

Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Andam Dewi

Lukman Sihombing^{1*}, Wawan Wibisono²

^{1*2} Universitas 17 Agustus 1945 Semarang, Indonesia

Alamat: Jl. Pemuda No.70, Pandansari, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah 50133

Email : lukmansihombing3@gmail.com

Korespondensi penulis: lukmansihombing3@gmail.com

Abstract. *Education in Belief in the One Supreme God and Character Building is a subject that plays an important role in instilling spiritual values, morals, and noble character in students. However, based on observations conducted at SMP Negeri 1 Andam Dewi, the learning process in this subject still tends to be teacher-centered, resulting in suboptimal learning outcomes. To address this challenge, a more innovative and interactive learning model is required. One potential alternative is the jigsaw learning model, which has been proven to improve students' understanding of the material and social skills in various contexts, including character and religious education. This study aims to assess the effectiveness of the jigsaw learning model in improving student learning outcomes in the subject of Education in Belief in the One Supreme God and Character Building at SMP Negeri 1 Andam Dewi, with a sample of 15 students. The method used was quantitative, with a quasi-experimental One Group Pretest–Posttest design. Data were collected through tests administered before and after the implementation of the jigsaw model, and were then statistically analyzed using a paired sample t-test and gain analysis. The results and conclusions of this study indicate that the jigsaw learning model is effective in improving student learning outcomes, with a significance value of $0.00 < 0.05$ and an N-Gain percentage of 78.6%, categorized as effective. This is evidenced by the comparison of pretest and posttest results, which showed a significant improvement following the implementation of the jigsaw learning model.*

Keywords: Effectiveness, Jigsaw, Learning Outcomes

Abstrak. Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai spiritual, moral, dan akhlak mulia pada murid. Akan tetapi, berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Andam Dewi, proses pembelajaran pada mata pelajaran ini masih cenderung bersifat teacher centered (berpusat pada pendidik), sehingga hasil belajar yang dicapai tidak maksimal. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu alternatif yang potensial adalah model pembelajaran jigsaw, yang telah terbukti meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan sosial murid dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan karakter dan agama. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas model pembelajaran jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Andam Dewi dengan jumlah sample 15 orang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu One Group Pretest–Posttest. Data dikumpulkan melalui tes sebelum dan setelah penerapan model jigsaw, lalu dianalisis secara statistik menggunakan uji t-pasangan dan analisis gain. Hasil dan kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran jigsaw efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid dengan nilai signifikansi $0.00 < 0.05$ dan nilai N-Gain persen berada pada angka 78.6% dengan kategori efektif. Nilai tersebut dapat dibuktikan dengan perbandingan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah melakukan penerapan model pembelajaran jigsaw.

Kata kunci: Efektivitas, Jigsaw, Hasil Belajar

1. LATAR BELAKANG

Mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti merupakan salah satu komponen kurikulum yang memiliki kedudukan strategis dalam membentuk karakter murid secara utuh. Mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penanaman nilai-nilai spiritual dan moral, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial seperti berempati, beradaptasi, bertanggung jawab, berakhlak mulia, jujur, serta sikap kebhinnekaan dalam kehidupan bermasyarakat (Sitorus, 2021). Tujuan ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan murid menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berdaya saing (Rahman dkk., 2021). Karakteristik mata pelajaran ini tercermin dalam lima elemen penting, yaitu sejarah, keagungan Tuhan, budi pekerti, martabat spiritual, serta larangan dan kewajiban (Asenah, 2021). Melalui pengintegrasian kelima elemen tersebut, mata pelajaran ini diharapkan mampu melahirkan generasi muda Indonesia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepekaan terhadap dimensi spiritual dan etika yang selaras dengan keberagaman budaya Nusantara. Lebih jauh, dengan mengajarkan nilai-nilai saling menghormati, toleransi, dan penghargaan terhadap perbedaan keyakinan, mata pelajaran ini berperan penting dalam memperkuat rasa nasionalisme, persatuan bangsa, serta mengurangi prasangka antar kelompok kepercayaan, sehingga tercipta masyarakat yang damai dan mampu menyelesaikan masalah bersama berdasarkan nilai-nilai luhur yang diajarkan dalam berbagai kepercayaan (Rahman dkk., 2022). Hal ini sekaligus memperkuat jati diri kebangsaan Indonesia yang berdasarkan Pancasila dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang menghargai keberagaman spiritual sebagai kekayaan negara.

Pemahaman terhadap nilai-nilai tersebut tidak hanya diukur dari proses pembelajaran, tetapi juga dari hasil akhir yang dicapai oleh murid, sehingga hasil belajar menjadi tolok ukur penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan serta efektivitas model dan pendekatan pembelajaran yang digunakan (Zahroh dkk., 2024). Hasil belajar merupakan bukti capaian individu setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dan hasil belajar yang baik mencerminkan keberhasilan pendidik dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Sebaliknya, hasil belajar yang belum memenuhi

harapan sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti rendahnya motivasi belajar murid, pendekatan pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan, keterbatasan fasilitas pendukung, lingkungan belajar yang kurang kondusif, serta minimnya keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran (Lubis dkk., 2024). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 1 Andam Dewi, diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti masih didominasi oleh pendekatan teacher-centered yang cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif murid. Dari hasil wawancara dengan pendidik di sekolah tersebut (Naibaho, 28 Juni 2025), diketahui bahwa capaian hasil belajar murid penghayat kepercayaan pada mata pelajaran tersebut berada pada rentang 60–75%. Hasil ini mencerminkan bahwa sebagian besar murid belum mencapai hasil belajar yang maksimal, yang mengindikasikan adanya kendala dalam proses pembelajaran yang perlu segera diatasi.

