PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI DI SDN 18 TUMAMPUA I

ANGEL KHADIJAH

920862060027

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI DI SDN 18 TUMAMPUA 1

Atas Nama Saudari :

Nama : Angel Khadijah

NIM : 920862060027

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkejene, 3 Juni 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.	**Drs. H. ARIFIN DIA, M.Si.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan .

Disahkan oleh :
Ketua Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan(STKIP) Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM,S.H.,M.H

Dengan susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua : A. SHYAM SARJANI ALAM. S.T.,S.Pd.,M.Pd (.....)

Sekretaris : FIRDHA RAZAK S.Pd., M.Pd (.....)

Penguji : 1. A. SHYAM SARJANI ALAM. S.T.,S.Pd.,M.Pd(.....)

2. RAHMAT KAMARUDDIN, S.Pd.,M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. FIRDHA RAZAK S.Pd., M.Pd (.....)

2. Drs. H. ARIFIN DIA, M.Si. (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Angel Khadijah
NPM	: 920862060027
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Interaktif *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di SDN 18 Tumampua I.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab sendiri. Apabila di kemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 10 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Angel Khadijah

NIM : 920862060027

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

MOTTO

“Allah Tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah : 286)

“Orang lain tidak akan paham *Struggle* dan masa sulitnya kita yang mereka

ingin tahu hanya bagian *Succes Storiesnya* saja, jadi berjuanglah untuk diri

sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan, Kelak diri kita dimasa depan

akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Tetap berjuang yah”

PERSEMBAHAN

“Skripsi ini saya persembahkan Kepada Kedua orang tua tercinta saya yang jauh disana (Mama & Etta), yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun material, serta selalu memberikan do’a Untuk anak-anaknya sehingga sampai pada hari ini saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, kasih sayang yang tidak dapat terbalaskan semoga Allah SWT selalu memberikan umur yang panjang dan kesehatan kepada kalian”

“Skripsi ini saya peruntukkan juga untuk orang-orang yang sering bertanya

kapan wisudah?”

“Dan secara khusus Skripsi ini saya persembahkan untuk pendamping saya. (kelak)”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

ABSTRAK

Angel Khadijah, 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan media interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI di SDN 18 Tumampua I.* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. STKIP Andi Matappa. Dibimbing Oleh ibu Firdha Razak dan bapak Arifin Dia.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas VI di SDN 18 Tumampua I. Jenis penelitian yaitu pre-eksperimental dengan populasi Siswa kelas VI SDN 18 Tumampua I. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel random, sehingga diperoleh sampel penelitian yakni siswa kelas VI B SDN 18 Tumampua I. Instrument yang digunakan yaitu tes hasil belajar (Posttest) dan Angket respon siswa. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskritif, analisis data inferensial dan (uji regresi).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil analisis secara deskriptif hasil belajar siswa dengan model tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* berada pada 87,40%. Adapun hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *regresi* dengan diperoleh nilai signifikan 0,041 < P value = 0,05 berarti H0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 18 Tumampua I.

Kata Kunci : Pengaruh Model Kooperati Tipe *Jigsaw* dan hasil belajar IPA.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul skripsi penelitian **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Interaktif *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SDN 18 Tumampua I".** Skripsi Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Andi Matappa. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak khusus nya kepada orang tua : Bapak Khaeruddin S.Sos. dan Ibu Darmawati yang selalu mensupport penulis dalam proses perkuliahan ini, selanjutnya tak lupa penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

1. Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa, yang telah menaungi kami dalam mengecap pendidikan yang penuh hikmah ini.
2. Bapak A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, yang menjadi figure dalam menumbuhkan banyak inspirasi kepada kami selama menuntut ilmu.
3. Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan juga selaku Pembimbing I yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Bapak Drs.H.Arifin Dia, M.Si selaku Pembimbing II yang yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
5. Ibu A.Shyam Sarjani Alam. S.T.,S.Pd.,M.Pd dan Bapak Rahmat Kamaruddin, S.Pd.,M.Pd selaku penguji yang telah memberikan saran dan arahan serta ilmu pengetahuan begitu banyak kepada penulis.
6. Pak Tamrin HP, S.Pd selaku kepala tata usaha (TU) STKIP Andi Matappa yang selalu memberi masukan, saran serta arahan dan bimbingan selama berada di bangku perkuliahan, sehingga

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

penulis bisa sampai pada tahap ini. Semoga Allah Subhana Wataala Senantiasa melindunginya.

7. Seluruh bapak ibu dosen dan staf tata usaha STKIP Andi Matappa, yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah mendidik, membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pemahaman yang tak ternilai selama di bangku kuliah. Hanya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan do'a yang setulus-tulusnya yang dapat penulis berikan. Semoga Allah Subhanahu wa ta'ala memberikan pahala yang berlipat ganda atas segala kebaikan bapak/ibu dosen.
8. Bapak Herwan Syam S.Pd. selaku kepala sekolah, SDN 18 Tumampua I .Ibu Hj.Hasirah S.Pd selaku guru kelas VI B SDN 18 Tumampua I yang sangat memotivasi penulis, dan seluruh staf serta seluruh siswa kelas VI B SDN 18 Tumampua I atas segala pengertian dan kerjasamanya selama penulis melaksanakan penelitian.
9. Para teman-teman mahasiswa khususnya teman seperjuangan (Riska Maolidiana, Widya Astuti, dan Nurasisa) yang telah memberikan semangat satu sama lain untuk sama-sama menyelesaikan skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi penelitian ini sebaik mungkin, saya menyadari bahwa skripsi penelitian ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi penelitian ini. Akhir kata, saya berharap semoga skripsi penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Pangkajene, 29 Juni 2024

