



## PENGARUH KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Angel Khadijah<sup>1</sup>, A. Zam Immawan Alam<sup>2</sup>, Firdha Razak<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> STKIP Andi Matappa

E-mail: [angelkhadijah2909@gmail.com](mailto:angelkhadijah2909@gmail.com)

---

### ARTICLE HISTORY

**Submitted:**

05-11-2024

**Accepted:**

01-02-2025

**Published:**

30-04-2025

**Abstract:** *This research is a pre-experimental research which aims to determine the effect of the Jigsaw type cooperative learning model assisted by Kahoot interactive media on student learning outcomes in Class VI science subjects at SDN 18 Tumampua I. The research method is a quantitative method with a population of class VI students at SDN 18 Tumampua I. The sampling technique used was a random sampling technique, so that the research sample was obtained, namely class VI B students at SDN 18 Tumampua I. The instruments used were the learning outcomes test (Posttest) and Student Response Questionnaire. The data analysis used is descriptive data analysis and inferential data analysis (Regression Test). The results of this research show that the results of descriptive analysis of student learning outcomes using the Jigsaw type model assisted by Kahoot interactive media are at 87.40. The results of the hypothesis test using the regression test obtained a significant value of  $0.041 < P \text{ value} = 0.05$ , meaning that  $H_0$  was rejected, therefore it can be concluded that the regression test with the coefficient table obtained a constant value of 164.200, while the student response coefficient was 0.092, thus the regression equation is  $Y = 164,200 + 0.092 \text{ Science at SDN 18 Tumampua I}$ .*

**Keywords:** *Jigsaw, Kahoot, Learning Outcomes*

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen yang bertujuan 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. Metode penelitian yaitu metode kuantitatif 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 deskriptif dan analisis data inferensial (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  $0,041 < P \text{ value} = 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa uji regresi dengan tabel coefficient diperoleh nilai konstanta sebesar 164,200 sedangkan koefisien respon siswa sebesar 0,092 dengan demikian persamaan regresi adalah  $Y = 164,200 + 0,092 X$  yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajarsiswa pada mata pelajaran IPA di SDN 18 Tumampua I.

**Kata Kunci:** *Jigsaw, Kahoot, Hasil Belajar*

---

## PENDAHULUAN

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.

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 dapat diidentifikasi. 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.

Hal ini terjadi karena kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran pada pembelajaran IPA oleh guru. Kekurangan penggunaan media dan model pembelajaran di sekolah mencapai 75% keadaan ini terjadi disebabkan karena kesulitan yang dihadapi guru dalam memadukan model atau media pembelajaran dengan materi IPA pada setiap pembelajaran. siswa yang kurang aktif dikarenakan siswa kurang percaya diri cenderung memilih diam daripada berbicara dan kurang nyaman dengan suasana kelas seperti halnya siswa mempunyai masalah dengan teman sekelasnya sehingga siswa tidak konsen dalam pembelajaran, siswa merasa bosan karena metode pembelajaran penyampaiannya kurang menarik dan tidak menyenangkan bagi siswa, kurang senang mencari dan memecahkan masalah dikarenakan daya tangkap pembelajaran berkurang dan kegiatan belajar yang monoton.

Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 18 Tumampua I, khususnya di kelas VI B pada saat peneliti melakukan kegiatan asistensi mengajar, dengan ditemukan suatu kendala yang mengganggu proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Kendala yang mengganggu proses pembelajaran mencapai 75%. Keadaan ini terjadi disebabkan karena kesulitan yang dihadapi guru dalam memadukan model atau media pembelajaran dengan materi IPA pada setiap pembelajaran. Siswa yang kurang aktif dikarenakan siswa kurang percaya diri cenderung memilih diam daripada berbicara dan kurang nyaman dengan suasana kelas seperti halnya siswa mempunyai masalah dengan teman sekelasnya sehingga siswa tidak konsen dalam pembelajaran, siswa merasa bosan karena metode pembelajaran penyampaiannya kurang menarik dan tidak menyenangkan bagi siswa, kurang senang mencari dan memecahkan masalah dikarenakan daya tangkap pembelajaran berkurang dan kegiatan belajar yang monoton. (Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. 2016) mengungkapkan guru harus berupaya menciptakan kondisi kelas yang kondusif, agar siswa merasa bebas dalam belajar dan mengembangkan dirinya, baik emosional maupun intelektual.

Dari permasalahan tersebut diberikan sebuah solusi yaitu dengan menerapkan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *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 *Kahoot* ini.

