

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Informatika Siswa

Lara Wulandari^{1✉}, Khairuddin², Jasmienti³, Gusnita Darmawati⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sjech M, Djamil Djambek Bukittinggi

larawulandariwulandari@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the limited knowledge of teachers at SMP Negeri 1 Bukittinggi, Payakumbuh District in implementing the latest learning model. Some teachers still use conventional learning methods by relying on textbooks and LKS as learning media, making students feel bored and tired of following the learning process so that there is no student participation in following learning and has an impact on student learning outcomes. Therefore, the researcher tried to apply the Jigsaw Type Cooperative learning model to informatics learning for class VII students with the aim of determining the effect of implementing the learning model on student learning outcomes. This type of research is a quasi-experimental with a quantitative research method with a Group Design Pretest-Posttest Control Design research design. The population in this study were all class VII students of SMPN 1, Payakumbuh District. Sampling was carried out randomly, namely using the simple random sampling method which had previously been tested for normality, homogeneity and equality of averages on population data. The sample in this study was class VII.3 students as the experimental class and class VII.4 as the control class. The research data on students' informatics learning outcomes were obtained from the final test. The final test results data of students from both classes were normally distributed and homogeneous and had similarities. While the results of the final test analysis using the Paired Sample T Test obtained a Sig. (2-tailed) value of 0.000, which means that the value < 0.05 means rejected and accepted. So it can be concluded that "there is a significant influence of the Jigsaw Type Cooperative Learning Model on the informatics learning outcomes of students in class VII of SMP Negeri 1, Payakumbuh District

Keywords: jigsaw type cooperative, learning outcomes, learning model, learning

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan pengetahuan guru di SMP Negeri 1 Bukittinggi Kecamatan Payakumbuh dalam menerapkan model pembelajaran terbaru. Sebagian guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan mengandalkan buku paket dan LKS sebagai media pembelajaran sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan mengikuti proses pembelajaran sehingga tidak adanya partisipasi siswa mengikuti pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada pembelajaran informatika untuk siswa kelas VII dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *Group Design Pretest-Posttest Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Kecamatan Payakumbuh. Pengambilan sampel dilakukan secara acak yaitu menggunakan metode *simple random sampling* yang sebelumnya sudah dilakukan uji normalitas, homogenitas dan kesamaan rata-rata pada data populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.3 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.4 sebagai kelas kontrol. Data penelitian hasil belajar informatika siswa diperoleh dari tes akhir. Data hasil tes akhir siswa dari kedua kelas berdistribusi normal dan homogen mempunyai kesamaan. Sedangkan hasil analisis tes akhir menggunakan Uji Paired Sampel T Test diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya nilainya $< 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa "terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap hasil belajar informatika siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh

Kata Kunci: kooperatif tipe jigsaw, hasil belajar, model pembelajaran, pembelajaran informatika

Jurnal PTI is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Memaksimalkan potensi setiap peserta didik melalui pendidikan memungkinkan terciptanya sumber daya manusia yang terampil. Ada beberapa cara untuk mencapai hal tersebut, seperti meningkatkan kualitas kurikulum, mengembangkan strategi pengajaran yang

inovatif, meningkatkan kompetensi guru, dan menyediakan fasilitas pendidikan yang memadai. Untuk mempersiapkan siswa menghadapi perubahan di masa depan, semua ini harus dilakukan bersamaan dengan peningkatan tingkat pendidikan yang dicapai siswa [1].

Penerapan pembelajaran dalam suatu lembaga pendidikan atau proses pembelajaran di sekolah merupakan salah satu jenis pendidikan. Untuk menggugah minat siswa untuk berpartisipasi aktif, proses pembelajaran ini dilaksanakan secara menarik dan dinamis. Karena siswa adalah pemain utama dalam proses pembelajaran, mereka memiliki peluang besar untuk mewujudkan potensi mereka secara penuh dan mandiri [2]. Pembelajaran aktif diperlukan dalam proses pembelajaran guna mengidentifikasi dan memupuk potensi siswa. Instruktur kini hanya berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing, dan pembelajaran kini berpusat pada siswa, bukan berpusat pada guru. Hasilnya, siswa mempunyai banyak kesempatan untuk mengasah keterampilan termasuk mengkomunikasikan gagasan, mengemukakan pendapat, dan berpikir kritis [3].