ANGEL KHADIJAH

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	12

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

BAB II 14

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS 14

A. Kajian Pustaka 14

1. Model pembelajaran 14

2. Model pembelajaran kooperatif jigsaw 19

3. Media interaktif Kahoot 25

4. Kelebihan dan kelemahan media Kahoot 33

5. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media Kahoot 35

6. Hasil Belajar 36

7. Indikator Hasil Belajar 40

8. Penelitian Relevan 40

9. Kerangka Pikir 44

B. Hipotesis 47

BAB III 48

METODE PENELITIAN 48

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 48

B. Variabel dan Desain Penelitian 49

C. Definisi Operasional Variabel 51

D. Lokasi dan Waktu Penelitian 52

E. Populasi dan Sampel 53

F. Instrumen Penelitian 53

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

G. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 54

H. Prosedur Pengumpulan Data 55

I. Analisi Data 57

BAB IV 61

A. Hasil Penelitian 61

1. Hasil Analisis Deskriptif 61

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial 66

B. Pembahasan 70

1. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif 71

2. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial 73

BAB V 75

A. Kesimpulan 75

B. Saran 77

DAFTAR PUSTAKA 78

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

Tabel 3.1 Desain Penelitian 41

Tabel 3.2 Pembobotan Angket Skala Likert 45

Tabel 3.3 Kriteria Hasil Belajar 46

Tabel 3.4 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V.A SDN 18 Tumampua I. 46

Tabel 3.5 Kategori Tingkat Respon Siswa 47

Tabel 4.1 Statistik Hasil akhir Belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 18 Tumampua I setelah menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* berbantuan media Interaktif *Kahoot* siswa kelas VI SD 18 Tumampua 50

Tabel 4.2 Persentase Hasil akhir Belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 18 Tumampua I setelah menggunakan model pembelajaran *Tipe Jigsaw* berbantuan *Kahoot* siswa kelas VI SD Negeri 18 Tumampua I 51

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA 52

Tabel 4.4 Statistik Hasil Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran Tipe Jigsaw berbantuan Kahoot 52

Tabel 4.5 Deskripsi Presentase Hasil Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran *Tipe Jigsaw* Berbantuan Kahoot 53

Tabel 4.6 Uji Normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* 54

Tabel 4.7 Uji Lineritas Dengan Menggunakan *Test For Linearity* 55

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

Tabel 4.8 Hasil Uji Regresi dengan menggunakan Tabel Anova 56

Tabel 4.9 Hasil Uji Regresi dengan menggunakan Tabel *Coefficients*[a] 56

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Lembar Validasi Instrumen Penelitian 82

- Validasi Ahli Materi 83
- Validasi Lembar Kerja Siswa (LKS) 85
- Validasi Angket Respon Siswa 86
- Validasi Ahli Media 88
- Validasi Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 90
- Validasi Tes Hasil Belajar 92
- Validasi Ahli Maeri 94

Lampiran II Instrumen Penelitian 106

- Angket Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran 107
- Angket Respon Guru 113
- Lembar Kerja Siswa (LKS) 115
- Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 121
- Bahan Ajar 127
- Tujuan Pembelajaran 128
- Materi 129
- Skor Hasil Belajar Siswa 135
- Skor Angket Respon Siswa 136

Lampiran III Persuratan 136

- Surat Keterangan (SK) Pembimbing 137
- Catatan Perbaikan Ujian Proposal 139
- Surat Keterangan Perbaikan Ujian 140

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

- Surat Keterangan Validasi 141
- Surat Keterangan (SK) Penelitian 142
- Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 143
- Catatan Perbaikan Ujian Seminar Hasil 144
- Surat Keterangan Perbaikan Ujian Seminar Hasil 145
- Catatan Perbaikan Ujian Tutup 146
- Surat Keterangan Artikel Ilmiah 147
- Matriks 148

Dokumentasi 150

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Tampilan Awal Kahoot dan pendaftaran login	20
Gambar 2.2	Jenis Akun yang akan dipilih	21
Gambar 2.3	Tempat yang akan dipilih	21
Gambar 2.4	tampilan memasukkan akun email	22
Gambar 2.5	Tampilan masuk ke beranda kahoot	22
Gambar 2.6	Halaman beranda Kahoot	23
Gambar 2.7	Tampilan pilihan untuk membuat soal	23
Gambar 2.8	Tampilan membuat soal	24
Gambar 2.9	Tampilan untuk menambahkan soal selanjutnya	24
Gambar 2.10	Tampilan untuk menyimpan soal yang telah dibuat	25
Gambar 2.11	Tampilan untuk menambahkan deskripsi	25
Gambar 2.12	Tampilan semua soal tersimpan dan siap untuk dimainkan	26
Gambar 2.13	Tampilan untuk memulai permainan	26
Gambar 2.14	Tampilan berbagi link di Kahoot	27

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merupakan program pendidikan yang digunakan sebagai petunjuk atau pedoman dalam penerapan kegiatan pembelajaran yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Mengingat pada saat ini pembelajaran di sekolah menerapkan kurikulum 2013 yaitu kurikulum yang identik dengan menuntut pengembangan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Salah satu rancangan pembelajaran yang dapat digunakan dalam kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran kooperatif yang dapat menjadi dasar penerapan kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif yaitu konsep pembelajaran yang menggunakan sistem belajar kelompok. Model pembelajaran kooperatif mengarahkan siswa melakukan kegiatan belajar mulai dari memahami materi dan melatih pemahaman materi secara berdiskusi dengan siswa lain dalam kelompok dan kemudian dievalusi secara individu untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar yang diharapkan dapat meningkatkan kemandirian dalam memahami materi dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat saat berdiskusi. Sedangkan tugas seorang guru adalah sebagai pengarah dan pembimbing proses pembelajaran.