Menurut Rohmawati, L. S. (2019) model pembelajaran *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerja sama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. (Putra & Hardianti, 2018) Mengungkapkan bahwa Tujuan dari penerapan model pembelajaran ini adalah memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru itu sendiri maupun siswa serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat

menambah motivasi belajar anak lebih meningkat.

Sesuai dengan (Wilujeng, 2013) menyatakan bahwa perubahan aktivitas siswa melalui pembelajaran dapat dilihat dari penerapan model pembelajaran yang tepat. (Erlinda, 2017) menjelaskan bahwa melalui model pembelajaran kelompok, yang paling baik digunakan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah kooperatif, karena dengan penerapan model tersebut adanya perubahan kemampuan siswa. (Abdullah, 2017) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi kelompok dan pemahan konsep belajar. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. kelompok asal, yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang keluarga yang beragam. kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas- tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Olehnya itu, diperlukan upaya untuk meminimalisir terjadinya permasalahan tersebut. Solusi yang diberikan yaitu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru dapat menerapkan model pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot*.

## METODE 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. 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 Tumampung I

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 18 tumampung I, alamat Jl. Dg.Bonto No.8, Tumampung Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, Sulawesi Selatan. Waktu penelitian yaitu pada tahun ajaran 2023/2024. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 25 siswa atau seluruh siswa kelas VI B SDN 18 Tumampung I. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti, yaitu: Variabel bebas, yaitu Pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* Variabel terikat, yaitu hasil belajar IPA.

Sampel merupakan bagian dari yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan *sampling random*. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI B, dimana jumlah siswa laki-laki sebanyak 11 siswa dan perempuan 14 siswa. Adapun instrumen yang digunakan yaitu (1) Angket Respon, angket digunakan untuk memperoleh data tentang respon siswa terhadap pembelajaran IPA dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia. menurut Sugiyono (2010: 199), angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, (2) *Post-test*, suatu rangkaian evaluasi yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui besarnya kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran setelah diterapkannya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot*, (3) Dokumentasi, dokumentasi untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis data deskriptif dan analisis data inferensial dimana sebelumnya dilakukan uji prasyarat pada penelitian ini yaitu Uji Normalitas, Uji Lineritas, dan Regresi Linear Sederhana.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

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 inferensial. Hasil tersebut diuraikan sebagai berikut.

#### 1. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil penelitian yang dibahas dalam hal ini yang menyangkut dalam kategori aspek kognitif, dimana 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.

##### 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 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

Data yang dapat dilihat pada tabel 1 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 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 1 dikelompokkan kedalam lima kategori nilai, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi seperti pada tabel 2 sebagai berikut :

**Tabel 2.** Persentase skor hasil belajar IPA siswa kelas VI SDN 18 Tumampung I setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media intraktif *Kahoot* siswa kelas VI SDN 18 Tumampung 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%
<b>TOTAL</b>		<b>25</b>	<b>100%</b>

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa 25 siswa kelas VI SDN 18 Tumampung 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 Tumampung 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 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 3 sebagai berikut.

**Tabel 3.** Deskripsi ketuntasan hasil belajar IPA

Skor	Kategori	Frekuensi	%
$0 \leq \text{Nilai} < 69\%$	Tidak Tuntas	3	12%
$70\% \leq \text{Nilai} \leq 100\%$	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 Tumampung I memenuhi indikator ketuntasan belajar secara klasikal yaitu  $< 70\%$ .

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

Hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang diisi oleh 25 responden, yang secara singkat ditunjukkan pada tabel 4:

**Tabel 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 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 variansinya 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 5 dikelompokkan kedalam empat kategori nilai, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi seperti pada tabel 6 sebagai berikut :

**Tabel 5.** Deskripsi presentase hasil respon siswa terhadap model Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot*

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

Sumber Hasil Analisis Data

Berdasarkan data dari tabel 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  $46 \leq P \leq 60$  (88%) dan terdapat 3 siswa yang merespon setuju pada rentang  $31 \leq P \leq 45$  (12%).

## 2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang harus dirumuskan. 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 linearitas terpenuhi maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas diuji dengan menggunakan program SPSS yaitu menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. hasil analisis uji normalitas dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6.** Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*

Kelompok Data	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Angket respon siswa	.943	25	.171
Hasil belajar siswa	.926	25	.070

Data yang dapat dianalisis dapat dikatakan terdistribusi normal dengan syarat jika nilai  $\text{sig} > \alpha$  0,05. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa untuk hasil respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot*, dengan  $\text{sig} 0,071 > \alpha$  sehingga data dari respon siswa adalah normal, sedangkan hasil belajar siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media inetraktif *Kahoot* dengan  $\text{sig} 0.070 > \alpha$  sehingga data dari hasil adalah normal.

