

## PENGARUH METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII SMP NEGERI 2 CIKIJING

Nina Milawati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>) Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa,  
Jl. Brigjen Darsono, Kertawinangun, Kec. Kedawung, Kab. Cirebon,  
[ninaamilawati@gmail.com](mailto:ninaamilawati@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP NEGERI 2 CIKIJING. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 32 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Data dikumpulkan melalui pretest-posttest dan angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar dan angket minat belajar. Uji yang dilakukan adalah Uji normalitas dan Uji Paired Sample t-Test untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variable dependen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari 60.20 (Pretest) menjadi 68.28 (Posttest), dengan nilai signifikansi 0,003. Minat belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 63,94 menjadi 79,63, dengan nilai signifikansi 0,000. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Oleh karena itu, metode ini dapat diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif di sekolah.

**Kata kunci:** *Jigsaw*, Hasil Belajar, Minat Belajar, Informatika

### Abstract

*This study aims to analyze the effect of the Jigsaw cooperative learning method on students' learning outcomes and learning interest in the Informatics subject for Grade VII at SMP Negeri 2 Cikijing. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method. The research design used was a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 32 seventh-grade students selected through purposive sampling. Data were collected using pretest-posttest and a questionnaire that had been tested for validity and reliability. The instruments used included learning outcome tests and a learning*

*interest questionnaire. The data were analyzed using normality tests and Paired Sample t-Tests to determine the effect of the treatment on the dependent variables. The results showed an increase in students' learning outcomes from 60.20 (pretest) to 68.28 (posttest), with a significance value of 0.003. Students' learning interest also increased from 63.94 to 79.63, with a significance value of 0.000. The conclusion of this study is that the Jigsaw cooperative learning method has a significant effect on improving students' learning outcomes and learning interest in the Informatics subject. Therefore, this method can be applied as an effective alternative learning strategy in schools.*

**Keywords:** *Jigsaw, Learning Outcomes, Learning Interest, Informatics*

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang dan Konteks Penelitian**

Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung secara pesat telah menjadikan literasi digital sebagai salah satu kompetensi fundamental yang perlu dimiliki oleh setiap individu. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan dalam menggunakan perangkat dan teknologi digital, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi secara kritis, berkomunikasi dalam lingkungan digital, serta beradaptasi terhadap perubahan teknologi yang berlangsung secara dinamis. *UNESCO* (2018) menempatkan literasi digital sebagai kompetensi yang memiliki cakupan lebih luas daripada sekadar keterampilan teknis, karena di dalamnya terdapat aspek pemahaman, komunikasi, dan kemampuan menggunakan teknologi secara tepat. Penguasaan kompetensi tersebut menjadi semakin penting bagi generasi muda sebagai bekal untuk menghadapi lingkungan kehidupan dan dunia kerja yang semakin terdigitalisasi.

Dalam konteks pendidikan, mata pelajaran Informatika di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki posisi strategis dalam membangun fondasi literasi digital peserta didik. Pembelajaran Informatika tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan mengenai teknologi informasi dan komunikasi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan pemecahan masalah. Pembelajaran algoritma dan pemrograman, misalnya, menuntut peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan, menganalisisnya secara sistematis, serta merancang solusi berbasis teknologi. Dengan demikian, pembelajaran Informatika memiliki keterkaitan erat dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menempatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis sebagai bagian penting dalam proses pendidikan.

Urgensi pembelajaran Informatika juga semakin kuat seiring dengan meningkatnya kebutuhan terhadap kompetensi teknologi dalam dunia kerja. *World Economic Forum* (2022) menunjukkan bahwa keterampilan yang berkaitan dengan teknologi, termasuk pemrograman komputer, pengolahan data, dan keamanan *siber*, merupakan bagian dari kompetensi yang semakin dibutuhkan dalam lingkungan kerja global. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembekalan keterampilan teknologi sejak jenjang pendidikan dasar dan

menengah memiliki peran penting dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi perubahan kebutuhan kompetensi di masa mendatang. Oleh karena itu, pembelajaran Informatika di SMP tidak semata-mata berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga memiliki fungsi strategis dalam membangun kapasitas peserta didik untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

Selain aspek kompetensi teknologi, pembelajaran Informatika juga berkaitan dengan pembentukan kesadaran mengenai etika dan keamanan digital. Peserta didik perlu memahami pentingnya menjaga data pribadi, menghormati hak digital orang lain, serta menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Dengan demikian, pembelajaran Informatika dapat menjadi sarana untuk membentuk peserta didik sebagai pengguna teknologi yang tidak hanya memiliki kemampuan teknis, tetapi juga mampu mempertimbangkan aspek etika dan tanggung jawab dalam pemanfaatan teknologi digital.