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, hasil belajar siswa dengan maksud untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

mencapai tujuan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas untuk mendapatkan itu semua seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan rancangan pembelajaran dengan menerapkan strategi dalam pembelajaran seperti penggunaan model, metode, media maupun pendekatan pembelajaran yang menjadi pendukung proses pembelajaran. proses pembelajaran dengan melibatkan model maupun media pembelajaran yang dinilai efektif dalam menarik hasil belajar siswa dalam pembelajaran, tetapi dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara tepat, sebab apabila guru tidak mampu menerapkannya dengan tepat. Sehingga dapat dikatakan bahwa guru merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran dan ditekankan untuk memiliki kemampuan pedagogik sebab dengan kemampuan tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu pembelajaran yang memerlukan proses pembelajaran yang berkualitas yaitu mata pelajaran IPA. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari – hari.

Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara alamiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar IPA diperlukan dalam kehidupan sehari – hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah – masalah yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

dapat diidentifikasikan. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan di tingkat SD diharapkan ada penekanan pembelajaran salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat status karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Penerapan model dan media pembelajaran merupakan penunjang tercapainya tujuan pada proses pembelajaran IPA. Penerapan model dan media merupakan bagian dari pemberian perlakukan pada kegiatan belajar dengan adanya penerapan model dan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi yang kemudian berpengaruh pada hasil belajar. Sejalan dengan teori belajar behavioristik yang merupakan cara belajar yang dilakukan dengan memberikan perlakuan dengan mengharapkan hasil belajar atau respon (Sani, & Abdullah, 2013).

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, sebab IPA melatih siswa berfikir logis, rasional, kritis dan kreatif atau berpikir secara ilmiah. Pendidikan IPA juga memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian dan perkembangan intelektual anak.

Oleh karena itu pentingnya pendidikan IPA di SD, maka sangat diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ada, sehingga siswa belajar IPA secara bermakna. Pemecahan masalah dapat mendorong siswa agar lebih aktif,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

menyenangkan sebab terciptanya pembelajaran yang lebih bervariasi. Model pembelajaran berbantuan media ini dapat menarik minat belajar siswa yang kemudian akan berdampak pada hasil belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Selain itu, pengaruh model pembelajaran tipe berbantuan media interaktif *kahoot* juga dapat menjadi upaya bagi guru untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa. Pemahaman konsep yang baik akan memberikan hasil belajar yang baik pada siswa sehingga pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* dapat memberikan pembelajaran yang efektif karena terdapat variasi dalam proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Yunita Rochmawati.(2022) berjudul "Penggunaan Kombinasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Media Benda Asli untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model dan media permainan ini memberikan efek dapat meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPA di peserta didik. merujuk pada penelitian di atas, maka akan dilakukan penelitian

dengan judul **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI SDN 18 TUMAMPUA I"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka ditemukan rumusan masalah yang akan dikaji:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

"Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SDN 18 Tumapua I?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SDN 18 Tumampua I

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat. Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini yaitu dari segi teoritis dan segi praktis.

1. Segi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi pemikiran dalam bidang pendidikan dasar terutama dalam menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan model dan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat acuan bagi pembaca untuk melakukan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan pembelajaran mata pelajaran IPA khususnya di sekolah dasar.

2. Segi Praktis

a. Sekolah

Penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis media interaktif ini diharapkan dapat menambah varian pembelajaran sehingga

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

mampu meningkatkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermakna yang berdampak pada prestasi siswa.

b. Guru

Penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis media interaktif ini diharapkan mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, mengasah kreativitas guru, meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran, mengefesiensi waktu dan tenaga guru sebagai pengajar, menjadikan suasana lebih menarik dan interaktif dan membuat siswa yang bosan menjadi lebih aktif.

c. Siswa

Dengan penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis media interaktif ini siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar siswa, proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan,meningkatkan solidaritas sosial dikalangan siswa dan mampu bekerja sama dan bertukar pendapat satu sama lain.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Model pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Menurut (Saefuddin & Berdiati,2014) model pembelajaran adalah ‘kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran’. model pembelajaran menurut para pakar di antaranya menurut (Trianto,2015) adalah ‘perencanana atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutor.

Model pembelajaran adalah deskripsi lingkungan pembelajaran yang meliputi perilaku guru dalam melangsungkan pembelajaran (Warsono dan Hariyanto,2013). Model pembelajaran adalah model belajar sebagai pola yang digunakan sebagai pedoman guna merancang pembelajaran dikelas atau tutorial (Trianto,2013) model belajar merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematik dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompotensi belajar (Mulyono,2018). Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (saefuddin & Berdiati,2014). model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau lingkungan belajar lain (Joyce & Weil,2018).

