

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI

Hanifa Yuniarti<sup>1</sup>, Eka Widyanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>STAI Sangatta, Indonesia

Email: [hanifayinuarti@gmail.com](mailto:hanifayinuarti@gmail.com), [ekawidyanti619@gmail.com](mailto:ekawidyanti619@gmail.com)

## Article Info

Received	Accepted	Published
1 Mei 2023	14 Mei 2023	30 Mei 2023

## Keywords:

Influence  
Jigsaw Learning Model  
Student learning interest

## ABSTRACT

This study aims to determine how much influence the Jigsaw learning model has on students' learning interest in PAI subjects at North Ibnu Sina Sangatta Middle School. The population in this study were all 31 students in class VIII because the population was less than 100 people. The results of the regression equation constant value (a) is 16,888 and (b) the jigsaw learning model is 0.644, so it can be seen that the simple linear regression model is:  $Y = 16,888 + 0.644$ . Based on the results of the hypothesis test from the t-test, it results that the Jigsaw learning model has a t-count of 4,906 with a significance level of 0.000 and therefore the t-count is greater than the t-table, namely  $4,906 > 1,695$ , and a significance value of  $0.000 < 0.05$ , so  $H_a$  is accepted, thus the learning model Jigsaw (X) effects on students' interest in learning. (Y) in PAI subjects at the North Ibn Sina Sangatta Middle School. This means that the influence of the Jigsaw learning model on students' interest in Islamic education in class VIII SMP Ibnu Sina Sangatta Utara is 45.4%, while 54.6% is influenced by other factors.

## Kata Kunci:

Pengaruh  
Model Pembelajaran Jigsaw  
Minat belajar siswa

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 31 siswa, karena populasi jumlahnya kurang dari 100 orang. Hasil dari persamaan regresi nilai *constant* (a) sebesar 16.888 dan (b) model pembelajaran jigsaw sebesar 0,644, sehingga dapat dilihat bahwa model regresi linear sederhana yaitu:  $Y = 16.888 + 0.644$ . Berdasarkan hasil uji hipotesis dari uji t menghasilkan bahwa model pembelajaran Jigsaw memiliki thitung sebesar 4.906 dengan tingkat signifikansi 0,000 dan maka dari itu thitung lebih besar dari ttabel yaitu  $4.906 > 1.695$ , dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima, dengan demikian model pembelajaran Jigsaw (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Y) pada mata pelajaran PAI di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara. Berarti bahwa pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP Ibnu Sina Sangatta Utara sebesar 45,4 % sedangkan 54,6 % dipengaruhi oleh faktor lain.

## Copyright and License:

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.



## 1. PENDAHULUAN

Dalam Pendidikan adalah aspek yang utama dan mendasar bagi pembangunan suatu bangsa dan negara. Pendidikan sudah menjadi bagian dalam proses kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan (Nurasiah, Marini, Nafiah, & Rachmawati, 2022), karena dengan pendidikan dapat mengembangkan kemampuan serta potensinya yang ada pada untuk bisa menjadi seorang yang inovatif, kreatif, dan terampil yang pada nantinya mampu untuk berdaya saing dengan Negara lain (Simatupang & Yuhertiana, 2021). Melalui pendidikan manusia juga mendapatkan ilmu pengetahuan baru yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan melalui pendidikan juga dapat membuat maju suatu bangsa dalam mengembangkan negaranya (Mardhiyah, Aldriani, Chitta, & Zulfikar, 2021).

Dalam dunia berkembang tentu pesatnya teknologi dan ilmu pengetahuan dengan mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju mengharuskan setiap individu untuk bisa mengembangkan potensinya agar sumber daya manusia terus meningkat (Mubarak, 2021), dan untuk mencapai hal itu maka harus ditempuh melalui Pendidikan. Pendidikan yang memiliki kualitas bagus dan sesuai adalah kegiatan belajar mengajar yang didukung pada proses pembelajaran yang efektif, peserta didik dapat cepat memahami materi yang telah diajarkan, pembaruan kurikulum, peningkatan pada kualitas guru, serta tersedia sarana prasarana yang lengkap pada setiap sekolah (Suratman, Afyaman, & Rakhmasari, 2019).

Keberhasilan dalam setiap proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya kemampuan mumpuni guru untuk bisa terus mengembangkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan dari intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran (Hawari, 2021). Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk bisa menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan agar siswa dapat belajar secara aktif serta menyenangkan sehingga siswa dapat meningkatkan minat belajar, mampu meraih hasil belajar dan prestasi yang baik (Abidin, 2019).

Cara untuk meningkatkan minat belajar siswa tidak terlepas dari faktor yang mempengaruhinya. Diperlukannya guru yang kreatif yang mampu membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga dapat disukai oleh siswa (Yasin & Jannah, 2022). Perlunya perencanaan sebelum memulai pembelajaran, menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa mampu mendapatkan kesempatan untuk bisa saling berinteraksi satu dengan yang lainnya sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal (Mubarak, 2022).

