

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW*, *NUMBER HEAD  
TOGETHER*, DAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION*  
TERINTEGRASI MEDIA *MACROMEDIA FLASH* PADA  
KELARUTAN DAN HASIL KALI KELARUTAN**

**Rika Ananda Sari Ritonga  
(4133131053)**

**ABSTRAK**

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, perbedaan hasil belajar, model terintegrasi media yang efektif, dan pengaruhnya terhadap menumbuhkan karakter siswa. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas XI SMAN 3 Medan. Sampel ditetapkan secara *purposive sampling*. Pengambilan data untuk hasil belajar siswa diperoleh dari instrumen yang sudah valid sebanyak 20 soal dan reliabel (0,85), sedangkan data untuk karakter rasa ingin tahu dan kerja sama diperoleh menggunakan instrumen yang telah valid. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 68% pada tipe *Jigsaw* terintegrasi media *macromedia flash*, 65% pada tipe NHT terintegrasi media *macromedia flash*, dan 58% pada tipe STAD terintegrasi media *macromedia flash*. Perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, NHT, dan STAD terintegrasi media *macromedia flash*, data yang diperoleh :  $F_{hit} > F_{tabel}$  yakni  $F_{hit} = 15,469$  dan  $F_{tabel} = 3,078$ . Untuk hasil belajar yang lebih baik adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terintegrasi media *macromedia flash* > tipe NHT > tipe STAD dengan rata-rata nilai yang diperoleh  $79,08 > 76,84 > 72,50$ . Pada model kooperatif tipe *jigsaw* terintegrasi media *macromedia flash*, karakter rasa ingin tahu = 81,87%, kerja sama = 81,29%; pada model kooperatif tipe NHT terintegrasi media *macromedia flash*, karakter rasa ingin tahu = 76,32%, kerja sama = 78,66%; dan pada model kooperatif tipe STAD terintegrasi media *macromedia flash* karakter rasa ingin tahu = 72,51%, kerja sama = 74,85%. Kesimpulan pada penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar, terdapat peningkatan hasil belajar, proses pembelajaran yang efektif menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terintegrasi media *macromedia flash*, dan terdapat pengaruhnya dalam menumbuhkembangkan karakter rasa ingin tahu dan kerjasama siswa.

**Kata Kunci :** *Jigsaw, Number Head Together, Student Teams Achievement Division, Macromedia Flash*