Demikian dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan langkah atau cara yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yang sifatnya sistematis, mengandung berbagai unsur dan terbentuk berdasarkan landasan teori tertentu yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

b. Karakteristik model pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri, sebagai berikut (Sundari, 2015):

1) Pengembangan model pembelajaran berdasarkan atas teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2) Mempunyai tujuan yang ingin dicapai.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

3) Menjadi langkah yang dapat ditempuh terhadap permasalahan yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar di kelas.
4) Mempunyai sintak, prinsip, sistem sosial dan sistem pendukung.
5) Memiliki pengaruh sebagai akibat penerapan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
6) Menyebabkan persiapan mengajar menjadi lebih jelas arahnya.

Demikian dapat disimpulkan Karakteristik model pembelajaran dalam pembelajaran memiliki berbagai jenis model. Sehingga karakteristik yang dimiliki oleh setiap model pembelajaran memiliki perbedaan. Perbedaan karakteristik yang dimiliki setiap model pembelajaran yaitu terletak pada langkah dan tujuan dari penggunaan model pembelajaran tersebut.

c. Jenis-jenis model pembelajaran

1) Model pembelajaran kontekstual

Model pembelajaran kontekstual *(contekstual teaching and learning)* merupakan model pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dengan melibatkan kehidupan nyata (Nurdyansyah, & Fahyuni, 2016). Maksud dari melibatkan kehidupan dunia nyata dalam materi pembelajaran yaitu diharapkan memberikan dampak meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami hubungan antara materi atau pengetahuan yang dipelajari dan dimilikinya dengan kaitannya di kehidupan nyata. Model pembelajaran ini menggunakan pendekatan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

analisis deskriptif, uji hipotesis (uji paired sample test) dan uji N-Gain Ternormalisasi. Berdasarkan pengumpulan data dan analisis data diperolehhasil α = 0,000, dan t hitungnya = 0,05. karena α = 0,000 < 0,05 maka disimpulkan bahwa H0 ditolak artinya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa dengan kategori pengaruhnya cukup efektif.

8. **Kerangka Pikir**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang menjadi bagian terpenting dari upaya guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. untuk mendapatkan itu semua seorang guru harus dapat menciptakan rancangan pembelajaran dengan dengan melibatkan strategi baik model maupun media pembelajaran dinilai efektif dalam menarik hasil belajar siswa.

Namun permasalahan dalam pembelajaran tidak dapat dihindari khususnya pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan dengan ditemukan suatu kendala yang mengganggu proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Kendala tersebut yaitu masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran yang kemudian menimbulkan rasa bosan sehingga siswa membuat kegaduhan dengan berbicara dengan siswa lainnya di luar dari materi sehingga menjadi kurang memperhatikan pembelajaran. Hal ini terjadi karena siswa merasa bahwa mata pelajaran IPA memiliki materi yang sulit dipahami penjelasannya. Selain itu, kurangnya penggunaan media dan model

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

pembelajaran pada pembelajaran IPA oleh guru, keadaan ini terjadi disebabkan karena kesulitan yang dihadapi guru dalam memadukan model atau media pembelajaran dengan materi IPA pada setiap pembelajaran.

Pernyataan ini sejalan dengan pendapat siswa kelas VI bahwa saat pelajaran IPA masih mengalami kesulitan sehingga menimbulkan kepasifan dalam proses pelajaran IPA. Kurangnya penggunaan model atau media pembelajaran yang bervariasi menyebabkan kurangnya peningkatan hasil belajar siswa sehingga dari kendala tersebut menimbulkan permasalahan yaitu kurangnya hasil belajar siswa.

Dari permasalahan tersebut diberikan sebuah solusi yaitu dengan menerapkan pengaruh model pembelajaran kooperatif *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan pembelajaran yang bersifat kooperatif dan memiliki ciri khas yaitu unsur kompetisi antar kelompok. Media interaktif *kahoot* merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif dan menyenangkan siswa dalam memainkan quiz pada media interaktif *kahoot* ini.

Pada pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini setiap siswa menjadi anggota dari 2 kelompok, yaitu anggota kelompok asal dan anggota kelompok ahli.