Disi lain sebuah situs tentang Huitt, mengemukakan bahwa rasionalitas pengembangan dari model-model pembelajaran. Model pembelajaran itu dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan berkaitan dengan berbagai macam karakteristik dari siswa . Karena siswa memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan, modalitas belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran guru juga harus selayaknya tidak terpaku hanya pada model tertentu, akan tetapi harus bervariasi (Aunurrahman, 2010, p. 141)

Untuk bisa terus mengembangkan model pembelajaran yang efektif maka guru harus memiliki pengetahuan yang memadai mencakup dengan konsep dan cara untuk menerapkan model-model tersebut dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif yaitu saling berkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan dan kondisi siswa di dalam kelas. Demikian juga dengan pentingnya pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitas yang tersedia di sekolah, kondisi di dalam kelas dan faktor lainnya terkait dengan proses pembelajaran. Tanpa adanya pemahaman terhadap setiap kondisi ini, model yang akan dikembangkan oleh guru cenderung tidak dapat meningkatkan minat belajar siswa secara optimal dalam pembelajaran, dan pada akhirnya tidak ada peningkatan dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Minat belajar anak di sekolah pada dasarnya baik, hal ini terlihat dari keinginan anak untuk berangkat ke sekolah, menyiapkan segala keperluan belajar di sekolah seperti buku pelajaran, peralatan menulis, tas, dan lain-lain, serta belajar menyesuaikan kemampuan anak. Minat belajar anak yang baik dapat terlihat dari keseriusan serta semangat anak dalam belajar dengan aktivitas yang lebih menonjol.

Minat belajar anak akan tumbuh jika guru memberikan materi mengajar dengan bahasa yang mudah untuk dipahami dan juga cara mengajar yang menyenangkan dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran sehingga dapat terbimbing dengan baik. Bila minat belajar anak dirasa kurang pada saat di

kelas guru dapat melakukan pendekatan atau diskusi dengan anak yang bersangkutan untuk dapat memahami kemampuan anak yang lebih spesifik, diperlukannya bimbingan atau arahan secara intensif sehingga guru dapat menanamkan minat belajar dan mendapatkan hasil yang optimal.

Permasalahan yang sering terjadi di kelas adalah siswa masih bingung tentang materi yang diajarkan guru dan malu untuk bertanya, sehingga pada saat guru bertanya tentang materi yang belum jelas kebanyakan siswa akan menjawab sudah jelas karena ingin cepat selesai, sehingga materi tidak tersampaikan dengan baik. Terkadang siswa lebih paham jika diajarkan oleh temannya bisa disebabkan karena penjelasan guru yang kurang dapat dipahami, dan jika bertanya dengan temannya mereka bisa bertanya berulang kali tanpa ada rasa tidak enak. karena jika terlalu banyak bertanya dengan guru akan muncul perasaan tidak enak sehingga siswa menjadi segan untuk bertanya berulang kali. Untuk itu perlunya rasa kepedulian terhadap sesama untuk bisa saling berbagi informasi.

Upaya dalam meningkatkan minat belajar di sekolah adalah dengan menerapkan kegiatan belajar yang menarik bagi siswa dan juga adanya saling kepedulian terhadap sesama untuk saling membantu dalam menuntut ilmu, seperti dalam QS Al-Maidah ayat 2 tentang tolong menolong dalam hal kebaikan:

وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ.....وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

Terjemahan: "*Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh Allah sangat berat siksa-Nya.*"(Depag, 2011)

Memahami arti potongan ayat diatas adalah setiap manusia pastilah tidak dapat hidup sendiri, setiap manusia hidup saling ketergantungan satu dengan lainnya maka dari itu perlu adanya rasa saling tolong menolong terhadap sesama manusia. Tolong menolong dalam hal kebaikan dan takwa yang berada di jalan Allah SWT, bukan untuk tolong menolong dalam hal keburukan. Tolong menolong dalam menuntut ilmu yaitu saling berbagi ilmu pengetahuan kepada oranglain, dan mengajarkan ilmu yang diketahui kepada orang yang belum tahu. Dalam arti terdapat rasa kepedulian terhadap sesama dalam menuntut ilmu, jangan sampai ilmu yang diketahui hanya untuk dirinya saja dan tidak mau mengajarkan dan mengaplikasikan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Disini juga siswa dapat berperan aktif untuk saling bertanya dan saling mengajari satu sama lain. Dan juga surah al-Isra ayat 84:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرُؤُكُمْ أَعْلَمُ ۚ مَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Terjemahan: *Katakanlah "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka tuhanmulah lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya* (Depag, 2011)

Memahami arti surah Al-Isra ayat 84 yaitu setiap manusia mempunyai potensi dan kemampuan dengan bidangnya masing-masing, maka dari itu kemampuan yang dimiliki seseorang harus diperhatikan, dikembangkan, dan dipergunakan sesuai pada jalan Allah SWT. Jika memiliki ilmu yang lebih bisa saling membantu dan mengajarkan kepada orang lain yang belum tahu.

