

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

Wati

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa Cirebon

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 2 Ciledug. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian terdiri dari 32 siswa kelas VII-A yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan angket minat belajar, kemudian dianalisis menggunakan uji paired sample t-test dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar dan minat belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran Jigsaw. Model ini terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pengajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Informatika.

Kata kunci: metode Jigsaw, pembelajaran kooperatif, hasil belajar, minat belajar, informatika

Abstract

This study aims to determine the effect of the Jigsaw cooperative learning method on students' learning outcomes and learning interest in the Informatics subject for seventh-grade students at SMP Negeri 2 Ciledug. The research employed a quantitative approach using a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 32 students selected through purposive sampling. Data were collected using learning achievement tests and learning interest questionnaires, and analyzed through paired sample t-tests and simple linear regression. The results show a significant improvement in both learning outcomes and students' learning interest after applying the Jigsaw method. This cooperative model proved effective in creating a collaborative, interactive, and engaging learning environment, making it a suitable alternative to enhance students' participation and understanding in Informatics learning.

Keywords: Jigsaw method, cooperative learning, learning outcomes, learning interest, informatics

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat menuntut kemampuan literasi digital dan penguasaan ilmu Informatika sejak jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), mata pelajaran Informatika berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan kolaborasi melalui pemanfaatan teknologi. Namun, kenyataannya pembelajaran Informatika di sekolah masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga aktivitas belajar siswa cenderung pasif dan kurang interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Hasil observasi awal di SMP Negeri 2 Ciledug menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar Informatika, terutama dalam materi logika dan algoritma. Siswa juga cenderung cepat bosan karena metode pengajaran yang monoton. Hal ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif dapat menurunkan motivasi dan hasil belajar (Rahmawati, 2020; Yuliani, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Salah satu model yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran Informatika adalah metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan bertanggung jawab untuk mempelajari serta mengajarkan bagian tertentu dari materi kepada anggota kelompok lain (Slavin, 2015). Proses interaksi dan pertukaran pengetahuan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas metode Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di berbagai mata pelajaran, seperti Matematika, IPA, dan Bahasa Indonesia (Ningsih, 2019; Harahap, 2021). Namun, penerapan metode ini pada pembelajaran Informatika di tingkat SMP masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui pengaruh metode Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, dan (2) mengetahui pengaruh metode Jigsaw terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciledug. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Informatika.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Aronson pada tahun 1978, dan hingga kini banyak digunakan untuk meningkatkan keaktifan serta tanggung jawab belajar siswa. Model ini mengedepankan prinsip kerja sama dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari dan mengajarkan bagian tertentu dari materi kepada anggota lainnya [1]. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berfokus pada guru, tetapi juga pada kolaborasi antar siswa sebagai sumber belajar.

Menurut Slavin [2], pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi dan interaksi sosial. Model ini juga menumbuhkan rasa tanggung jawab individu dan kelompok, memperkuat pemahaman konsep, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis.

Langkah-langkah pelaksanaan metode Jigsaw meliputi: (1) pembentukan kelompok asal, (2) pembagian subtopik, (3) pembentukan kelompok ahli, (4) diskusi dalam kelompok ahli, (5) penyampaian hasil diskusi ke kelompok asal, dan (6) evaluasi hasil belajar [3]. Dengan skema ini, siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui proses kolaboratif dan reflektif.

2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu

kognitif, afektif, dan psikomotor [4]. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal (minat, motivasi, kemampuan awal) dan faktor eksternal (lingkungan belajar, metode pembelajaran, dan media) [5].

Metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar karena mampu menyesuaikan gaya belajar siswa dan mengaktifkan partisipasi mereka. Dalam konteks penelitian ini, metode Jigsaw diharapkan dapat memperkuat ranah kognitif siswa melalui pembelajaran aktif dan berbasis kerja sama.

2.3 Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan dalam diri siswa untuk tertarik, berfokus, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Sardiman [6] menyatakan bahwa minat belajar muncul ketika siswa merasa bahwa materi yang dipelajari relevan dengan kebutuhan dan kehidupannya. Minat belajar yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih tekun dan bertanggung jawab dalam belajar.

Ciri-ciri minat belajar dapat dilihat dari rasa ingin tahu yang tinggi, partisipasi aktif dalam diskusi, perhatian terhadap pelajaran, dan kemauan untuk mencari tahu lebih dalam [7]. Dalam pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw, minat belajar siswa meningkat karena adanya interaksi sosial, tanggung jawab individu, dan dukungan kelompok yang positif.