### **1.2 Permasalahan Pembelajaran Informatika**

Meskipun memiliki peran yang strategis, pelaksanaan pembelajaran Informatika di jenjang SMP masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu persoalan yang perlu mendapat perhatian adalah proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang memberikan ruang interaksi aktif kepada peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang terlalu berpusat pada penyampaian materi oleh pendidik berpotensi menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut pada akhirnya dapat berimplikasi terhadap pemahaman materi, hasil belajar, serta minat peserta didik terhadap mata pelajaran Informatika.

Permasalahan tersebut menjadi semakin relevan karena karakteristik materi Informatika membutuhkan keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep, menganalisis permasalahan, serta menemukan solusi. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bertukar pengetahuan, dan bekerja sama berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi.

Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penguasaan materi dengan keterlibatan aktif peserta didik. Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif yang relevan karena menempatkan interaksi antarpeserta didik sebagai bagian dari proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah tipe *Jigsaw*. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja dalam kelompok, mempelajari bagian materi tertentu, kemudian berbagi pengetahuan dengan anggota kelompok lainnya. Pola tersebut memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih kolaboratif sekaligus mendorong tanggung jawab individu dan kelompok.

### **1.3 Penelitian Terdahulu dan Research Gap**

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan potensi model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Susanti (2014), misalnya, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan

Informasi (KKPI). Temuan tersebut menunjukkan bahwa interaksi dan kerja sama dalam model *Jigsaw* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kolaboratif serta mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi.

Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Fadhil (2016) dalam penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang menunjukkan adanya pengaruh positif model *Jigsaw* terhadap hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, penelitian Dwi (2023) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menunjukkan bahwa model *Jigsaw* memberikan kontribusi terhadap hasil belajar sekaligus dapat mendorong motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian terdahulu memberikan indikasi bahwa penerapan model *Jigsaw* memiliki potensi dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran, baik yang berkaitan dengan hasil belajar maupun keterlibatan peserta didik.

Namun demikian, berdasarkan penelitian terdahulu yang menjadi landasan penelitian ini, kajian yang secara khusus menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Informatika pada jenjang SMP masih terbatas. Keterbatasan tersebut menjadi penting untuk dikaji mengingat karakteristik pembelajaran Informatika memiliki tuntutan yang berbeda dengan beberapa mata pelajaran lainnya. Pembelajaran Informatika tidak hanya membutuhkan pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan berpikir sistematis, pemecahan masalah, dan kemampuan menerapkan pengetahuan teknologi.

*Research gap* tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang secara lebih spesifik menguji hubungan antara penerapan model *Jigsaw* dengan hasil belajar dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika. Kajian tersebut diperlukan untuk memperoleh bukti empiris mengenai sejauh mana pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat menjadi alternatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran Informatika di jenjang SMP.

#### 1.4 Fokus dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam pembelajaran Informatika kelas VII SMP. Penelitian diarahkan pada dua aspek utama, yaitu **hasil belajar** dan **minat belajar peserta didik**. Fokus tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dapat dilihat dari pencapaian akademik peserta didik, tetapi juga dari ketertarikan dan keterlibatan mereka selama mengikuti proses pembelajaran.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP serta menganalisis pengaruh model tersebut terhadap minat belajar peserta didik. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran Informatika yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam

model ini, siswa bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi. Metode *Jigsaw* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh *Elliot Aronson*. Setiap anggota kelompok mempelajari bagian tertentu dari materi, mendiskusikannya dalam kelompok ahli, kemudian kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan materi yang telah dipahami.

Pelaksanaan metode *Jigsaw* dalam penelitian ini mengacu pada tahapan pembelajaran yang meliputi penyampaian tujuan dan motivasi, penyajian informasi, pengorganisasian siswa ke dalam kelompok belajar, pembimbingan kelompok, evaluasi, dan pemberian penghargaan. Tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, mengolah informasi, mengembangkan kemampuan komunikasi, serta bertanggung jawab terhadap materi yang dipelajari.

