu meningkatkan skor belajar karena pelajar merasa nyaman dalam belajar, pelajar yang berpartisipasi sangat banyak, rasa bersaing dalam pembelajaran berkurang, dan yang terpenting pengajar sudah tidak mendominasi suasana dalam kelas (Qiao dan Jing, 2010).

Selain Model pembelajaran, media game juga diharapkan sebagai solusi masalah dalam pembelajaran serta dalam meningkatkan hasil belajar pelajar. Media game memiliki keutamaan diantaranya yaitu menyenangkan dimainkan, dan merupakan sesuatu yang dapat menghibur. Media game ini ada agar bisa membantu para pelajar untuk memunculkan motivasi dan kemauan belajar yang ada pada diri pelajar sehingga mampu mengikuti pembelajaran (Sadiman dkk,2010)

Salah satu game atau permainan yang dapat membantu proses pembelajaran adalah game *Truth and Dare*. Game *Truth and Dare* yang akan mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif baik berdiskusi, bertukar fikiran mengeluarkan pendapat, menyampaikan dan mendengarkan materi yang akan disampaikan oleh teman (Jamaluddin, 2015).

Game *Truth and Dare* ini memuat tentang pertanyaan dan tantangan mengenai materi pembelajaran. Dalam game *Truth and Dare* ini memakai dua macam kartu. Kartu yang pertama yaitu *Truth*, yang berwana biru dan bertuliskan kata “*TRUTH*” dibagian depan, kemudian di bagian belakang berisi tentang pertanyaan berupa tanggapan peserta didik. Kartu dua yaitu kartu *Dare,* yang berwarna merah dan bertuliskan kata “*DARE*” di bagian depan, kemudian dibagian belakang berisi perintah maupun pertanyaan (Sigit dkk, 2008).

Cara memainkan Game *Truth and Dare* ini melewati tiga tahapan yang awal adalah mempersiakan, tahapan ini pengajar membagi pelajar menjadi beberapa rombongan yang berisi 5-6 pelajar serta pengajar menjelaskan aturan game. Tahapan kedua adalah inti, tahapan ini game akan berjalan sesuai peraturan yang dibuat. Tahapan ketiga adalah akhir, tahapan ini pengajar akan mendapatkan pemenang dari game Truth and Dare dan memberikan skor atau hadiah pada pemenang (Mutham, 2015)

Dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan di SMA Negeri 6 Bone dengan beberapa kelas maka didapatkan hasil bahwa pada mata pelajaran biologi partisipasi peserta didik dalam pembelajaran terus berkurang, kejadian tersebut dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu tidak semua pelajar serius saat memasuki pembelajaran. Pelajar tidak aktif baik saat proses bertanya, menjawab bahkan menanggapi pertanyaan, hanya beberapa saja yang aktif saat pembelajaan berlangsung, hal tersebut memberi pengaruh terhadap hasil belajar yang mereka peroleh.

**METODE PENELITIAN**

Jenis dari penemuan ini memakai *quasi eksperimental* dan *non equivalent Pretes-Posttes control group* sebagai desain penelitian. Penelitian ini dilakukan di SMAN 6 Bone provinsi Sulawesi Selatan. Semua pelajar ruangan X yang belajar Biologi di SMAN 6 Bone dijadikan sebagai populasi dan ruangan X MIPA 1 dengan 35 pelajar dijadikan sebagai ruangan eksperimen dan ruangan X MIPA 2 dengan 35 pelajar dijadikan sebagai sampel untuk ruangan kontrol cara pengambilan sampel dilakukan dengan tidak secara acak. Metode pengambilan data memakai observasi, dokumentasi dan instrument penelitiant yaitu memakai tes pilihan ganda sebesar 20 jumlah soal untuk mengukur hasil belajar biologi. Pengamatan ini melakukan dua kali tes untuk kelas eksperimen dan kelas control, yaitu *pretest-posttest*. *Pretest* dilaksanakan agar mengetahui tingkat pemahaman dasar pelajar dan *posttest* dilaksanakan dalam rangka untuk memperoleh nilai dari hasil belajar biologi setelah mereka diberikan model pembelajaran oleh peneliti. Data pengamatan selanjutnya dianalisis memakai *independent sample t* bersama SPSS versi 22.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penemuan ini akan menghasilkan jawaban terhadap rumusan masalah serta untuk membuktikan kebenaran hipotesis penelitian.

**Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MIPA 1 Yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbasis Permainan *Truth And Dare***

|  |  |
| --- | --- |
| **Statistik** | **Nilai Statistik**  |
| ***Pretest*** | ***Posttest*** |
| Nilai Terendah | 30 | 55 |
| Nilai Tertinggi | 65 | 90 |
| Nilai Rata-Rata | 47,57 | 76, 14 |
| Standar Deviasi | 10, 804 | 8.496 |

Dengan adanya data analisis deskriptif telah dilalui oleh peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 22 maka data yang diperoleh dengan peserta didik yang melibatkan kelas X MIPA 1 untuk eksperimen, dimana eksperimen ini menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis permainan *truth and dare* menujukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar pelajar pada kelas eksperimen (XMIPA 1) setelah menerapkan konsep pengajaran *Jigsaw* berbasis permainan *truth and dare* (*posttest*) yaitu sebesar 76,14. Sementara dengan kategorisasi hasil belajar peserta didik diperoleh data persentase terbesar ketika *posttest* yaitu berada pada kategori tinggi sebanyak 18 orang dari 35 jumlah keseluruhan siswa.

Berdasarkan data diatas didapatkan skor hasil belajar siswa pada kelas eksprimen menunjukkan pada *pretest* teredah 30, tertinggi 65, rata-rata 47,57, standar deviasi 10, 804 sedangkan pada *posttest* skor terendah 55, skor tinggi 90, skor rata-rata 76,14 satandar deviasi 8.496. Berdasarkan tabel kategori hasil belajar *pretest* kelas eksprimen sebelum di beri perlakuan dapat dilihat bahwa terdapat siswa dengan tes hasil belajar dalam ketegori “sangat rendah” didapatkan frekuensi 7 pada persentasi 20%, dalam tingkatan “ rendah “ didapatkan frekuensi 28 pada persentase 80%. Berdasarkan tabel distribusi dan persentase sesudah diberi perlakuan kategori “rendah” diperoleh frekuensi 5 dengan persentase 14,28%, pada kategori “sedang “ didapatkan frekuensi 12 pada persentasi 34,28 %, dalam tingkatan ‘’tinggi’’ didapatkan frekuensi 14 sedangkan persentase 40 % dan dalam tingkatan ‘’sangat tinggi ‘’ didapatkan frekuensi 4 dengan persentase 11, 42 %.

Data ini sejalan dengan penelitian Destriana dan Pintor (2014) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Hukum-Hukum Newton” yang menyatakan bahwa ada peningkatan nilai belajar pelajar yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis *Macromedia flash* pada materi pokok hukum-hukum newton tentang gerak dan gravitasi.

Data ini juga sejalan dengan penelitian Eka at al (2016) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Tehadap Hasil Belajar Siswa Pda Materi Vektor di Kelas X SMAN 1 Sanggau Ledo” yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* mampu membuat skor belajar pelajar menjadi tinggi karena pelajar membuat kelompok belajar dan saling memberi informasi.

Selain itu Kasih dkk (2019) dalam judul “ Efektifitas Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa SMP Negeri 28 Bandar Lampung” menyampaikan hasil penelitiannya bahwa pembelajaran *jigsaw* mampu meningkatkan skor belajar pelajar dengan skor rata-rata kelas eksperimen 0.79 yang berada pada tingkat tinggi sedangkan skor rata-rata kelas kontrol berada pada 0.61 dengan tingkat sedang.

Ada juga penelitian yang dilakukan oleh Wise, Salastri, dan Hermansyah (2017) dalam judul “ Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Call Card* dan *Truth and Dare*” mereka mendapatkan hasil jika permainan *Truth and Dare* dapat meningkatkan skor belajar dari pelajar dengan rata-rata skor 69,46 yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pelajar yang menggunakan *Call Card* dengan skor rata-rata 58,21. Ini memberi gambaran bahwa permainan *Truth and Dare* dapat meningkatkan skor belajar dari pelajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Indah (2017) dalam judul “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Truth and Dare Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMPN 1 Mojo Kediri” berikan informasi bahwa ada perbedan tingkat kemmpuan yang tinggi terhadap pelajar sebelum diberi permainan ini dan setelah diberi permainan.