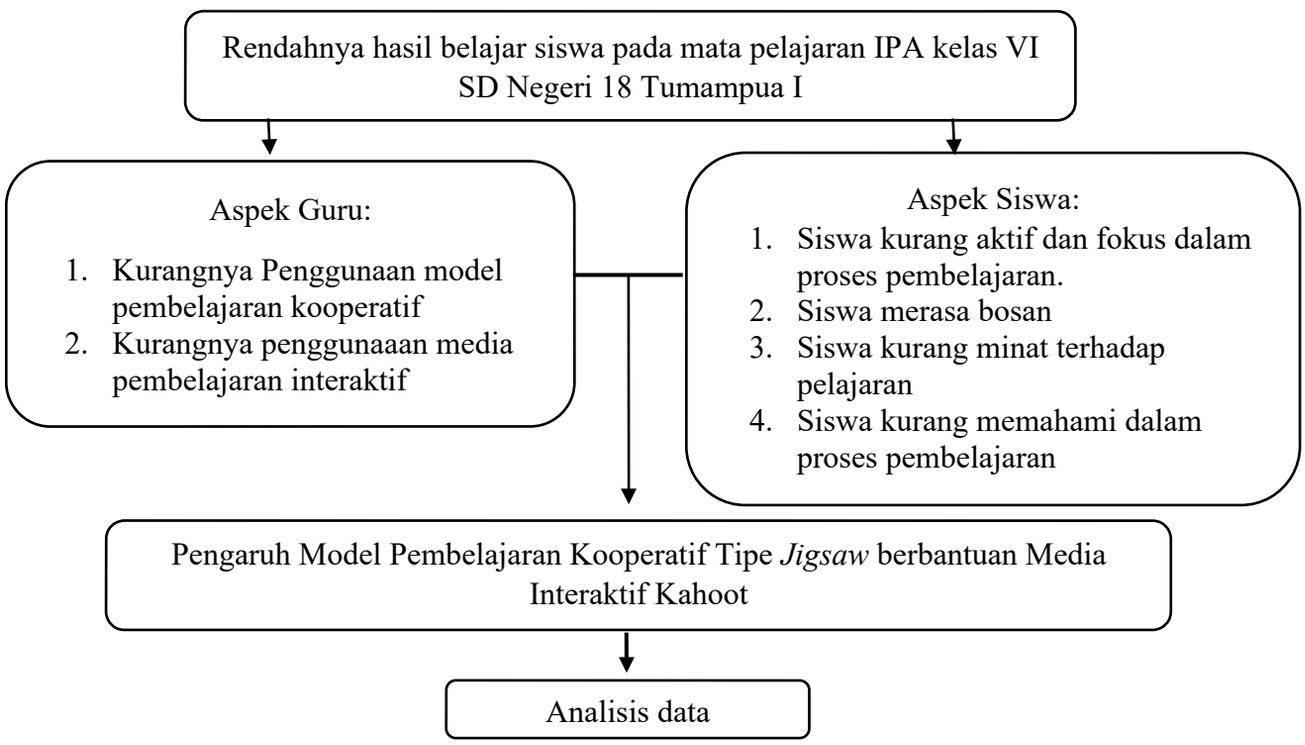
Anggota kelompok asal terdiri dari 3-5 siswa yang setiap anggotanya diberi nomor kepala 1-5. nomor kepala yang sama pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

kelompok asal berkumpul pada suatu kelompok yang disebut kelompok ahli.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* dinilai dapat membuat keadaan kelas jadi lebih menyenangkan. Model pembelajaran berbasis media ini dapat menarik motivasi belajar siswa yang kemudian akan berdampak pada hasil belajar IPA.

Hal tersebut terjadi atas pengaruh kegiatan pembelajaran model tipe kooperatif *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* yang berbentuk permainan dan pertandingan yang kemudian mengarah pada pemberian soal-soal kepada siswa melalui media interaktif *kahoot* yang harus dapat dijawab dengan tepat dari pemberian perlakuan tersebut memberikan pengaruh pada meningkatnya hasil belajar. hasil belajar ini diperoleh karena pengaruh dari munculnya motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang terjadi karena adanya permainan, pertandingan dan pemberian penghargaan.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

B. Hipotesis

1. Hipotesis penelitian

   Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya (Hadi, 2011). Hipotesis penelitian ini ialah "terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI SDN 18 Tumampua I.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. suatu penelitian yang dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian juga pemahaman akan kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila juga disertai dengan tabel, grafik, bagan, gambar, atau tampilan lain.

Penelitian kuantitatif diartikan sebagai suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui dengan kata lain penelitian kuantitatif ini selalu melibatkan data berupa angka. Data yang berupa angka ini selanjutnya diolah secara statistik dan dianalisa sehingga mendapat suatu kesimpulan tertentu.

Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian, fenomena, dan hubungannya. Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model matematis (melalui bantuan SPSS), teori-teori, atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan suatu teori pada fenomena tertentu dengan kenyataan ataupun bukti empiris yang terdapat di lapangan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

Selanjutnya dari pembuktian tersebut akan diperoleh suatu pembenaran ataupun penolakan terhadap teori beberapa pemaparan tentang pengertian penelitian kuantitatif di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang melibatkan angka (pengumpulan data maupun penganalisaan) dalam menguji sebuah teori sehingga didapatkan fakta empiris mengenai pembenaran maupun penolakan teori tersebut. Selanjutnya, dalam penelitian ini, akan diuji mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* terhadap hasil belajar IPA berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan maka teori tersebut dapat diterima ataupun ditolak.

2. Jenis Penilitian

Penelitian ini menggunakan penelitian *pra-eksperimental design (Nondesigns)* yang akan mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI Di SDN 18 Tumampua I

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel

Variabel adalah objek penelitian atau media terfokus dari dalam suatu penelitian yang berbentuk abstrak maupun real dalam penelitian ini terdiri atas dua, yaitu :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

a. Variabel Bebas

Variabel bebas (Independent Variable) adalah variabel yang menjadi sebab atau merubah/memengaruhi variabel lain (dependent variable). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* (X).

b. Variabel Terikat

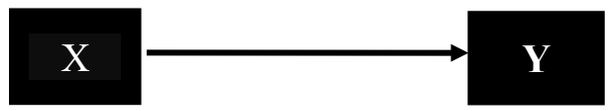
Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel lain (variabel bebas). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA siswa kelas VI SDN 18 Tumampua I (Y).