Hasil belajar yang diperoleh siswa di sekolah menjadi salah satu tolak ukur kualitas pendidikan. Dengan hasil pembelajaran, seorang guru dapat mengevaluasi apa yang telah dipelajari siswa dan segera membuat penyesuaian yang diperlukan jika mereka yakin pengajaran mereka kurang. Selain itu, pendidik mungkin mempertimbangkan untuk memilih taktik pengajaran dengan tujuan menaikkan yang akan terjadi belajar peserta didik [4]

Sepanjang proses pembelajaran pada kelas, guru wajib menerapkan strategi pengajaran yg efektif buat memaksimalkan hasil pembelajaran. Metode berfungsi menjadi seni manajemen pedagogi, alat motivasi ekstrinsik, serta alat pencapaian tujuan, klaim Djamarah serta Zain (2002). Roestiyah berkata, guru harus mempunyai seni manajemen agar anak bisa belajar secara efisien dan cepat dan memberikan hasil yg diharapkan [5]. Dalam kapasitasnya sebagai pendidik, pengajar harus mampu mengelola lingkungan kelas guna menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan memberikan hasil pembelajaran yang berkualitas.

SMP Negeri 1 Payakumbuh menyambut baik kontribusi siswa dari semua tingkat keahlian, mulai dari kemampuan belajar lemah hingga kemampuan belajar kuat, selain memiliki fasilitas yang memadai.

Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain, mata pelajaran Informatika kelas VII masih tergolong rendah berdasarkan data observasi awal peneliti yang dikumpulkan di SMP Negeri 1 Kabupaten Payakumbuh pada tanggal 10

September 2024. Mahasiswa pada mata kuliah informatika lebih banyak memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dibandingkan dengan mahasiswa yang memperoleh nilai di atas patokan yaitu 75.

Peneliti mewawancarai Ibu Ika Selvia, S.Pd. di SMP Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh, dan ditemukan bahwa guru tetap menggunakan pendekatan lugas yaitu metode ceramah karena kurang membaca tentang strategi pembelajaran terkini. Akibatnya siswa, khususnya kelas VII, kurang aktif dan bosan selama proses pembelajaran.

Pada pedagogi mata pelajaran informatika, metode pembelajaran yang mayoritas adalah metode konvensional, dimana guru hanya mengandalkan kitab teks informatika yg tersedia pada sekolah serta memakai metode ceramah yg berpusat pada pengajar. dalam metode ini siswa hanya dijadikan menjadi objek, bukan subjek aktif pada proses pembelajaran. guru memberikan ceramah kepada peserta didik sedangkan siswa hanya mendengarkan. Metode pedagogi tradisional ini menyebabkan peserta didik tidak bisa mengemukakan pendapatnya secara bebas. Mereka merasa takut disalahkan Bila jawabannya salah, sebagai akibatnya kesulitan menemukan serta mengembangkan potensi dirinya. Siswa sering percaya bahwa guru maha tahu dan pendapat mereka tidak perlu dipertanyakan lagi, benar, dan tidak dapat disangkal. Selain itu, arah komunikasi dalam proses pembelajaran hanya ada satu, yaitu dari guru ke siswa. Oleh karena itu, pendidik tidak menyadari bagaimana sikap siswa berkembang, yang tentu saja menghambat kemampuannya dalam belajar [5]. Untuk membangun lingkungan belajar yg lebih menarik serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, guru wajib didorong.

Hal ini didukung oleh gagasan yang dikemukakan sang Oemar Hamalik bahwa melalui ketelribatan aktif peserta didik di kelas pengetahuan, keterampilan, pemahaman serta hasil belajar siswa dapat meningkat. Oleh sebab itu, diharapkan kerangka berpikir pembelajaran yang tidak berpusat pada guru agar peserta didik bisa terlibat aktif menggunakan konten dan menaikkan yang akan terjadi belajarnya. Model yang dipertimbangkan adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menyerupai puzzle [6].