**Hasil Belajar peserta didik Kelas X MIPA 2 Yang Tidak Diajar Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbasis Permainan *Truth and Dare***

|  |  |
| --- | --- |
| **Statistik** | **Nilai Statistik** |
| ***Pretest*** | ***Posttest*** |
| Nilai Terendah | 30 | 50 |
| Nilai Tertinggi | 65 | 85 |
| Nilai Rata-Rata | 44.71 | 67,57 |
| Standar Deviasi | 10.498 | 8.942 |

Berdasarkan data diatas didapatkan nilai hasil belajar kelas kontrol pada *pretest* terendah 30, tertingi 65, rata-rata 44,71, standar devisi 10, 498 sedangkan pada *posttest* terendah 50, tertinggi 85, nilai rata-rata 67,57 standar deviasi 8.942. Berdasarkan tabel kategori hasil belajar *pretest* kelas kontrol diperoleh kategori “sangat rendah” diperoleh frekuensi 11 dengan persentase 31,43%, kategori “ rendah “ diperoleh frekuensi 24 dengan persentase 68,57%. Berdasakan tabel distribusi dan persentase hasil belajar *posttest* kelas kontrol dalam kategori “rendah” dengan frekuensi 17 dan persentase 48,57%, dalam tingkatan “sedang “ didapatkan frekuensi 14 dengan pesentase 40 %, sedangkan tingkatan ‘’tinggi’’ didapatkan frekuensi 4 dengan persentase 11,42 % .

Berdasarkan data diatas maka dapat kesimpulan peserta didik yang menerapkan model konvensional pada kelas X MIPA 2 SMAN 6 Bone mempunyai skor rata-rata hasil belajar lebih rendah yaitu 67,71 dan data ini memberikan gambaran tentang penggunaan motode pembelajaran *Jigsaw* berbasis permainan *truth and dare* yang menghasilkan skor rata-rata hasil pembelajaran yang tinggi yaitu sebesar 76,14, data yang diperoleh menunjukkan adanya persamaan dengan teori Isjoni (2009) yang mengatakan bahwa pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang akan cenderung pada metode ceramah. Pada pembelajaran konvensional, sistem belajar cenderung kurang karena interaksi pelajar berkurang hingga pelajar tidak memiliki kesempatan untuk mengeluarkan inspirasi dan inisiatif dalam memahami suatu konsep yang di pelajari.

Syaiful dan Aswan (2006) pada judul “ Strategi Belajar Mengajar” mengungkapkan bahwa model ceramah diberikan pengajar dengan cara penyampaian langsung kepada para pelajar sehingga pelajar hanya akan mendengar apa yang dikatakan oleh pengajar tanpa melakukan apapun. Sehingga pengajar akan kesulitan untuk mengetahui apakah pelajar mengerti atau tidak terhadap pelajaran yang diberikan serta membuat pelajar menjadi pasif. Hal ini juga sama dengan Isjoni (2009) dalam judul “Pembelajaran Kooperatif” yang mengungkapkan bahwa model ceramah cenderung pasif karena para pelajar kurang berkomunikasi sehingga pelajar tidak memilki waktu agar bisa memperluas kemampuan dalam memahami materi yang di pelajari.

**Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbasis Permainan *Truth and Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 6 Bone**

Untuk melakukan pengujian hipotesis maka harus dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas dan pengujian hipotesis *independent sample t-test*. Pengujian *independent samples t- test* yakni:

|  |
| --- |
|  |
|  | Levene's Test for Equality of Variances | t-test for Equality of Means |
| F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |
| Lower | Upper |
| Hasil Belajar Siswa | Equal variances assumed | .102 | .750 | 4.111 | 68 | .000 | 8.571 | 2.085 | 4.411 | 12.732 |
| Equal variances not assumed |  |  | 4.111 | 67.823 | .000 | 8.571 | 2.085 | 4.411 | 12.732 |

Dari bagan uji hipotesis menggunakan aplikasi *spss* versi 22 didapatkan angka signifikansi sebesar 0,000. Angka ini menunjukkan bahwa sig< α =0,000< 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan H1 diterima artinya ada pengaruh signifikan dari angka rata-rata hasil belajar pelajar yang diajar menggunakan strategi pembelajaran *Jigsaw* berbasis permainan *Truth and Dare* pada materi perubahan lingkungan limbah dan daur ulang.

Hal yang diperoleh menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian oleh Khoerun dkk (2018) dalam judul “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Model Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Bahan Bangunan Kelas X Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 4 Sukoharjo” yang mengatakan jika pembelajaran *Jigsaw* lebih baik dari pada metode Konvensional karna dapat mempengaruhi penilaian kognitif, dan psikomotorik pada peserta didik, karna model ini mendorong peserta didik untuk aktif saat belajar baik sebagai individu maupun kelompok hingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Data ini juga di dukung oleh penelitian yang di temukan Ahmad at all (2018) dalam judul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika” ia menarik kesimpulan bahwa skor belajar fisika model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas VIII SMP Negeri 12 Libuklinggau.