## **2.2 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui instrumen tes yang menekankan aspek kognitif siswa.

## **2.3 Minat Belajar**

Minat belajar merupakan ketertarikan atau kecenderungan siswa terhadap kegiatan belajar. Minat dapat ditunjukkan melalui ketertarikan, perhatian, rasa senang, harapan, dan motivasi siswa. Dalam konteks pembelajaran, minat menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini mengukur minat belajar siswa menggunakan angket dengan skala Likert.

## **2.4 Hubungan Metode *Jigsaw* dengan Hasil dan Minat Belajar**

Metode *Jigsaw* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui interaksi dan kerja sama. Setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk menguasai bagian materi tertentu dan menyampaikannya kepada anggota kelompok asal. Proses tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, mandiri, bertanggung jawab, serta terlibat dalam pembelajaran.

Kerangka berpikir penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai variabel bebas (X) diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman konsep yang selanjutnya berkontribusi terhadap hasil belajar (Y1) dan minat belajar (Y2).

## **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, satu kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode *Jigsaw*, dan selanjutnya diberikan posttest. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Cikijing, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat, pada semester gasal tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan selama enam bulan yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pembelajaran, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cikijing tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 132 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 32 siswa. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan karakteristik dan kebutuhan penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, sedangkan

variabel terikat terdiri atas hasil belajar siswa dan minat belajar siswa. Hasil belajar diukur menggunakan tes, sedangkan minat belajar diukur menggunakan angket. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen tes berbentuk pilihan ganda. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa menggunakan skala Likert. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 20 butir soal, sebanyak 15 butir dinyatakan valid dan 5 butir dinyatakan tidak valid. Uji reliabilitas instrumen tes menghasilkan koefisien sebesar 0,70 sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui rata-rata dan penyebaran data. Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk*. Selanjutnya, karena data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan.

#### 4. PEMBAHASAN

##### 4.1. Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar diperoleh melalui tes pretest dan posttest yang masing-masing terdiri atas 20 soal pilihan ganda. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penelitian melibatkan 32 siswa kelas VII A.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Berdasarkan tabel statistik deskriptif dalam skripsi, rata-rata hasil belajar meningkat dari 60,62 pada pretest menjadi 68,28 pada posttest. Standar deviasi juga berubah dari 18,349 menjadi 16,734.

Tabel 1. Statistik deskriptif hasil belajar

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Pretest Hasil Belajar  | 32 | 20      | 100     | 60.62 | 18.349         |
| Posttest Hasil Belajar | 32 | 25      | 100     | 68.28 | 16.734         |
| Pretest Minat Belajar  | 32 | 60      | 67      | 63.94 | 1.883          |
| Posttest Minat Belajar | 32 | 76      | 83      | 79.63 | 1.879          |
| Valid N (listwise)     | 32 |         |         |       |                |

Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,359 untuk pretest dan 0,196 untuk posttest hasil belajar. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data hasil belajar dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya, hasil Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *Jigsaw*. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa metode *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas belajar, diskusi kelompok, serta tanggung jawab individu terhadap bagian materi tertentu. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar dapat dikaitkan dengan kesempatan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses memahami dan menjelaskan materi kepada teman satu kelompok.

#### 4.2. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa diukur menggunakan angket yang terdiri atas 20 pernyataan dengan skala Likert 1–5. Angket mencakup aspek ketertarikan terhadap materi, pengaruh metode *Jigsaw*, pemahaman materi, motivasi dan keterlibatan, serta respons siswa terhadap metode *Jigsaw*.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah penerapan metode *Jigsaw*. Rata-rata minat belajar meningkat dari 63,94 pada pengukuran awal menjadi 79,63 setelah perlakuan.