Dengan membentukkelompok kecil atau tim, dengan jenis kelamin, latar belakang akademik,

rasa tau etnis yang berbeda yang terdiri dari empat atau enam orang, digunakan dalam pembelajaran kooperatif sebagai kerangka berpikir pembelajaran buat menggugah peserta didik agar bersemangat belajar [7]

Untuk menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif Jigsaw, instruktur terlebih dahulu membentuk kelompok untuk memastikan bahwa siswa bervariasi dan tidak hanya memilih teman sekelas yang mereka sukai. Siswa mengambil tanggung jawab lebih besar untuk pendidikan mereka di bawah paradigma pembelajaran kooperatif Jigsaw dibandingkan guru [8].

Dengan kolaborasi tim, penguasaan pengetahuan secara mendalam dapat dilakukan melalui model pembelajaran jigsaw. Bila peserta didik menyelidiki segala sesuatunya sendirian. keliru satu jenis pembelajaran kooperatif yg menekankan di keterlibatan siswa dan saling mendukung pada materi pembelajaran diklaim pembelajaran kooperatif Jigsaw[9].

Berikut adalah langkah-langkah untuk mempraktikkan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw Andres (2008): (1) Instruktur menginspirasi kelas dan menetapkan tujuan pembelajaran yang harus mereka capai. (2) Siswa menerima informasi dari guru melalui bahan bacaan atau demonstrasi. (3) Setelah menjelaskan cara membuat kelompok belajar dan membantu setiap kelompok dalam berkomunikasi secara efektif, instruktur mengidentifikasi kelompok ahli dan kelompok asal. (4) Instruktur bertugas memberi petunjuk kepada kelompok asal dan memimpin kelompok ahli. (5) Guru menilai hasil belajar berkaitan dengan isi yang dipelajari setelah masing-masing kelompok mempresentasikan temuan pekerjaannya. (6) Instruktur memberikan pengakuan kepada kelompok teratas, memberikan bimbingan kepada kelompok lain [10].

Berikut manfaat penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw: (a) dapat menyampaikan kesempatan pada peserta didik buat berkolaborasi dengan siswa lainnya; (b) memungkinkan siswa sebagai mahir pada konten yg diajarkan, dan (c) seluruh anggota mempunyai kesempatan untuk bergabung. spesialis dalam tim, (d) Saling ketergantungan positif antar siswa terjadi selama proses belajar mengajar; (e) Siswa dilatih berbicara dan menyuarakan pikirannya; dan (f) Pendistribusian materi secara adil dapat dilakukan dengan cepat [11].

Menurut Shoimini, pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw selain kelebihan mempunyai kekurangan, antara lain sebagai berikut: (a) Bila guru tak mengingatkan peserta didik untuk selalu menggunakan teknik kooperatif pada pembicaraan mereka, ada bahaya bahwa kelompok akan terjebak dalam dialog. (b) berukuran kelompok yg lebih kecil akan mengakibatkan masalah; serta (c) Membutuhkan saat lebih lama, terutama karena syarat rapikan ruang yg jelek sehingga memerlukan perubahan posisi dalam saat lama, yang bisa mengakibatkan kebisingan, (d) siswa yang terlibat akan menjadi sentra perhatian dan memiliki kesamaan untuk mengarahkan pembicaraan. (e) siswa yg kesulitan membaca serta menalar akan kesulitan mendeskripsikan subjek Bila mereka diberi peran sebagai pakar. (f) siswa akan kesulitan mengikuti proses pembelajaran jika tidak terbiasa berkompetisi [12].

Berdasarkan temuan penelitian terdahulu, paradigma pembelajaran kooperatif Jigsaw bisa diterapkan buat meningkatkan yang akan terjadi belajar siswa serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti jua tertarik buat mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw pada proses pembelajaran informatika di kelas VII, mengingat konflik yang muncul di SMP Negeri 1 Kabupaten Payakumbuh serta akibat penelitian sebelumnya. Berkat hal ini, peserta didik akan dapat terlibat aktif pada proses pembelajaran serta mempertinggi kualitas akibat pembelajaran yang waktu ini belum memadai.

2. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma *Quasi Eksperimental Desain* dan metode penelitian kuantitatif. Penelitian eksperimental didefinisikan oleh Sugiono (2010) sebagai penelitian yang mencari dampak tindakan tertentu pada lingkungan yang terkendali [13]. Disebut dengan Quasi Experimental Design karena penelitian semacam ini sering disebut dengan quasi eksperimen. Dalam desain ini, kelompok kontrol tidak efektif dalam mengatur variabel luar yang mempengaruhi cara eksperimen dilakukan. Berbeda dengan kelompok kontrol yang menggunakan strategi pembelajaran tradisional khususnya gaya ceramah, kelompok eksperimen

menggunakan model pembelajaran aktif, kreatif, sukses dan menyenangkan [14].

Sampel penelitian ini adalah enam puluh empat peserta didik kelas VII dari 2 kelas pada SMP Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh. Kelas VII.4 artinya kelas kontrol, sedangkan Kelas VII.tiga artinya kelas eksperimen. Populasi penelitian ini artinya semua kelas VII. Pendekatan sampel acak sederhana, yang artinya metode pengambilan sampel yang banyak digunakan, digunakan buat melakukan mekanisme pengambilan sampel ini.

Untuk memastikan data tersebut dapat digunakan maka dilakukan uji normalitas, homogenitas, dan kesetaraan mean terhadap data populasi penelitian. Pengambilan sampel secara acak dilakukan setelah semua data normal.

Soal tes, termasuk soal pilihan ganda untuk pretest dan posttest, berfungsi sebagai alat penelitian untuk penelitian ini. Setiap jawaban benar diberi skor satu, dan setiap jawaban salah diberi skor nol. Rubrik evaluasi ditunjukkan di bawah ini: [15]

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang dicapai} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan indeks kesukaran soal, terlebih dahulu dilakukan uji coba sebelum dibagikan kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics Version 26 untuk menganalisis soal tes, serta berikut temuannya:

2.1 Uji Validitas butir Soal

Validitas membagikan seberapa akurat tes tersebut menangkap konten serta sikap yg diinginkan. Jika suatu tes benar-benar mengukur butir-butir yang hendak diukur, maka tes tersebut dianggap sah. Apabila perhitungan (r hitung) melebihi nilai tabel (r tabel), maka instrumen dikatakan dapat diterima. 64 siswa (N) dengan $df = 64 - 2 = 62$ diberikan 20 soal tes untuk penyelidikan ini, yang menghasilkan nilai 0,2461. 20 item pertanyaan mempunyai hasil validasi dengan nilai r ditentukan $> 0,2461$ yang menunjukkan bahwa setiap pertanyaan

mempunyai kategori valid, sesuai dengan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan software IBM SPSS.

2.1 Uji Reliabilitas Butir Soal

Praktek menentukan seberapa baik suatu pertanyaan tes atau instrumen dapat menghasilkan jawaban yang konsisten dan dapat dipercaya dikenal sebagai pengujian reliabilitas instrumen. Tingkat stabilitas atau konsistensi pengukuran hasil sepanjang waktu diukur dengan keandalan. Instrumen pengukuran Cronbach's Alpha yang dibantu menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics Version 26 digunakan pada penelitian ini buat menilai reliabilitas. Bila nilai Cronbach Alpha suatu pertanyaan lebih dari 0,06 (Ghozali, 2016), maka disebut dapat diandalkan [16]. Sesuai temuan penyelidikan, nilai Cronbach Alpha berikut dipengaruhi melalui analisis.

Tabel 1. Hasil Analisis Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.620	21

Pada tabel diatas, hasil uji reabilitas instrument soal diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0,620 artinya instrumen tersebut reliabel karena $0,620 > 0,6$. Temuan ini memberikan jaminan bahwa upaya penelitian lebih lanjut dapat dilanjutkan.

2.2 Indeks Kesukaran

Tingkat kesulitan suatu soal dapat ditentukan dengan menghitung indeks kesukarannya. Indikasi suatu soal baik adalah jika tingkat kesulitannya proporsional atau seimbang.

Kriteria indeks kesukaran soal dikategorikan sebagai berikut:[17]

Tabel 2. Kriteria Indeks Kesukaran Soal	
Nilai P	Interpretasi
$0,00 < p \leq 0,30$	Sukar
$0,31 < p \leq 0,70$	Sedang
$p \geq 0,71$	Mudah

Rata-rata soal dianggap cukup sulit oleh para peneliti, yang menghitung indeks kesukaran menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 26.