Penelitian lain yang mendukung yaitu Yenni (2016) yang berudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika SMK” dari hasil penelitian yang ia kerjakan, ia mendapatkan skor rata-rata kelas eksperimen sangat tinggi dibandingkan skor rata-rata kelas kontrol. Selanjutnya ada penelitian Syamsul at all (2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Termokimia” dan mengungkapkan bahwa Jigsaw membuat pelajar melibatkan fisik, mental, dan intelektual dalam situasi pembelajaran sehingga hasil belajar dari pelajar menjadi meningkat.

**KESIMPULAN**

Hasil penelitian serta pembahasan sudah dilaksanakan dari penelitian ini, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :Hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis permainan *truth and dare* SMAN 6 Bone yaitu nilai rata-rata *posttest* sebesar 76,14 ada pada tingkat sanggat tinggi. Hasil belajar siswa yang tidak diajjar dengan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis permainan *truth and dare* SMAN 6 Bone yaitu nilai rata-rata *posttest* sebesar 67,57 berada pada kategori rendah. Model pembelajaran *Jigsaw* berbasis permainan *truth and dare* berpengaruh pada hasil belaja peserta didik pada matapelajaran Biologi meteri perubahan lingkungan, limbah dan daur ulang SMAN 6 Bone.

**UCAPAN TERIMAKASIH**

Ujaran terima kasih peneliti melontarkan kepada semua pihak yang banyak menolong penulis sehingga penemuan dan karya tulis peneliti dapat diselesaikan. Penulis juga menyadari tanpa adanya berbagai pihak yang turut membantu dan memberikan partisipasi, hasil penelitian ini tidak akan dapat diselesaikan sesuai harapan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdul Kadir, at all., eds. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group

Agustine Yenni Shovia Insany. (2016) *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika SMK*. Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains. Vol.4, No.1.hal76

Amin Ahmad at all. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika*. Science and Phsics Education Journal. Vol.2, No.2, hal.11

Bahri Syaiful Djamarah dan aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka

Bernadeta Kasih Swahyuning dkk. (2019). Efektifitas Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa SMP Negeri 28 Bandar Lampung. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol.7, No.2, hal.190

Choirun Nis Indah.(2017). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Truth and Dare Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMPN 1 Mojo Kediri. Jurnal Simki-Pedagogia. Vol.01, No.04, hal 2

Departemen Agama RI Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam. (2003). *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional Dalam Undang-Undang SISDIKNAS*. Cet.3 Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag

Fuad Ihsan. (2008). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Guza Afnil. (2009). *Undang-Undang SISDIKNAS dan Undang-Undang Guru dan Dosen*. Cet.9 Jakarta: Asa Mandiri

Hariadi Syamsul at all. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Termokimia*. Jurnal FKIP. Vol.2, No.2, hal 12

Huda Miftahul. (2011). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan.* Cet. 1: Yokyakarta: Pustaka Pelajar.

Ibrahim. (2005). *Pembelajaran Kooperatif.* Surabaya: Unesa-University Press

Isjoni. (2009). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif*. Yokyakarta: Pustaka Belajar

Majid Abdul. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya

Mengduo Qiao and Jing Xiaoling. (2010). *Jigsaw Strategi as a Cooperative Learning Technique: Focusing on the Languange Learnes*” from Chinese Journal of Applied Limguistics (Bimonthly) 33, no. 4, h. 114

Meilan Wise, Salastri, Hermansyah. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Call Card* dan *Truth and Dare.* Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia. Vol.1, No.1, hal39

Mutham Mimah, Nasir, Syahril. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa dengan Menerapkn Media Trth and Dare*. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Vol.2, No.2, hal5

Nisa Khoerun dkk. (2018) *Perbandingan Model PembelajaranKooperatif Tipe Jigsaw dengan Model Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Bahan Bangunan Kelas X Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 4 Sukoharjo*. Jurnal IJCEE. Vol.4, No.1, hal.77

Pohan Destriana dan Pintor Simamora. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Hukum-Hukum Newton.* Jurnal Inpafi. Vol.2, No.3.hal.51

Priatmoko Sigit, dkk. (2008). *Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Dengan Visi Sets.* Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia. Vol 2, No.1

R Jamaluddin, dkk. (2015). *Pegngaruh Penggunaan Model Jigsaw Terhadap Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah.

Sadiman dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada

Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trisianawati Eka at all. (2016*). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Tehadap Hasil Belajar Siswa Pda Materi Vektor di Kelas X SMAN 1 Sanggau Ledo*. Jurnal Fisika dan Aplikasinya. Vol.06, No.02, hal.51