### b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 23 dengan perangkat *Test for linearity*. hasil analisis uji linearitas dapat dilihat pada tabel 7:

**Tabel 7.** Uji linearitas dengan menggunakan *Test for linearity*

Data	df	F	Nilai Linearitas
Hasil belajar siswa Angket respon siswa	1	4.195	.057

Sumber : Hasil Analisis Data

Dari data pada tabel 7 dapat diketahui bahwa nilai signifikan pada *Linearity* sebesar 0,057 . karena nilai signifikannya  $0,057 > \alpha = 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa antara model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* (variabel bebas) dan hasil belajar (variabel terikat) terhadap hubungan yang linear maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linearitas terhadap respon siswa dengan hasil belajar IPA pada pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* . jadi, pengujian linearitas terpenuhi.

### c. Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana, uji regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari setiap variabel pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media inetraktif *Kahoot* (Y) terhadap hasil belajar siswa (X) menggunakan persamaan regresi.

Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 18 Tumampua I

**Tabel 8.** Hasil uji regresi dengan menggunakan tabel Anova  
ANOVA<sup>a</sup>

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	804.000	1	804.000	4.703	.041 <sup>b</sup>
Residual	3932.000	23	170.957		
Total	4736.000	24			

a. Dependent Variable: Hasil belajar siswa

b. Predictors: (*Constant*), Angket respon siswa

Sumber data primer diolah dengan SPSS 23

Berdasarkan hasil pada tabel 8 diperoleh nilai signifikan  $F_{hitung} = 4,703$  sedangkan  $F_{tabel} +$  dengan nilai signifikansi  $= 0,041 < 0,05$ . mengakibatkan  $H_0$  ditolak dapat diartikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 9** Hasil uji regresi dengan menggunakan tabel *Coefficients*<sup>a</sup>  
Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	164.200	38.178		4.301	.000
Totally	.092	.461	.412	2.169	.041

Sumber : Data Primer diolah dengan SPSS 23

**Tabel 10** Hasil uji regresi dengan menggunakan tabel *Model Summary*

<b>Model Summary</b>				
Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.412 <sup>a</sup>	.170	.134	13.075

Sumber : Data Primer diolah dengan SPSS 23

Berdasarkan hasil pada tabel 10, diperoleh X sebesar 0,092 dengan konstanta sebesar 164,200. maka dapat digambarkan bentuk hubungan variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar IPA dalam bentuk persamaan regresi  $Y = 164,200 + 0,092 X$ .

Hal ini menunjukkan bahwa jika model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa meningkat 1 point. maka, akan mempengaruhi hasil belajar dan meningkat sebesar 0,092 pada konstanta  $Y = 164,200 + 0,092$  dengan kata lain, semakin baik model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot*.

## B. Pembahasan

### 1. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif

Pembahasan hasil analisis deskriptif terkait hasil belajar IPA siswa kelas VI. hasil analisis data hasil belajar IPA pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* sebesar 87,40 % dengan kategori tinggi, ketuntasan minimal 70. Dilihat dari kategori ketuntasan hasil belajar siswa kelas VI di SDN 18 Tumampung I menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yakni 70% , sedangkan respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* pada pelajaran IPA pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia berada dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 82,60%

Suasana kelas pada saat menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* dapat dijelaskan sebagai dinamis, terlibat, dan kolaboratif . 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.

### 2. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial

Pembahasan hasil analisis inferensial dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar IPA kelas VI di SDN 18 Tumampung I. Hasil Uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi dengan tabel *coefficients* diperoleh  $T_{hitung} = 2,169$  dengan nilai signifikan 0,041 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media interaktif *Kahoot* terhadap hasil belajar IPA di SDN 18 Tumampung 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 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.

## KESIMPULAN DAN SARAN

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%.
2. Hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi dengan tabel *coefficients* diperoleh  $t_{hitung} = 2,169$  dengan nilai signifikan 0,041, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  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  $Y = 164,200 + 0,092 X$ .

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

1. Pada 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.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah (2017). Hubungan antara minat dan motivasi belajar dengan hasil belajar ipa pada siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231–238.
- 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>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Putra & Hardianti, (2018) Putra & Hardianti, (2018) Putra & Hardianti, (2018) 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.
- Sudrajat. (2008). 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).
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Sugiyono. (2010). *Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas V Negeri 3 Silo*.
- Wibowo. (2012). Fungsi Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Wilujeng. (2013). 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. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v1i2.14705>