

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi yang berjudul : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Pada Instalasi Jaringan Lan

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 24 September 2021  
Waktu : 13.00 – 15.00 WITA

**Oleh :**

Nama : Mohammad Syahrul Maaruf  
NIM : 532416015

**Penguji Skripsi**

- Penguji 1** Arip Mulyanto, S.Kom, M.Kom  
NIP. 197603232001121001 (.....)
- Penguji 2** Tajuddin Abdillah, S.Kom., M.Cs  
NIP. 197812082003121002 (.....)
- Penguji 3** Siti Suhada, S.Kom., MT  
NIP. 197805282003122003 (.....)
- Penguji 4** Dr. Mohammad Syafri Tuloli, ST, MT  
NIP. 198207252008121004 (.....)
- Penguji 5** Salahudin Oliy, ST.,MT  
NIP. 198110312008121001 (.....)

Mengetahui  
Dekan Fakultas Teknik



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**



Jl. B.J. Habibie, Desa Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango

Telepon (0435) 821152 Faksimilie (0435) 821752

Laman <https://ung.ac.id>

**PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Mohammad Syahrul R. Maaruf  
NIM : 532416015  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Penelitian : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Pada Instalasi Jaringan LAN

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

**SIDANG SKRIPSI**

Dosen Pembimbing 1

Dr. Mohammad Syafri Tuloli, M.T

NIP: 198207252008121004

Dosen Pembimbing 2

Salahudin Olli, ST., MT

NIP: 198110312008121001

## INTISARI

**Mohammad Syahrul Maaruf.** Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Pada Instalasi Jaringan LAN. (dibimbing oleh DR. Mohammad Syafri Tuloli, M.T, dan Salahudin Olli, ST.,MT).

Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan di SMK Negeri 1 Gorontalo kelas X TKJ, guru masih kurang terlihat menggunakan model atau media dalam proses pembelajaran dan pembelajaran masih didominasi oleh guru. Sebagian besar jam belajarnya adalah kegiatan praktikum jadi mempunyai alokasi jam belajar yang sangat panjang, sehingga siswa terlihat bosan dan kurang bersemangat. Siswa juga tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga penguasaan kompetensi pengetahuan masih belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media audio visual. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk desain true experimental dan jenis penelitian Posttest Control Group Design. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Gorontalo dengan subjek penelitian kelas X berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis dengan bantuan program SPSS v26. Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata yang didapat kelas kontrol maupun kelas eksperimen dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal itu menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan terhadap kelas eksperimen berpengaruh. Artinya, model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan video pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan media *power point*/presentasi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, Keterampilan Belajar Siswa, Eksperimen



## ABSTRACT

**Mohammad Syahrul Maaruf.** Implementation of Jigsaw Cooperative Learning Assisted by Audio Visual Media to Improve Students' Skill in LAN Network Installation. The Supervisors are DR. Mohammad Syafri Tuloli, M.T, and Salahudin Olli, ST., MT.

Based on initial observations conducted at SMK Negeri 1 Gorontalo in Grade X TKJ, teachers are still less using models or media in the learning process and are still dominated by teachers. Most of the learning activities conducted by practicum activities, therefore students have long study hours which causes bored and less enthusiastic. Students are also not actively involved in the learning process so that the mastery of knowledge competencies is still not optimal. This study aims to improve students' skills in computer and basic networking subjects through the implementation of a jigsaw cooperative learning model assisted by audio-visual media. This study applies an experimental method with a true experimental design and a Posttest Control Group Design. This study is conducted at SMK Negeri 1 Gorontalo with the research subject is grade X amounted to 30 students. Data collection techniques are Normality Test, Homogeneity Test, and Hypothesis Test by using SPSS v26 program. The results show the average value is obtained in the control class and the experimental class. It indicates that the average value of the experimental class is higher than the control class. This shows that the treatment given to the experimental class has an effect. This means that the jigsaw cooperative learning model assisted by learning videos is more effective than the power point/presentation media.

Keywords: Jigsaw Type Cooperative Learning Media, Student's Learning Skills, Experiments