Tabel 2. Statistik deskriptif minat belajar

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Pretest Hasil Belajar  | 32 | 20      | 100     | 60.62 | 18.349         |
| Posttest Hasil Belajar | 32 | 25      | 100     | 68.28 | 16.734         |
| Pretest Minat Belajar  | 32 | 60      | 67      | 63.94 | 1.883          |
| Posttest Minat Belajar | 32 | 76      | 83      | 79.63 | 1.879          |
| Valid N (listwise)     | 32 |         |         |       |                |

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Jigsaw* dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan anggota kelompok. Peningkatan minat belajar tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang melibatkan kerja sama, tanggung jawab, dan komunikasi dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

Dalam pembelajaran *Jigsaw*, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi dari guru, tetapi juga memiliki tanggung jawab untuk memahami bagian materi tertentu dan menjelaskannya kepada teman. Kondisi tersebut dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif. Dengan demikian, penggunaan metode *Jigsaw* tidak hanya berkaitan dengan pencapaian kognitif, tetapi juga dengan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

#### 4.3. Pembahasan Umum

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memberikan pengaruh positif terhadap dua variabel yang diteliti, yaitu hasil belajar dan minat belajar siswa. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan melalui perbandingan skor pretest dan posttest serta hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi 0,003. Sementara itu, peningkatan minat belajar ditunjukkan melalui perubahan skor rata-rata dari 63,94 menjadi 79,63 dengan nilai signifikansi

yang dilaporkan dalam skripsi sebesar 0,000.

Penerapan metode *Jigsaw* memberikan pengalaman belajar yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap materi yang dipelajarinya. Setiap siswa memiliki peran dalam kelompok sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Kondisi tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kolaboratif.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa metode *Jigsaw* dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian terdahulu dalam skripsi menunjukkan kecenderungan bahwa *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, aktivitas, dan keterlibatan siswa.

Dengan demikian, metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Informatika, khususnya pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penerapannya dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih melibatkan siswa serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui interaksi dengan teman.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 2 Cikijing. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar setelah penerapan metode *Jigsaw* serta hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi 0,003.

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* juga memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata minat belajar dari 63,94 menjadi 79,63 serta adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah pembelajaran.

Penerapan metode *Jigsaw* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa memperoleh kesempatan untuk bekerja sama, bertanggung jawab terhadap materi yang dipelajari, serta membantu teman dalam memahami materi. Oleh karena itu, metode *Jigsaw* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran Informatika yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. A. Lubis and H. Harahap, "Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw," *Jurnal As-Salam*, vol. 1, no. 1, pp. 96–102, 2016.
- [2] R. Nomor, J. R. Wenas, and A. S. Pangemanan, "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada materi SPLDV," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, vol. 2, no. 4, pp. 50–58, 2022.
- [3] K. Ikhsan, "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah," *EDULEC: Education, Language, and Culture Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 24–38, 2022.
- [4] M. S. Kahar, Z. Anwar, and D. K. Murpri, "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, vol. 9, no. 2, pp. 279–295, 2020.
- [5] A. N. Pratiwi and N. E. Harsiwi, "Analisis pelaksanaan model pembelajaran

kooperatif tipe Jigsaw pada pembelajaran matematika di kelas V SDN Sokalela," Jurnal Media Akademik (JMA), vol. 2, no. 2, 2024.

- [6] D. Heriwan and T. Taufina, "Pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar," Jurnal Basicedu, vol. 4, no. 3, pp. 673–680, 2020.
- [7] Y. Asda, "Efektivitas pembelajaran model kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa MAN Model Banda Aceh," PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat, vol. 2, no. 3, pp. 160–174, 2022.
- [8] R. Y. Putri and R. Fitri, "Pengaruh model pembelajaran tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa," Jurnal Pendidikan Tambusai, vol. 8, no. 1, pp. 3951–3954, 2024.
- [9] R. Ningsih, S. Halim, A. H. Hanafi, and D. Dahlan, "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Negeri," Sittah: Journal of Primary Education, vol. 3, no. 2, pp. 191–202, 2022.
- [10] E. Kurniasih, Z. A. Arief, and S. Wibowo, "Pengaruh model pembelajaran Jigsaw dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Smart Ekselensia Indonesia Kabupaten Bogor," Jurnal Teknologi Pendidikan, vol. 11, no. 2, pp. 207–215, 2022.

#### **Biodata Penulis**



**Nina Milawati**, lahir di Majalengka pada tanggal 21 Desember 2002. Lulusan S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Prima Bangsa Cirebon, Jawa Barat, Gelar Strata Sarjana diperoleh pada tahun 2026.