2.3 Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal mempengaruhi kemampuannya dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengumpulkan isu perihal seberapa baik pertanyaan mendeteksi disparitas siswa. Kriteria kemampuan pertanyaan dalam membedakan dirinya dikategorikan sebagai berikut:[18]

Tabel 3. Kriteria Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda	Klariikasi
0,00 – 0,20	Jelek
0,021 – 0,40	Cukup
0,42 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

Alat IBM SPSS Statistics Version 26 digunakan untuk mengolah data selisih soal. Berdasarkan temuan pengujian berbagai kekuatan soal, diketahui 20 soal masuk dalam kategori cukup dengan kekuatan yang bervariasi.

Kelas eksperimen (VI.3) dan kelas kontrol (VI.4) dapat diberikan soal tes dan postes setelah butir soal sudah diperiksa. Uji-t yang digunakan untuk menentukan uji hipotesis yaitu (Paired Sample T-Test) dan uji normalitas dan homogenitas untuk kriteria analisis, pendekatan analisis data digunakan setelah data terkumpul.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Deskripsi Data

Kelas eksperimen ialah VII.3, sedangkan kelas kontrol artinya VII.4, berdasarkan penelitian yg dilakukan pada Sekolah Menengah Pertama Payakumbuh 1. Berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas VII.3 yang menggunakan contoh Cooperative Learning Tipe Jigsaw dan siswa kelas VII.4 yang pembelajarannya menggunakan metode tradisional mempunyai hasil belajar informatika yang berbeda. Untuk mengevaluasi data, dipergunakan IBM SPSS Statistics Versi 26. Berikut akibat perhitungan pretest serta posttest variabel naratif hasil belajar siswa:

Tabel 4. Perhitungan Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas VII.

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Pretest Kelas Kontrol	32	30	75	49.53	11.242
Pretest Kelas Eksperimen	32	40	90	65.16	13.882
Posttest Kelas Kontrol	32	25	70	45.63	12.556
Posttest Kelas Eksperimen	32	50	90	68.59	11.161

Sumber: Pengolahan data IBM SPSS Statistic V.26 for Windows

Menggunakan nilai pretest sebanyak 49,53 dan nilai posttest sebanyak 65,16 memakai model

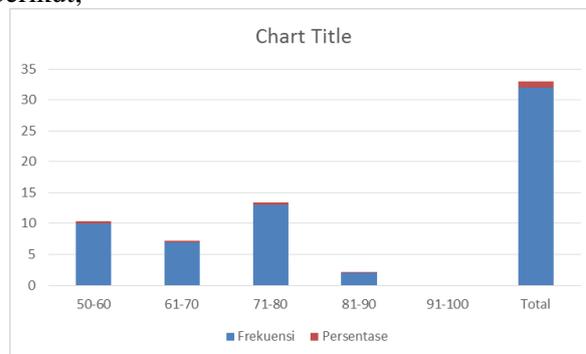
pembelajaran Cooperative Type Jigsaw, maka homogen-homogen skor yang akan terjadi belajar kelas kontrol mengalami peningkatan, sebagaimana tergambar pada tabel di atas. Sedangkan rata-rata skor hasil belajar kelas eksperimen sebesar 45,63 dan nilai posttest sebesar 68,59 apabila menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kelas VII.3 menjadi kelas eksperimen dan kelas VII.4 sebagai kelas kontrol Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh. Nilai akhir/postes yang dipergunakan pada penelitian ini dihitung menggunakan rata-rata, normalisasi, serta modifikasi data nilai peserta didik buat kedua kelas. hasil skor eksperimen lengkap kelas eksperimen dan kontrol ditunjukkan pada bawah ini.