2. Desain penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti, yaitu:

a. Variabel bebas, yaitu pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot*
b. Variabel terikat, yaitu hasil belajar IPA berdasarkan hal tersebut, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut

Tabel 3.1 Desain Penelitian



Keterangan :

X : Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot*

Y : Hasil belajar IPA

⟶ : Garis hubungan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

C. Definisi Operasional Variabel

Adapun definisi operasional dari variabel yang ada pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* adalah merupakan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan pertandingan dan menggunakan permainan quiz melalui aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajarannya. Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran berbasis media ini yaitu pertama menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyampaikan informasi, membentuk kelompok asal, membentuk kelompok ahli, kelompok ahli kembali ke kelompok asal,setelah itu memberikan quiz melalui media interaktif *kahoot,*evaluasi dan memberikan penghargaan.
2. Hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang dicapai setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* yang berupa angka-angka untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.

   Adapun indikator dalam penelitian ini adalah :

   Menurut Moore (2017) indicator hasil belajar ada 3 ranah, yaitu:

   1. Ranah Kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian serta evaluasi
   2. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab serta menentukan nilai.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

3. Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.*

Sedang menurut Straus, dkk (2017), indikator hasil belajar ialah :

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui pembelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Indikator hasil belajar meliputi tiga ranah diantaranya ialah ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotorik.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 18 tumampua I, alamat Jl.Dg.Bonto No.8,Tumampua kecamatan pangkajene, kabupaten pangkajene dan kepulauan, sulawesi selatan. waktu penelitian yaitu pada tahun ajaran 2023/2024. alasan mengambil tempat ini dikarenakan disekolah ini masih kurang menggunakan media interaktif, dan hanya mengandalkan media buku, selain itu dikelas VI juga sudah mampu menguasai teknologi berupa handphone hal ini dapat dilihat pada saat les tambahan yang diberikan siswa yang sudah mampu membuka materi di google ataupun media sosial lainnya,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

sehingga hal ini berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan yakni menggunakan IT dalam proses pembelajaran.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 25 siswa atau seluruh siswa kelas VI B SDN 18 Tumampua I.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini menggunakan *sampling random*. *Sampling random* merupakan pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi dan setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel.

Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI B, dimana jumlah siswa laki-laki sebanyak 11 siswa dan perempuan 14 siswa.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah metode yang dipakai untuk mengukur dan mengumpulkan data pada karya ilmiah. Instrumen penelitian sangat penting karena dapat mempengaruhi validitas data yang digunakan dalam penelitian. Jika tidak sesuai atau salah, maka bisa berpengaruh pada hasil penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan terhadap 25 siswa kelas VI SDN 18 tumampua I mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pertumbuhan dan perkembangan manusia. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan analisis data penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif, dan statistik inferesial hasil tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil penelitian yang dibahas dalam hal ini yang menyangkut dalam kategori aspek kognitif, diamana data yang disajikan merupakan perhitungan atau analisis awal berdasarkan analisis deskriptif, yaitu perhitungan dengan menentukan rata-rata, median, standar deviasi, variasi dan lain-lain berdasarkan tabel distribusi frekuensi dari masing-masing variabel penelitian. rangkungan statistik skor hasil belajar IPA dan respon siswa kelas VI B SDN 18 tumampua I pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

a. Data Hasil Belajar Post test

Statistik hasil belajar siswa pada kelas VI SDN Negeri 18 Tumampua I setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* siswa kelas VI SDN 18 Tumampua I disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.1 *Statistik* hasil akhir belajar IPA siswa kelas VI SDN 18 Tumampua I setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* siswa kelas VI SDN 18 Tumampua I

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	25
Skor	100
Skor Maksimum	100
Skor Minimum	50
Rentang Skor	50
Rata-rata (Mean)	87,40
Modus	90
Median	80
Standar Deviasi	14,048

Sumber : Hasil Analisis Data

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.1 diatas bahwa skor rata-rata hasil belajar IPA setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* dari 25 siswa dari skor ideal 100 sebesar 87,40 dengan modus 90 atau nilai yang paling banyak diperoleh sedangkan median menunjukkan angka 80 yang menunjukkan nilai tengah yang menunjukkan nilai 80 keatas dan setengahnya lagi memperoleh nilai 80 kebawah. Standar deviasinya adalah 14,048 sedangkan variasinya adalah 197,333 nilai maksimum yang diperoleh dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

media interaktif *Kahoot* adalah 100 dengan nilai minimumnya adalah 50 sehingga rentang data berada pada angka 50.

Selanjutnya jika data hasil belajar tersebut pada tabel 4.1 dikelompokkan kedalam lima kategori nilai, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi seperti pada tabel 4.2 sebagai berikut :

Tabel 4.2 Persentase skor hasil belajar IPA siswa kelas VI SDN 18 Tumampua I setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media intraktif *Kahoot* siswa kelas VI SDN 18 Tumampua I

Tingkat penguasaan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Tinggi	11	44%
80-89	Tinggi	6	24%
70-79	Sedang	5	20%
60-69	Rendah	2	8%
<59	Sangat Rendah	1	4%
Total		25	100%

Pada tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa 25 siswa kelas VI SDN 18 Tumampua I, siswa memperoleh skor pada kategori sangat rendah sebanyak 1 (4%) kategori rendah sebanyak 2 (8%) dan kategori sedang 5 (20%) kategori Tinggi sebanyak 6 (24%) dan kategori sangat tinggi sebanyak 11(44%). setelah skor rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* berjumlah 25 siswa dikonversi kedalam empat kategori diatas maka rata-rata hasil belajar IPA kelas VI SDN 18 Tumampua I tergolong sangat tinggi yaitu 87,40.