Pembelajaran yang memerlukan keaktifan interaksi sosial sesama siswa (Yasin & Nasution, 2022), maka pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru (Agus Suprijono, 2009, p. 54). Menurut Muslimin, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memprioritaskan siswa untuk bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan mengarahkannya untuk saling bekerjasama agar mencapai pemahaman yang benar terhadap materi suatu pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif siswa diarahkan untuk bekerjasama dan saling membantu satu sama lain dalam kelompok untuk bisa memahami materi pelajaran sehingga akan tumbuh rasa sosial yang tinggi diantara sesama anggota dalam kelompok tersebut (Abdullah, 2017).

Model pembelajaran yang memerlukan rasa saling tolong menolong dalam hal mengajarkan materi yang belum dimengerti serta membantu siswa untuk bisa tampil percaya diri (Yasin, 2022) dalam menyampaikan pendapat di depan umum adalah teknik pembelajaran Jigsaw yang dianggap tepat diaplikasikan. Kegiatan belajar ini lebih memusatkan perhatian kepada siswa, guru hanya sebagai pihak

pemberi fasilitas sekaligus sebagai motivator yang membantu untuk mengarahkan agar siswa bisa berperan aktif dan bertanggung jawab. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini merupakan pembelajaran yang lebih memusatkan pada kegiatan belajar secara berkelompok dengan menggunakan kelompok asal dan kelompok ahli.

Model ini dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Arti Jigsaw dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah puzzle yaitu sebuah teka-teki Menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model Jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zig-zag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan Bersama (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016, p. 70).

Lie menyatakan bahwa Jigsaw merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang fleksibel. Banyak riset telah dilakukan berkaitan dengan pembelajaran kooperatif dengan dasar Jigsaw. Riset tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa siswa yang terlibat di dalam pembelajaran model kooperatif model Jigsaw ini memperoleh prestasi lebih baik, mempunyai sikap yang lebih baik dan lebih positif terhadap pembelajaran, di samping saling menghargai perbedaan dan pendapat orang lain. (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016)

Sedangkan pengertian metode Jigsaw menurut Arends secara rinci yaitu metode pembelajaran teknik Jigsaw merupakan model pembelajaran, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen, bekerjasama dan saling ketergantungan yang positif serta bertanggung jawab terhadap ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari atau dikuasai kemudian menyampaikan materi tersebut kepada kelompok yang lain (Berkah, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Jigsaw merupakan kegiatan belajar secara berkelompok, dimana siswa akan dibentuk menjadi sebuah kelompok kecil yang terdiri dari beberapa orang, di dalam setiap kelompok terdapat anggota yang nantinya akan menjadi penanggung jawab atas pemahaman bagian materi belajar dan mampu mengajarkan kepada anggota lain dalam kelompoknya yang belum dipahami. Dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw diharapkan siswa mampu mengerti materi dengan penjelasan yang diajarkan oleh siswa yang menjadi tutor, terkadang siswa tidak paham dengan penjelasan teman satu tetapi dia paham akan penjelasan teman yang lainnya dengan materi yang sama sehingga pengajaran dengan tutor yang berbeda dapat membantu anak lebih paham materi, pengajaran materi dari tutor yang mana yang dapat dipahami oleh masing-masing siswa sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan menumbuhkan minat belajar.

Kemudian minat merupakan dari dalam diri seseorang. Dapat juga diartikan sebagai faktor yang dapat menimbulkan rasa ketertarikan atau perhatian secara selektif, yang menyebabkan terpilihnya suatu objek maupun kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan dapat memiliki keputusan dalam dirinya, minat harus dikelola dengan baik agar bisa tumbuh dan berkembang serta dapat tersalurkan secara maksimal terhadap hal yang disenangi (Abidin, 2019).

Minat adalah rasa suka dan rasa tertarik akan suatu hal atau aktivitas tertentu tanpa ada yang menyuruh dan tanpa adanya paksaan. Minat pada halnya merupakan hubungan akan penerimaan diri sendiri dengan sesuatu yang berasal dari luar diri. Semakin besar minat yang ditumbuhkan maka akan semakin kuat hubungan tersebut. Menurut Gie minat mempunyai peranan dalam “Melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar”. Sedangkan menurut Slameto dalam Asmani mengatakan bahwa “Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh” (Prihatin, 2016).