Tabel 5. Nilai Kelas Eksperimen

Nilai kelas interval	Frekuensi	Persentase
50-60	10	31,2%
61-70	7	21,8%
71-80	13	40,6%
81-90	2	0,06%
91-100	0	0%
Total	32	100%

Berdasarkan Tabel 5 tersebut, dapat dilihat diagram presentasi kelas interval pada gambar 1 berikut;

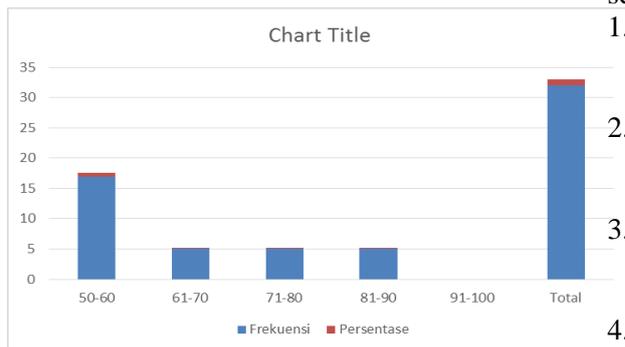


Gambar 1. Diagram Persentase Ketuntasan Siswa Kelas Eksperimen

Tabel 6. Nilai Kelas Kontrol

Nilai kelas interval	Frekuensi	Persentase
50-60	17	53%
61-70	5	15,6%
71-80	5	15,6%
81-90	5	15,6%
91-100	0	0%
Total	32	100%

Grafik kelas Kontrol



Gambar 2. Diagram Persentase Ketuntasan Siswa Kelas Kontrol

Penjelasan data dan tabel pengujian menunjukkan bahwa rata-rata hasil posttest kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol. Namun akan dilakukan uji statistik untuk mengetahui apakah perbedaannya signifikan.

3.2 Analisis Data

Mencari uji normalitas tes berdasarkan pembelajaran pada dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan langkah awal dalam menganalisis data tes. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis serta uji homogenitas varians. Uji hipotesis digunakan buat menarik konklusi perihal yang akan terjadi belajar mahasiswa di kedua mata kuliah sampel.

a. Uji Normalitas

Mengetahui apakah kedua sampel mempunyai distribusi yang teratur atau tidak merupakan tujuan dari uji normalitas. Karena sampelnya kurang asal 100 siswa, maka uji normalitas Shapiro-Wilk dipergunakan buat menghitung data post-test siswa menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics Version 26. Data penelitian berdistribusi normal Bila nilai di kolom Shapiro-Wilk tabel Uji Normalitas adalah Sig. > 0,05; sebaliknya, Bila Sig. < 0,05 maka datanya tak. yang akan terjadi analisis data uji normalitas menggunakan memakai program SPSS ialah menjadi berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Kontrol	.173	32	.016	.946	32	.111
Pretest Kelas Eksperimen	.202	32	.002	.944	32	.096
Postest Kelas Kontrol	.186	32	.007	.940	32	.073
Postest Kelas Eksperimen	.174	32	.015	.941	32	.078

Nilai signifikansi data tersebut pada atas diketahui sesuai uji normalitas, yaitu:

1. Data terdistribusi secara teratur yang ditunjukkan dengan nilai Sig Pretest Kelas Kontrol sebesar 0,111 yaitu $0,111 > 0,05$.
2. Data terdistribusi secara teratur yang ditunjukkan dengan nilai Sig Posttest Kelas Kontrol sebesar 0,096 ($0,096 > 0,05$).
3. Data terdistribusi secara teratur yg ditunjukkan menggunakan nilai Sig Pretest Kelas Eksperimen sebanyak 0,073 ($0,073 > 0,05$).
4. Nilai Sig sebanyak 0,078 asal posttest kelas eksperimen menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($0,078 > 0,05$).

b. Uji Homogenitas

Dengan menggunakan uji homogenitas, dipengaruhi apakah kedua sampel tersebut diambil berasal kelompok yg rata atau tak. buat menjaga homogenitas data, operasi komputasi dilakukan menggunakan memakai IBM SPSS Versi 26. Nilai signifikansi (Sig.) yg lebih besar berasal 0,05 memberikan bahwa data memiliki nilai kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tersebut tidak homogen. Menggunakan SPSS, analisis data uji homogenitas membuat yang akan terjadi menjadi berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Hasil Belajar TIK	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1.829	1	62	.181
Based on Median	1.681	1	62	.200
Based on Median and With Adjusted df	1.681	1	57.525	.200
Based on Trimmed mean	1.788	1	62	.186

Dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS, uji homogenitas memberikan bahwa data akibat belajar informatika yang menggunakan model pembelajaran Cooperative Type Jigsaw memiliki variansi yang sama antara kedua kelas. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi (Sig.) yang iperoleh pada tabel yaitu $0,181 > 0,05$.