Jika nilai keseluruhan hasil belajar siswa disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah sebesar 70%, maka

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

diperoleh kategori *ketuntasan* klasikal hasil belajar siswa kelas VI B dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* sebagaimana seperti pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3 Deskripsi ketuntasan hasil belajar IPA

Skor	Kategori	Frekuensi	%
0≤ Nilai < 69%	Tidak Tuntas	3	12%
70% ≤ Nilai ≤ 100%	Tuntas	22	88%

Dari Tabel 4.3 terlihat bahwa jumlah siswa yang tidak memiliki kriteria kuantitas minimum adalah 3 siswa (12%) dan yang memenuhi ketuntasan minimum adalah 22 orang (80%). Berdasarkan deskripsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas VI SDN 18 Tumampua I memenuhi indikator ketuntasan belajar secara klasikal yaitu < 70%.

b. Data hasil respon siswa terhadap model pembelajaran tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot*

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data respon siswa adalah angket respon siswa (Lampiran). Angket ini diberikan kepada siswa sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan media interaktif *kahoot*.

Hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang diisi oleh 25 responden, yang secara singkat ditunjukkan pada tabel berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

Tabel 4.4 Statistik hasil respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot*

Statistik	Nilai Statistik
N	25
Rata-rata	82,60
Median	80
Modus	83,33
Standar Diviasi	5,788
Variansi	33,500
Rentang	21
Nilai Minimum	72
Nilai Maximum	93

(Sumber Hasil Analisis Data)

Berdasarkan hasil Tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa, rata-rata respon siswa yang mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* adalah 82,60 dengan modus 83,33 atau nilai yang paling banyak diperoleh, sedangkan nilai median menunjukkan nilai tengah yang diperoleh siswa 80. Standar deviasi 5,788 sedangkan variansianya adalah 33,500. Nilai keaktifan maximum yang diperoleh dari 25 siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah 93, dan nilai minimumnya adalah 72 sehingga rentang pada angka 21.

Selanjutnya jika hasil data tersebut pada tabel 4.5 dikelompokkan kedalam empat kategori nilai, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi seperti pada tabel 4.6 sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

Tabel 4.5 Deskprisi presentase hasil respon siswa terhadap model Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot*

Skor Angket	Kategori	Frekuensi	Presentase %
46 ≤ P ≤ 60	Sangat Setuju	22	88%
31 ≤ P ≤ 45	Setuju	3	12%
16 ≤ P ≤ 30	Tidak Setuju	-	-
0 ≤ P ≤ 15	Sangat Tidak Setuju	-	-
Total		25	100%

Sumber : Hasil analisis data

Berdasarkan data dari tabel 4.5 dapat dilihat bahwa rata-rata respon siswa sangat baik terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* dengan materi pertumbuhan dan perkembangan manusia terdapat 22 siswa yang merespon sangat setuju pada rentang 46 ≤ P ≤ 60 (88%) dan terdapat 3 siswa yang merespon setuju pada rentang 31 ≤ P ≤ 45 (12%).

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisi statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang harus dirumuskan. analisis statistik inferensial merupakan lanjutan dari analisis deskriptif, analisis yang dilakukan dengan tahap uji normalitas terlebih dahulu yakni untuk mengetahui apakah sebaran data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, setelah uji tahap normalitas dan uji lineritas terpenuhi maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebarang data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak, uji ini perlu dilakukan sebagai persyaratan untuk melakukan pengujian hipotesis sebagai dasar dalam penarikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

7. Kemadirian dalam pembelajaran : model ini mengembangkan kemadirian siswa dalam memahami materi karna bertanggung jawab untuk memastikan bahwa mereka dapat menjelaskan dan menguasai materi yang telah ditugaskan.

Dengan demikian, suasana kelas pada saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang dinamis tetapi juga memperkenalkan keterampilan sosial, kolaborasi, dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal diatas bahwa pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* dapat membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Hal ini didukung oleh Sudrajat (2008, hal.1) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa melalui interaksi belajar yang efektif siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal. Model pembelajaran kooperatif tip *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama atau sejajar. dari hasil penelitian ini juga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI di SDN 18 Tumampua I.

2. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial

Pembahasan hasil analisis inferensial dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* terhadapa hasil belajar IPA kelas VI di SDN 18 Tumampua I. Hasil Uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi dengan tabel *coefficients* diperoleh Thitung = 2,169 dengan nilai signifikan 0,041 maka H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* terhadap hasil belajar IPA di SDN 18 Tumampua I .

Uji regresi dengan tabel *coefficients* diperoleh ini konstanta sebesar 164,200 sedangkan koefisien respon siswa sebesar 0,092 dengan demikian persamaan regresi adalah Y = 164,200 + 0,092 X. Dari persamaan garis tersebut dapat dijelaskan bahwa Y menunjukkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot*, angka 164,200 adalah fungsi koefisien regresi menunjukkan nilai konstanta yang merupakan nilai prediksi terhadap hasil belajar siswa, angka 0,092 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan X menunjukkan respon siswa sebagai akibat dari model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* dengan demikian, persamaan tersebut dapat ditafsirkan bahwa setiap penambahan 1 nilai respon siswa, maka nilai hasil belajar bertambah 0,092.