Dalam melakukan aktifitas belajar tentunya harus ada minat dalam diri, begitu pula belajar untuk mengenal hal-hal yang baru tentunya harus ada minat yang kuat sehingga dalam melakukan aktifitas tersebut merasa bersemangat dan menghasilkan manfaat dari apa yang telah dipelajari. “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai bentuk hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.” (Slameto, 2003, p. 2) Menurut Suyono belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkokoh

kepribadian. Proses belajar merupakan sebuah langkah untuk memperoleh pengetahuan (Suprihatin, 2017). Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses pengenalan terhadap suatu hal yang baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Dengan belajar dapat memperoleh suatu perubahan tingkah laku maupun pengetahuan yang baru. Dalam belajar perlunya ketekunan dan ketelatenan agar bisa mencapai hasil maksimal dan hasil yang diinginkan.

Jika minat belajar itu tidak ada maka dalam proses pembelajaran akan terasa sulit karena siswa merasa terpaksa untuk mempelajari pelajaran tersebut ditambah dengan faktor lain salah satunya adalah suasana kelas yang tidak menyenangkan dan membosankan maka tujuan dari pembelajaran itu tidak akan tersampaikan dengan baik. Terlebih lagi jika mata pelajaran yang lebih banyak menjelaskan teori seperti pelajaran PAI jika guru tidak bisa menghidupkan kelas maka pembelajaran di kelas akan terasa monoton.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang pemahaman Islami yang bersumber dari al-Qur'an dan al-Hadist. Pendidikan Agama Islam merupakan upaya untuk menyiapkan siswa agar bisa mengenal, memahami, memiliki akhlak mulia, dan mampu mengamalkan ajaran Agama Islam melalui pengajaran, bimbingan, latihan serta pengalaman (Mubarok, 2020). Karena Pendidikan Agama Islam sangat penting untuk kehidupan di dunia maupun di akhirat sehingga untuk bisa mempelajari Agama Islam perlu ditempuh dengan Pendidikan.

Hipotesis awal di lapangan yang berlokasi di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara, dalam proses pembelajaran di sekolah kurang diterapkannya model pembelajaran kebanyakan guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional atau ceramah sehingga tidak bisa menghidupkan suasana kelas dan membuat siswa menjadi mengantuk pada saat guru menerangkan materi karena guru lebih mendominasi di kelas dan membuat pembelajaran di kelas menjadi kaku. Penyampaian materi pelajaran dari guru juga menjadi utama dalam meningkatkan minat belajar siswa, jika cara guru menyampaikan materi terlihat monoton dan hanya terpaku kepada penyampaian materi sehingga bisa terlaksana sesuai kurikulum yang ada siswa pun juga akan tidak bersemangat untuk mendengarkan penjelasan dari guru.

Sehingga dalam pembelajaran di kelas siswa menjadi kurang bisa berkreasi dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran PAI dimana pelajaran ini membahas tentang ilmu keislaman yang didalamnya terdapat banyak teori yang harus diketahui dan dipahami oleh siswa. Salah satu permasalahan lainnya adalah guru yang terkadang sering tidak bisa hadir membuat siswa lebih banyak mengerjakan tugas atau siswa diminta untuk belajar sendiri di kelas, siswa pun terkadang masih bingung dengan penjelasan guru sehingga pada akhirnya siswa akan bertanya kepada teman sebayanya atau meminta bantuan teman yang mengerti tentang materinya untuk bisa mengajari materi pelajaran tersebut dan juga terkadang siswa tidak berani bertanya kepada guru tentang materi yang belum dimengerti sehingga pembelajaran di dalam kelas menjadi pasif dan membosankan karena hanya mendengarkan guru menerangkan, dan mencatat materi. Maka dari itu peneliti ingin meneliti seberapa besar pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara.

## 2. METODE

Penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk mencari pengetahuan baru. Angka-angka yang terkumpul sebagai hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan metode statistik (Margono, 2010, p. 103) dalam Penelitian ini pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap minat belajar adalah bersifat korelasi atau tingkat hubungan antara variabel-variabel yang merupakan penelitian yang secara langsung dilakukan di lapangan (*field research*) atau pada responden. Data-data yang dikumpulkan dari lapangan langsung terhadap objek yaitu siswa SMP Ibnu Sina Sangatta Utara

Waktu penelitian adalah kapan pelaksanaan penelitian itu berlangsung. Peneliti menjadwalkan penelitian dilakukan pada rentan waktu 3 bulan dari bulan Juni sampai dengan Agustus 2022 dan tempat penelitian tersebut di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara. Kemudian Untuk dapat meneliti subjek yang ada di lapangan penelitian ini menggunakan metode populasi dan sampel. 1) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari suatu objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan

oleh peneliti untuk dipelajari, dan kemudian bisa ditarik suatu kesimpulannya (Sugiyono, 2015, p. 80) Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara. Alasan peneliti memilih kelas VIII karena pada fase ini siswa sudah mengenal lingkungan sekitar dan sudah lebih memahami materi pembelajaran di sekolah. 2). Sampel adalah jumlah dan karakteristik dari bagian populasi tersebut (Sugiyono, 2015). Berdasarkan definisi tersebut maka dapat dijelaskan bahwa sampel adalah Sebagian atau sekelompok dari sesuatu yang akan diteliti dan sudah mewakili semua populasi, kemudian untuk menentukan berapa banyak sampel yang akan diteliti apabila subjeknya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, dan apabila jumlah penelitiannya subyeknya besar dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. (Suharsimi Arikunto, 1986, p. 120) Karena populasi dalam penelitian jumlahnya kurang dari 100, maka sampel yang diambil peneliti adalah keseluruhan jumlah populasi yaitu 31 siswa.