c. Uji Hipotesis

Paired Samples t Test yaitu uji hipotesis statistik inferensial parametrik (uji beda komparatif) yang digunakan buat mengetahui apakah terdapat efek yg

signifikan antara dua sampel yg berpasangan, pada penelitian ini keyakinan tingkat 95% dipergunakan. nyata 5%. sebab data analisisnya rata serta terdistribusi secara teratur, uji t Sampel. Berpasangan dipergunakan buat menguji hipotesis. Hasil analisis data menggunakan pendekatan Paired Sample t Test pada kelas informatika SMP Negeri 1 Kabupaten Payakumbuh yang mencakup contoh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Metode Pembelajaran Konvensional.

Peneliti menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistik versi 26 untuk membantu melakukan analisis data. Akibat penggunaan SPSS untuk menganalisis Paired Sample T Test adalah menjadi berikut:

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Paired Sampel T Test

		Paired Differences		
		Mean	Std. Dev	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Pretest - Posttest	-19.297	11.334	1.417
Pair Differences				
95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
Lower	Upper			
-22.128	-16.466	-13.620	63	.000

Akibat belajar PreTest serta PostTest memiliki imbas yg signifikan satu sama lain, hal ini membagikan bahwa hasil belajar informatika SMP Negeri 1 Payakumbuh dipengaruhi dari penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. Nilai Sig (2-tailed) sebanyak 0,000 memberikan bahwa nilai tadi kurang asal 0,05 yg berarti ditolak dan diterima, sesuai menggunakan yang akan terjadi output “Paired Sample t Test” pada tabel diatas.

Pembahasan

Untuk mengetahui pengaruh model Cooperative Learning Tipe Jigsaw terhadap pengalaman Belajar Informatika siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kabupaten Payakumbuh pada tahun ajaran 2024–2025 menjadi tujuan penelitian ini. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa dari kelas VII.3 dan 32 siswa dari kelas VII.4. Kajian data tes yang berasal dari hasil belajar siswa diketahui bahwa mata pelajaran informatika kelas eksperimen mempunyai hasil

belajar siswa yang lebih homogen dibandingkan kelompok kontrol. berdasarkan temuan komputasi, 32 peserta didik di kelas kontrol mengikuti pretest, serta nilai homogen-homogen mereka merupakan 49,53. kebalikannya, homogen-rata pretest kelas eksperimen yg mencakup 32 respon secara keseluruhan adalah 45,63. Nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 65,16, namun nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 68,59. Hasil ini juga dicapai setelah penerapan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa meskipun variansinya kecil, siswa pada kelas eksperimen secara umum memperoleh hasil belajar informatika yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelompok kontrol.

Kelas eksperimen sangat menekankan pada peserta didik yang berpartisipasi aktif pada grup buat membantu satu sama lain pada memperoleh konten guna membantu mereka lebih tahu pelajaran yg dipelajari dengan menggunakan metodologi pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. seperti terlihat pada gambar pada bawah, hal ini terlihat pada proses pembelajaran pada kelas eksperimen.



Gambar 3. Proses Pembelajaran Eksperimen

Proses pembelajaran di kelas eksperimen digambarkan pada gambar di atas, dimana pengajar memakai aplikasi pembelajaran untuk mendorong siswa aktif serta membantu satu sama lain pada tahu materi, khususnya melalui kerja sama tim. membagi kelompok secara heterogen dengan menghasilkan grup ahli serta gerombolan asal. kelompok pakar yg bertugas memberi petunjuk di kelompok awal akan dipimpin oleh pengajar. Hasilnya kemudian didiskusikan serta dipresentasikan pada depan kelas oleh masing-masing gerombolan. Sedangkan instruktur berperan menjadi fasilitator, membantu siswa

dalam mengevaluasi konsep serta membantu mereka dalam menentukan yang terbaik.