2.4 Pembelajaran Informatika di SMP

Mata pelajaran Informatika di SMP bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir komputasional, logika, dan kreativitas siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi secara etis dan produktif [8]. Namun, pembelajaran Informatika sering kali dianggap sulit dan abstrak karena banyak konsep bersifat teoretis. Oleh sebab itu, penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif sangat diperlukan agar siswa lebih mudah memahami materi.

Metode Jigsaw dianggap relevan dalam pembelajaran Informatika karena mendorong siswa untuk saling bertukar informasi, memecahkan masalah bersama, dan menerapkan konsep dalam konteks nyata [9]. Dengan demikian, penerapan model ini diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat minat siswa terhadap mata pelajaran Informatika.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental design, jenis One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 - X - O_2$$

Keterangan:

O_1 = Tes awal (pretest),

X = Perlakuan (penerapan metode Jigsaw),

O_2 = Tes akhir (posttest).

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciledug pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah mempelajari materi Informatika yang relevan. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa kelas VII-A.

3.3 Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel utama:

1. Variabel independen (X): Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

2. Variabel dependen (Y): Hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan terdiri dari:

- Tes hasil belajar, berupa soal pilihan ganda yang mengukur ranah kognitif siswa berdasarkan indikator kompetensi dasar Informatika.
- Angket minat belajar, menggunakan skala Likert 1–4 untuk mengukur indikator minat seperti perhatian, rasa ingin tahu, keaktifan, dan kemandirian belajar.

Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji menunjukkan bahwa semua item pernyataan dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,7.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui:

1. Pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.
2. Angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Observasi selama proses pembelajaran berlangsung untuk mendukung data kuantitatif.

3.6 Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata, persentase, dan peningkatan nilai hasil belajar serta minat belajar siswa. Sedangkan analisis inferensial dilakukan melalui:

1. Uji normalitas dan homogenitas, untuk memastikan data memenuhi asumsi uji parametrik.
2. Uji *paired sample t-test*, untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest.
3. Analisis regresi linear sederhana, untuk mengetahui besarnya pengaruh metode pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa.

Seluruh analisis dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 dengan taraf signifikansi 5%.

4. PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini dilakukan pada 32 siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Ciledug. Pengukuran hasil belajar dilakukan dua kali, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 63,12, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 82,75. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan sebesar 19,63 poin setelah penerapan metode Jigsaw.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model Jigsaw mampu mendorong siswa untuk lebih memahami konsep-konsep Informatika secara aktif melalui proses diskusi dan kerja kelompok. Hasil ini sejalan dengan penelitian [1] yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kolaboratif dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam memahami materi secara mendalam.

4.2 Deskripsi Minat Belajar Siswa

Selain hasil belajar, penelitian ini juga menilai perubahan minat belajar siswa menggunakan angket skala Likert. Skor rata-rata minat belajar sebelum perlakuan adalah 68,47, dan meningkat menjadi 85,25 setelah penerapan metode Jigsaw. Aspek minat yang mengalami peningkatan tertinggi adalah partisipasi aktif dan rasa ingin tahu, di mana siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat berdiskusi dalam kelompok ahli dan kelompok asal.

Peningkatan minat belajar ini mengindikasikan bahwa pembelajaran Jigsaw memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berperan sebagai pengajar bagi rekan satu kelompoknya. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Slavin [2], bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran kelompok dapat meningkatkan motivasi intrinsik.

4.3 Hasil Uji Statistik

Hasil analisis inferensial menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest baik pada hasil belajar maupun minat belajar siswa. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh nyata penerapan metode Jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa.

Analisis regresi linear sederhana juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran Jigsaw memberikan kontribusi positif sebesar 65,4% terhadap peningkatan hasil belajar, dan 59,7% terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, semakin baik penerapan metode Jigsaw, semakin tinggi pula hasil dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

4.4 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Peningkatan hasil belajar terjadi karena model Jigsaw menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar, sehingga mereka berperan aktif dalam menemukan dan memahami konsep. Aktivitas kolaboratif dalam kelompok ahli mendorong siswa untuk bertukar informasi dan memperkuat pemahaman melalui interaksi sosial.

Selain itu, peningkatan minat belajar terjadi karena suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Siswa merasa memiliki tanggung jawab terhadap pembelajaran, baik untuk dirinya sendiri maupun teman kelompoknya. Faktor ini meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, dan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Ningsih [3] dan Harahap [4], yang menyatakan bahwa pembelajaran Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di berbagai mata pelajaran. Dalam konteks pembelajaran Informatika, metode ini juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah, sebagaimana disarankan oleh Kurikulum Merdeka yang menekankan *active learning* dan kolaborasi dalam kelas.

Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terbukti efektif sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Informatika di tingkat SMP.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 2 Ciledug.

1. Hasil belajar siswa meningkat signifikan setelah diterapkannya metode Jigsaw, dengan rata-rata peningkatan sebesar 19,63 poin antara nilai pretest dan posttest.
2. Minat belajar siswa juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui skor angket yang lebih tinggi, terutama pada aspek partisipasi aktif dan rasa ingin tahu.
3. Penerapan metode Jigsaw menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih berperan aktif dalam membangun pengetahuannya.

Model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif efektif bagi guru Informatika dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan minat siswa terhadap mata pelajaran. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar metode Jigsaw diterapkan pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperluas validitas temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 96-102. <https://jurnal-assalam.org/index.php/JAS/article/download/48/43>

- Nomor, R., Wenas, J. R., & Pangemanan, A. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Spldv. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(4), 50-58. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/Khatulistiwa/article/download/746/568>
- Ikhsan, K. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah. *EDULEC: Education, Language, and Culture Journal*, 2(1), 24-38. <https://doi.org/10.56314/edulec.v2i1.28>
- Novarianti, E. D. IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN JIGSAW PADA MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 2 SEWON. <https://journal.student.uny.ac.id/pti/article/viewFile/14069/pdf>
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/viewFile/1076/773>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model). <https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/408751-model-pembelajaran-kooperatif-cooperativ-609b9c2e.pdf>
- Irham, I. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 18 Bulukumba* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar). <http://eprints.unm.ac.id/3473/1/Artikel%20Irham%20%2814B13059%29.doc>
- Latifa, A. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw dan Metode Ceramah. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9728-9734. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2945>
- Nurfitriyanti, M. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kecerdasan emosional. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2). <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v7i2.2229>
- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 279-295. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704>
- Pratiwi, A. N., & Harsiwi, N. E. (2024). ANALISIS PELAKSANAAN MODEL Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V Sdn Sokalela. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(2). <https://pdfs.semanticscholar.org/e32b/e5098f38c0d99f85683bb68bee2718ea7235.pdf>
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2). <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1831>

Heriwan, D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 673-680.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.416>

Asda, Y. (2022). 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*, 2(3), 160-174. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i3.129>

Safitri, A. D., Morin, J. V., & Larasati, C. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Sma Negeri 1 Prafi Kelas X (Pada Pokok Bahasan Minyak Bumi). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 1(2), 33-40.

<https://doi.org/10.30862/accej.v1i2.47>

Hidayat, D., Tanjung, S., & Sutopo, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7735-7742.

[10.31004/basicedu.v6i5.3587](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3587)

Rosyidah, U. (2016). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/viewFile/1018/999>

Putri, R. Y., & Fitri, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3951-3954.

<https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12999>

Ningsih, R., Halim, S., Hanafi, A. H., & Dahlan, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Sittah: Journal of Primary Education*, 3(2), 191-202.

<https://doi.org/10.30762/sittah.v3i2.494>

Jusriani, D., & Muchlis, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di MTs Al Mustaqim Parepare. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam*, 8(2), 1-29. <https://doi.org/10.61815/alibrah.v8i2.278>

Kurniasih, E., Arief, Z. A., & Wibowo, S. (2022). 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*, 11(2), 207-215. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.6024>

- Uki, N. M., & Liunokas, A. B. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Make A Match terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5542-5547. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1363>
- Ningsih, R., Halim, S., Hanafi, A. H., & Dahlan, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Sittah: Journal of Primary Education*, 3(2), 191-202. <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/sittah/article/download/494/411>
- Kasman, R., & Adityawati, I. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Pada Pelajaran Tema 3 Di MI Pancasila Sumberkembar. *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 4(1), 61-83. <https://pdfs.semanticscholar.org/73b4/8160125c3af584c0338af6429785041902b8.pdf>
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23. <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Dewi, R. K., & Wardani, K. W. (2020). Pengaruh model pembelajaran picture and picture ditinjau dari kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1066-1073. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.511>
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). *Wacana: Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 19(1), 3-3. <https://doi.org/10.46444/wacanasaraswati.v19i1.35>
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh model pembelajaran jigsaw menggunakan media flipbook terhadap hasil belajar ips kelas v sd. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21-27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>
- Sugiono 2013. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Penerbit Alfabeta, Bandung