Kemudian Teknik Pengumpulan Data yaitu 1) Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung serta pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (S. Margono, 2004, p. 158) Peneliti melakukan pengamatan secara langsung dalam proses belajar mengajar dan mengamati permasalahan-permasalahan yang ada. Adapun objek observasinya adalah keadaan lingkungan SMP Ibnu Sina Sangatta Utara. Dengan cara mendatangi langsung objek tempat yang ingin diteliti agar mendapat data yang valid. 2) Angket/ kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui sejumlah pertanyaan tertulis untuk mendapatkan informasi atau data dari sumber data atau responden (Syahrudin dan Salim, 2014, p. 135) Pengambilan angket ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai respon siswa terhadap minat belajar di lingkungan sekolah SMP Ibnu Sina Sangatta Utara. Sistem pembuatan angket atau kuesioner pada penelitian ini menggunakan kuesioner pilihan ganda dimana responden diberikan pertanyaan yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti, maka kuesioner ini termasuk dalam kuesioner tertutup. 3) Dokumentasi: artinya barang-barang tertulis (Suharsimi Arikunto, 2010, p. 154) Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Dalam hal ini, sekolah memiliki dokumen-dokumen tentang kegiatan siswa, profil dan sejarah berdirinya SMP Ibnu Sina Sangatta Utara.

Kemudian Analisis data pada dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah sebagai berikut: 1) *Editing*, yaitu memeriksa seluruh kelengkapan dan kejelasan angket yang berhasil dikumpulkan. 2) *Skoring*, yaitu memberikan nilai pada setiap jawaban soal angket, yaitu sebagai berikut: 3) *Tabulating*, yaitu tabulasi data jawaban yang telah berhasil dikumpulkan ke dalam tabel-tabel yang telah disediakan.

Adapun analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan Metode Regresi Linier Sederhana. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh antara variabel bebas (*independent*) dengan variabel terikat (*dependent*) dan metode ini digunakan sebagai ramalan untuk memperkirakan baik buruknya pada suatu variabel. Rumus regresi linier sederhana:

Keterangan: Y = Variabel dependen (minat belajar)  
a = Konstanta  
b = Koefisien variabel independen  
x = Variabel independen (model pembelajaran Jigsaw)  
e = error

**Interpretasi Model Pembelajaran Jigsaw  
Belajar**

**Terhadap Minat**

$$Y = a + bX + e$$

**Tabel 1: Interval**

No	Interval	Kategori
1.	0,80 – 1,000	Sangat baik
2.	0,60 – 0,799	Baik
3.	0,40 – 0,599	Cukup
4.	0,20 – 0,399	Kurang
5.	0,00 – 0,199	Sangat kurang

### Koefisien Determinasi

Koefisien ini berguna untuk melihat sejauh manakah pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Adapun koefisien ini juga dinamakan koefisien penentu. Perhitungannya sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Nilai koefisien determinan

R = Nilai koefisien korelasi

**Tabel 2:**  
**Interprestasi Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien	Interprestasi
0,000-0,199	Sangat Rendah
0,200-0,399	Rendah
0,400-0,599	Sedang
0,600-0,799	Kuat
0,800-1,000	Sangat Kuat

Selanjutnya untuk menguji koefisien korelasi (r) dapat dilakukan uji hipotesis, maka setelah diperoleh nilai r atau korelasi dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji "t". Rumus untuk menguji signifikansi dengan menggunakan rumus  $t_{hitung}$ .

$$T_{hitung} = \frac{r\sqrt{N-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$T_{hitung}$  = nilai t

R = nilai koefisien korelasi

N = jumlah sampel

Kaidah pengujian:

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y diterima. Tetapi jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y ditolak.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Uji Instrumen Penelitian

##### a. Uji Validitas

Setelah data kuisioner telah didapatkan, lalu data tersebut diuji menggunakan validitas. Pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah melakukan uji signifikan yaitu dengan membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ . Pengambilan keputusan uji validitas:

- 1) Jika nilai  $r_{hitung} >$  nilai  $r_{tabel}$  pada nilai signifikansi 5%, maka item pertanyaan dinyatakan valid.
- 2) Jika nilai  $r_{hitung} <$  nilai  $r_{tabel}$  pada nilai signifikansi 5%, maka item pertanyaan dinyatakan tidak valid.

Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan valid tidaknya pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai signifikan 5%, derajat kebebasan (df) = n-2 adalah jumlah responden dikurangi 2 yaitu 31-2 = 29, didapat r tabel = 0,3550. Jika r hitung lebih besar dari r tabel maka butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan alat bantu program SPSS. Adapun ringkasan hasil uji validitasnya yaitu dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3:**  
**Uji validitas variabel model pembelajaran Jigsaw (X)**

No Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ 5%	Kriteria
X.P1	0,164	0,3550	Tidak Valid

X.P2	0,543	0,3550	Valid
X.P3	0,483	0,3550	Valid
X.P4	0,588	0,3550	Valid
X.P5	0,451	0,3550	Valid
X.P6	0,619	0,3550	Valid
X.P7	0,624	0,3550	Valid
X.P8	0,626	0,3550	Valid
X.P9	0,643	0,3550	Valid
X.P10	0,550	0,3550	Valid

Dari tabel diatas didapatkan hasil uji validitas untuk variabel model pembelajaran Jigsaw (X) dengan 10 item soal angket, hasil yang didapatkan ternyata terdapat item soal yang hasilnya tidak valid yaitu nomor 1, dan selebihnya item-item soal yang ada dinyatakan valid karena telah memenuhi sebagaimana syarat dari kevalidan uji validitas yaitu  $R_{hitung} > R_{tabel}$ .

**Tabel 4:**  
**Uji validitas variabel minat belajar (Y)**

No Item	rhitung	rtabel 5%	Kriteria
X.P1	0,164	0,3550	Tidak Valid
X.P2	0,691	0,3550	Valid
X.P3	0,403	0,3550	Valid
X.P4	0,655	0,3550	Valid
X.P5	0,522	0,3550	Valid
X.P6	0,500	0,3550	Valid
X.P7	0,650	0,3550	Valid
X.P8	0,587	0,3550	Valid
X.P9	0,454	0,3550	Valid
X.P10	0,485	0,3550	Valid

Dari tabel diatas didapatkan hasil uji validitas untuk variabel minat belajar (Y) dengan 10 item soal angket, hasil yang didapatkan yaitu seluruh item soal dinyatakan valid dan memenuhi syarat dari kevalidan uji validitas yaitu  $R_{hitung} > R_{tabel}$ .

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan dan menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran 3 kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama. Dalam penelitian ini dilakukan dengan alat bantu SPSS 16.0 *for windows*. Adapun ringkasan hasil dari uji reliabilitas sebagaimana data dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 5:**  
**Hasil uji Reliabilitas variabel X dan Y**

Variabel	Nilai Reliabilitas	Kriteria
Model Pembelajaran Jigsaw (X)	0,710	Reliabel
Minat Belajar (Y)	0,760	Reliabel

Dari hasil uji reliabilitas diatas didapatkan semua nilai dari hasil variabel X yaitu 0,710 dan Y yaitu 0,760 menghasilkan nilai *Cronbach alpha*  $> 0,60$ , dapat disimpulkan bahwa semua instrument dalam penelitian ini reliabel sebab memiliki tingkat keandalan yang tinggi dalam pengujian hipotesis.

### 3.2. Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis pada penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh variabel independen model pembelajaran Jigsaw (X) terhadap depeden minat belajar siswa (Y).



## a. Uji T

Uji t dihitung untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independent terhadap variabel dependen. Jika probabilitas  $> 0,05$  dan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel bebas tidak dapat menjelaskan variabel terikat atau tidak ada pengaruh antara dua variabel yang sedang diuji. Jika probabilitas  $< 0,05$  dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat atau ada pengaruh antara dua variabel yang sedang diuji. Hasil pengujian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 6:**  
**Hasil Uji T**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16.888	4.853		3.480	.002
Model pembelajaran Jigsaw	.644	.131	.673	4.906	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan hasil hipotesis dari tabel di atas hasil dari analisis uji t tersebut adalah model pembelajaran Jigsaw (X) memiliki  $t_{hitung}$  sebesar 4.906 dengan tingkat signifikansi 0,000 dan maka dari itu  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $4.906 > 1.695$ , dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima artinya variabel X independen (model pembelajaran Jigsaw) memiliki pengaruh terhadap variabel Y dependen (minat belajar), dengan demikian model pembelajaran Jigsaw (X) mempunyai pengaruh sangat baik untuk meningkatkan minat belajar siswa (Y) mata pelajaran PAI di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara.