Selain itu, hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t khususnya Uji T Sampel Berpasangan, yang diaktifkan oleh perangkat lunak IBM SPSS Statistics menunjukkan hal ini. Uji “Paired Sample t Test” menghasilkan hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang menunjukkan penolakan dan penerimaan, karena nilainya kurang dari 0,05. Yang akan terjadi belajar PreTest serta PostTest tidak selaras secara signifikan, Hal ini menunjukkan bagaimana hasil belajar informatika siswa SMP Negeri 1 Payakumbuh dipengaruhi oleh metodologi Cooperative Learning Tipe Jigsaw.

Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol., serta akibat belajarnya lebih baik dibandingkan kelas kontrol, berdasarkan temuan perhitungan uji-t. Antusiasme peserta didik dalam belajar tinggi sebab mereka berpartisipasi aktif dan pribadi pada prosesnya serta pembelajaran tidak berpusat pada guru.

4. Kesimpulan

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika dipengaruhi oleh model Cooperative Learning Tipe Jigsaw. Uji Paired-Sample T Test digunakan untuk menghitung hasil uji hipotesis menggunakan SPSS, menghasilkan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Penerimaan dan penolakan ditunjukkan dengan nilai di bawah 0,05. Temuan penelitian menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara hasil belajar pada PreTest dan PostTest. Hal ini menunjukkan betapa contoh Cooperative Learning Tipe Jigsaw memberikan dampak yang besar terhadap hasil belajar informatika siswa SMP Negeri 1 Payakumbuh.

Peserta didik lebih cenderung berpartisipasi aktif pada diskusi kelas, berkolaborasi dalam kelompok, dan mengembangkan pengetahuan dengan teman-temannya saat model pembelajaran Kooperatif Jigsaw digunakan sebab terbukti menghasilkan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, siswa tampak lebih bersemangat buat berpartisipasi pada kelas. siswa dapat menyelidiki topik menggunakan lebih efektif pada lingkungan yang dinamis dan kooperatif.

Daftar Rujukan

- [1] R. Herman, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw: Model, Implikasi dan Implementasi*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media, 2022.
- [2] R. Herman, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw: Model, Implikasi dan Implementasi*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media, 2022.
- [3] Ali Mudlofir, *Pendidik Profesional, Konsep, Strategi, dan Aplikasinya dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia*. Rajawali Press, 2012.
- [4] D. Ritonga and S. Napitupulu, “Implementasi Metode Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar,” *Educ. Learn.*, vol. 4, no. 1, pp. 38–45, 2024, doi: 10.57251/el.v4i1.1292.
- [5] Z. Sesmiarni *et al.*, “PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE TERHADAP HASIL BELAJAR TKJ SISWA KELAS X SMK IT AGUS SUSANTO Pendahuluan,” vol. 1, no. 3, pp. 799–806, 2022.
- [6] H. M.Ilyas and A. Syahid, “Jurnal Al-Aulia H. M.Ilyas, Abd. Syahid Volume 04 No 01 Januari-Juni 2018,” vol. 04, no. 01, pp. 58–85, 2022.
- [7] W. Aprison, S. Derta, S. Pendidikan, T. Informatika, and U. I. N. S. M, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas VII SMP N 7 Bukittinggi,” vol. 7, pp. 22248–22253, 2023.
- [8] Room, F., & Ina Syam, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Think talk write dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA PADANG, 11(1)*, 37–42. <https://doi.org/10.35134/jpti.v11i1.194>
- [9] H. Fatriani, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekresi Manusia*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022.
- [10] F. Prastiyo, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2*. Surakarta: Kekata Publisher, 2019.
- [11] Putri, H., Sesmiarni, Z., Zakir, S., Aprison, W., & Antoni Musril, H. . (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Creativ Problem Solving Terhadap Hasil Belajar TIK Di SMP Negeri 4 Bukittinggi. *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA PADANG, 11(2)*, 67–73. <https://doi.org/10.35134/jpti.v11i2.221>
- [12] J. Pendidikan, G. Sekolah, D. Fakultas, I. Pendidikan, and U. P. Ganesha, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan,” vol. 3, no. 1, pp. 115–124, 2019.
- [13] S. Ekawati, F. Basir, U. C. Palopo, and H. Belajar, “PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW,” vol. 6, pp. 297–305.
- [14] Angga Putra, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Sekolah Dasar*. Surabaya: CV.Jakad Media, 2021.
- [15] A. Suhaimah, “Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Keterampilan.