Hal ini didukung oleh Aris (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 SDN 32 rejang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

lebong mengalami peningkatan, dimana terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* . Nilai *posttest* lebih baik dari *pretest* itu artinya terdapat peningkatan pengetahuan siswa, setelah diberikan perlakuan atau *treatment.*

Selain itu, hal ini sejalan pula dengan teori belajar model ini dirancang untuk mengurangi konflik antar kelompok dan meningkatkan kerjasama di antara siswa-siswa yang berbeda latar belakang. Berikut ini beberapa point penting dari teori belajar menggunakan model kooperatif *jigsaw* : struktur kelompok, kolaborasi, tanggung jawab pribadi, peningkatan keterampilan sosial, dan tujuan pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SDN 18 Tumapua I , tujuan penelitian dan hasil yang diperoleh sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka pada bagian ini disajikan kesimpulan dan saran sebagai implikasi dari hasil yang diperoleh. Adapun kesimpulan dan saran yang dimaksud sebagai berikut :

1. Hasil analisis data hasil belajar IPA pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* berada pada 87,40 dengan ketuntasan minimal hasil belajar siswa kelas VI di SDN 18 Tumampua I menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* memenuhi ketentuan klasikal yakni 75%. sedangkan respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* pada pelajaran IPA materi pertumbuhan dan perkembangan manusia dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 82,60%.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

2. Hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi dengan tabel *coefficients* diperoleh thitung = 2,169 dengan nilai signifikan 0,041, maka H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media interaktif *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDN 18 Tumampua I
3. Uji regresi dengan tabel *coefficients* diperoleh nilai konstanta sebesar 164,200 sedangkan koefisien respon siswa sebesar 0,092 dengan demikian persamaan regresi adalah Y= 164,200 + 0,092 X.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Dalam pembelajaran IPA diharapkan kepada pendidik sekolah agar dapat Menggunakan serta menerapkan model ataupun media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA dalam memacu siswa aktif dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai tindak lanjut, pada saat proses pembelajaran diharapkan kepada pendidik untuk lebih mengawasi dan mengontrol serta membimbing siswa dalam bekerja kelompok .
3. Kepada para peneliti dibidang pendidikan , diharapkan agar mengadakan penelitian lebih lanjut dengan model ini pada pokok pembahasan lain dalam IPA sebagai salah satu upaya peningkatan mutu proses pembelajaran IPA
4. Bagi siswa diharapkan lebih fokus saat guru sedang menjelaskan tentang bagaimana menggunakan media pembelajaran .
5. Bagi guru, diharapkan agar memberikan model atau pendekatan pembelajaran yang baru kepada siswa, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa khusus pada pembelajaran IPA. Bagi sekolah, diharapkan agar menjadikan hasil penelitian sebagai bahan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

DAFTAR PUSTAKA

Astutik, P., & Hariyati, N. (2021). Peran Guru Dan Strategi Pembelajaran Dalam Penerapan Keterampilan Abad 21 Pada Pendidikan Dasar *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, *9*(3), 621.

Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan antara minat dan motivasi belajar dengan hasil belajar ipa pada siswa SD. *Journal of Education Technology*, *1*(4), 231–238.

Delisda, D., & Sofyan, D. (2014). Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Antara Yang Mendapatkan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(2), 75–84.

Dhesita, S. J. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Lok-R Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmiah WUNY*, *5*(1), 210–226. https://doi.org/10.21831/jwuny.v5i1.50113

Erlinda, N. (2017). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Dharma Bakti Lubuk Alung. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, *2*(1), 49. https://doi.org/10.24042/tadris.v2i1.1738

Erlinda, D. (2021). Pengaruh Penerimaan Peserta Didik Baru Melalui Sistem Zonasi terhadap Prestasi Belajar SD Kabupaten Berau Kalimantan Timur. *Unibos Repository*.

Hariadi, L., & Gondohanindijo, J. (2021). Model Koping Untuk Mengatasi Stres Belajar Matematika Melalui Aplikasi Berbasis Media Pembelajaran Interaktif (Mpi) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, *2*, 31–46.

Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, *1*(1), 78–85. https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631

Hartono, A. (2022). *Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas V Negeri 3 Silo.

Maulidasari, M., & Novianti, N. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Konsep Pecahan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, *3*(2), 90–94.

Meynawati, L., Haryadi, M. A. R., Yahya, R. N., Cahyani, S. A., Dewi, S. L., & Istianti, T. (2022a). Analisis Model Contextual Teaching and Learning terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Journal on Education*, *5*(1), 601–608..

Muchtar, F. Y., Nurdin, F. A., Kasmawati, K., Nurwahyuningsih, N., & Yamin, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). *Journal on Education*, *5*(4), 14615–14624.

Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.

Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.

Putra, A. A., & Hardianti, T. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP HASIL THE INFLUENCE OF JIGSAW LEARNING MODEL ON LEARNING. 02, 9–16.

Rohmawati, L. S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran. *Pai*, *5*(2), 87–92.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *01*(01), 1689–1699.

Sulastri, S., Imran, I., & Firmansyah, A. (2015). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, *3*(1).

Utariasih, L. J. (2018). Pengaruh Jigsaw Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Di Sd Gugus V. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, *1*(2), 68–76.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

https://doi.org/10.23887/ijerr.v1i2.14705

Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Bela Negara Mata Pelajaran PKN Melalui Strategi Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, *3*(1), 10–27.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA

DOKUMENTASI









Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/xOVjFgl9DvVnSY-QIrkQhA