## b. Uji F (F-Test)

Uji F pada dasarnya memiliki tujuan untuk mengetahui apakah semua variabel independent yang dimasukkan dalam model regresi mempunyai pengaruh terhadap variabel dependen atau tidak. Adapun hasil uji F (F-test) adalah sebagai berikut:

**Tabel 7:**  
**Hasil Uji F**  
**ANOVA<sup>b</sup>**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	313.734	1	313.734	24.069	.000 <sup>a</sup>
Residual	378.008	29	13.035		
Total	691.742	30			

a. Predictors: (Constant), Model pembelajaran Jigsaw

b. Dependent Variable: Minat Belajar

## c. Hasil Uji F

Berdasarkan hasil uji F dari tabel di atas dengan perhitungan menggunakan SPSS, maka diperoleh nilai sebesar  $24.069 > F_{tabel}$  sebesar 4.16 dan nilai signifikansi 0,00 lebih kecil dari 0,05. Hal ini dapat menunjukkan bahwa variabel X (model pembelajaran Jigsaw) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (Minat belajar) atau dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran Jigsaw mempunyai pengaruh untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara.

## d. Hasil Analisis Regresi Sederhana

Hasil analisis regresi yang telah dihitung menggunakan bantuan aplikasi SPSS, maka memperoleh hasil yaitu:

**Tabel 8:**  
**Hasil Analisis Regresi**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	16.888	4.853		3.480	.002		
Model pembelajaran Jigsaw	.644	.131	.673	4.906	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan hasil output SPSS dari tabel di atas diketahui nilai (a) sebesar 16.888, sedangkan nilai model pembelajaran Jigsaw (b) koefisien regresi sebesar 0,644 sehingga dapat dilihat bahwa model regresi linier sederhana adalah:  $Y = 16.888 + 0,644 bX$ . dengan koefisien regresi pada variabel model pembelajaran Jigsaw (X) memberikan nilai sebesar 0,644 yang berarti bahwa nilai konstan positif 16.888 menunjukkan pengaruh positif variabel independen (model pembelajaran Jigsaw). Bila variabel independen naik atau berpengaruh dalam satu satuan maka variabel dependen (minat belajar) akan naik. Maka dapat disimpulkan yaitu model pembelajaran Jigsaw semakin terlihat baik dengan asumsi variabel lain tetap, maka akan meningkatkan tingkat minat belajar siswa mata pelajaran PAI di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara.

### 3.3. Koefisien Determinasi

Koefisien ini berguna untuk mengetahui sejauh manakah pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI dapat dilihat dari besarnya nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ). Nilai koefisien determinasi ini dapat mencerminkan besarnya pengaruh perubahan variabel bebas dalam menjalankan perubahan pada variabel. Besarnya nilai  $R^2$  berkisar antara  $0 < R^2 < 1$ . Jika nilai  $R^2$  semakin mendekati maka dikatakan baik karena semakin tinggi variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen. Berikut hasil dari koefisien determinasi menggunakan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 9:**  
**Koefisien Determinasi**  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.673 <sup>a</sup>	.454	.435	3.610

a. Predictors: (Constant), Model pembelajaran Jigsaw

Dari tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,673 dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,454 yang mengandung pengertian bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI sebesar 45,4%.

Penelitian ini dilakukan untuk dapat menguji apakah model pembelajaran Jigsaw berpengaruh terhadap minat belajar siswa di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara dan setelah dilakukan perhitungan statistik dengan alat bantu SPSS maka hasil dari analisis data adalah sebagai berikut ini:

- Dari hasil analisis data sebanyak 31 responden diperoleh nilai R sebesar 0,673. Hal ini berarti mempunyai pengaruh yang kuat antara variabel model pembelajaran Jigsaw (X) terhadap minat belajar siswa (Y). Kemudian pada koefisien determinasi ( $R^2$ ) 0,454 sama dengan 45,4% artinya

antara pengaruh kontribusi variabel model pembelajaran Jigsaw terhadap minat belajar siswa sebesar 45,4%. Sedangkan sisanya 54,6 % dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.

- b. Hasil dari analisis Uji F diperoleh nilai F sebesar 24.069 > F<sub>tabel</sub> sebesar 4.16 dan nilai signifikansi 0,00 lebih kecil dari 0,05. Menyatakan bahwa model pembelajaran Jigsaw ini mempunyai pengaruh untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara.
- c. Hasil dari analisis uji t variabel model pembelajaran Jigsaw (X) memiliki  $t_{hitung}$  sebesar 4.906 dengan tingkat signifikansi 0,000 maka dari itu  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $4.906 > 1.695$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Jigsaw (X) berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar siswa (Y) pada mata pelajaran PAI di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh minat belajar dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw. Maka akan membuat siswa menjadi lebih aktif karena banyak terjadi interaksi sosial antar sesama siswa dan guru. Berdasarkan hasil penelitian (Abdullah, 2017) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebuah strategi belajar yang bisa membuat komunikasi menjadi efektif, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, dan dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Model-model tersebut akan saling membuat setiap individu bisa menghargai pendapat orang lain dan memiliki sikap positif seperti berdasarkan riset melalui pernyataan dari Lie menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw akan meningkatkan prestasi menjadi lebih baik, memiliki sikap baik dan juga akan semakin positif terhadap pembelajaran (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Karena siswa dituntut untuk bisa saling membantu terhadap sesama dalam memberi pemahaman terkait materi topik pembelajaran. Serta hasil penelitian ini memberikan pemahaman bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru mempengaruhi tingkat minat belajar siswa. Sehingga jika model pembelajaran guru itu menarik bagi siswa maka minat belajar pun akan tumbuh.

Temuan dari penelitian ini adalah model pembelajaran Jigsaw mempunyai pengaruh terhadap minat belajar siswa di kelas, seperti pada penelitian yang terdahulu milik Januar Berkah yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik di SMK Kharismawita Jakarta Selatan” kedua penelitian ini mempunyai hubungan erat atau memiliki kaitan. Semakin model pembelajaran Jigsaw ini sering diterapkan di dalam kelas maka akan semakin menjadi lebih baik pula minat belajar pada siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan ini dengan menganalisis 2 variabel yaitu variabel model pembelajaran Jigsaw(X) dan variabel minat belajar (Y) pada mata pelajaran PAI dengan metode kuantitatif, perhitungan ini menggunakan aplikasi SPSS *for windows* menghasilkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran Jigsaw terhadap minat belajar PAI di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara, Hasil dari analisis Uji F diperoleh nilai sebesar 24.069 > F<sub>tabel</sub> 4.16 dan nilai signifikansi 0,00 lebih kecil dari 0,05. bahwa model pembelajaran Jigsaw mempunyai pengaruh untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara.

Sedangkan untuk hasil Uji t sebesar 4.906 dengan tingkat signifikansi 0,000 dan maka dari itu  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $4.906 > 1.695$ , dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Model pembelajaran Jigsaw memiliki kontribusi terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI sebesar 45,4%. Sedangkan sisanya 54,6 % dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain diluar judul penelitian ini.

Kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah semakin baiknya model pembelajaran Jigsaw diterapkan maka akan semakin besar pula minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Karena model pembelajaran Jigsaw ini akan membentuk peserta didik untuk bisa berkomunikasi secara efektif, peserta didik akan menjadi lebih aktif serta dapat belajar bekerjasama dengan orang lain dan saling menghargai pendapat orang lain, berfikir positif serta kritis sehingga peserta didik mudah dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam proses pembelajaran dan minat belajar akan meningkat pada pelajaran PAI

---

**REFERENCES**

- Abdullah, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah. *Lantanida Journal*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i1.2056>
- Abidin, A. M. (2019). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 225–238.
- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Berkah, J. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Di SMK Kharismawita Jakarta Selatan. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v4i1.3431>
- Depag, R. I. (2011). Alqur'an dan Terjemahannya. In : Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Penafsiran Al Qur'an.
- Hawari, R. (2021). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Control dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IX C SMPN 16 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021)*. Universitas Siliwangi.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mubarok, R. (2020). Peran Takmir Masjid dalam Pelaksanaan Pendidikan Islam di Masjid Darus Sakinah Sangatta Utara. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 18(2), 233–248. <https://doi.org/https://doi.org/10.35905/alishlah.v18i2.1576>
- Mubarok, R. (2021). Pengembangan Manajemen Sumber Daya Manusia di Lembaga Pendidikan Islam. *Al-Fahim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 131–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.54396/alfahim.v3i2.183>
- Mubarok, R. (2022). Perencanaan Pembelajaran Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 15–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/au.v4i01.1096>
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Prihatin, M. S. (2016). Pengaruh Fasilitas Belajar, Gaya Belajar Dan minat Belajar Terhadap Hasil Belajar mata Pelajaran Ekonomi Siswa. *Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- S. Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Renika Cipta.
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka belajar kampus merdeka terhadap perubahan paradigma pembelajaran pada pendidikan tinggi: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2(2), 30–38.
- Slameto. (2003). *belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suharsimi Arikunto. (1986). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprihatin, S. (2017). Penggaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 5(1).

- Suratman, A., Afyaman, D., & Rakhmasari, R. (2019). Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41–50.
- syahrudin dan salim. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Yasin, M. (2022). Principal's Leadership Style in Facing the Modern World from the Educational Sociology Perspective at State Elementary School 007 Sangatta Utara. *Al Hikmah: Journal of Education*, 3(1), 15–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.54168/ahje.v3i1.61>
- Yasin, M., & Jannah, S. S. F. (2022). Penanggulangan Dampak Negatif Media Sosial Melalui Peran Guru dan Masyarakat di Sekolah. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 250–258.
- Yasin, M., & Nasution, F. R. (2022). Pola Interaksi Sosial Guru Terhadap Murid Kelas XI di SMK Negeri 1 Muara Wahau. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 298–305.