Kurangnya partisipasi aktif dan rendahnya hasil belajar murid tersebut disebabkan oleh pendekatan dan model pembelajaran yang kurang inovatif dan interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif yang tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan minat, partisipasi aktif, dan rasa tanggung jawab murid. Salah satu model pembelajaran yang berpotensi menjawab tantangan tersebut adalah model pembelajaran Jigsaw. Model yang dikembangkan oleh Aronson ini membagi murid ke dalam kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan mereka mempelajari materi secara mandiri dan saling mengajarkan kepada teman kelompoknya (Suryana dkk., 2022). Keunggulan model ini terletak pada kemampuannya menumbuhkan rasa tanggung jawab individual, memperkuat interaksi sosial, dan memfasilitasi konstruksi pengetahuan melalui diskusi kolaboratif, yang sejalan dengan teori konstruktivis yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif murid dalam membangun pemahamannya sendiri. Efektivitas model Jigsaw telah dibuktikan oleh berbagai penelitian pada mata pelajaran lain, seperti IPA (Mahing, 2025), matematika (Habibah, 2019), serta terbukti mampu meningkatkan partisipasi murid dari pasif menjadi lebih aktif (Hikmawati, 2022). Namun, hingga saat ini belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan model ini pada mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti. Berdasarkan urgensi permasalahan dan potensi solusi yang telah diidentifikasi, peneliti berasumsi sementara bahwa model pembelajaran Jigsaw efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, diperlukan kajian empiris untuk

mengevaluasi dampak implementasi model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Andam Dewi. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas model tersebut dalam meningkatkan hasil belajar murid, dan hasilnya diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif, sekaligus berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan karakter di Indonesia.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. Model Pembelajaran Jigsaw: Konsep, Karakteristik, dan Implementasinya

Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu pendekatan kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson pada tahun 1971 di Universitas Texas. Konsep dasar model ini terinspirasi dari permainan teka-teki (jigsaw puzzle), di mana setiap bagian kecil memiliki peran penting dalam membentuk kesatuan utuh. Dalam konteks pendidikan, model ini menempatkan murid dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, di mana setiap anggota diberikan tanggung jawab untuk mempelajari satu bagian materi tertentu secara mendalam, kemudian mengajarkannya kepada anggota kelompok lainnya (Drouet dkk., 2024). Aronson menekankan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga mampu menurunkan prasangka sosial dan menumbuhkan ketergantungan positif antarmurid, karena keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kontribusi aktif setiap individu (Septiani dkk., 2020). Komponen inti dalam model Jigsaw versi Aronson meliputi akuntabilitas individual, interaksi tatap muka, serta pengembangan keterampilan sosial yang menjadi pembeda utama dari model pembelajaran lainnya. Selanjutnya, Slavin dari Universitas John Hopkins menyempurnakan teknik klasik ini dengan memperkenalkan varian Jigsaw II, yang menambahkan unsur kompetisi sehat antarkelompok dan mekanisme penghargaan berbasis kemajuan personal. Dalam varian ini, setiap murid tidak hanya bertanggung jawab terhadap timnya, tetapi juga didorong untuk melampaui capaian belajar sebelumnya, sehingga menciptakan semangat positif dan solidaritas yang lebih kuat dalam kelompok (Seyhan, 2021).

Karakteristik utama model pembelajaran Jigsaw membedakannya secara signifikan dari model pembelajaran konvensional. Suprihati (2021) mengidentifikasi empat karakteristik fundamental, yaitu: (1) kerja sama kelompok, di mana murid

bergabung dalam tim kecil yang saling mendukung dan memanfaatkan potensi unik masing-masing untuk memahami materi secara kolektif; (2) tanggung jawab individu, yang mengharuskan setiap murid menguasai materi keahliannya dan menyampaikannya kepada anggota kelompok lain, sehingga mencegah adanya murid yang pasif atau hanya menumpang; (3) interaksi positif, yang secara langsung melatih keterampilan berkolaborasi, mendengarkan, berbagi ide, dan saling membantu; serta (4) keterampilan sosial dan komunikasi, yang menciptakan lingkungan belajar yang meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berkomunikasi baik di dalam maupun di luar pembelajaran. Kelebihan model ini meliputi tanggung jawab individu yang terjamin, pemahaman materi yang lebih mendalam karena proses mengajar ulang, pengurangan prasangka melalui kerja sama antarlatar belakang berbeda, serta struktur pembelajaran yang jelas dan mudah dikelola. Namun demikian, model ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada kesiapan murid ahli, kebutuhan waktu yang lebih lama dibandingkan metode konvensional, potensi tekanan psikologis bagi murid pemalu, serta persiapan yang relatif rumit bagi pendidik dalam menyusun materi dan membagi peran secara adil (Suprihati, 2021).

Implementasi model pembelajaran Jigsaw mengikuti langkah-langkah sistematis yang terdiri dari tujuh tahapan utama. Menurut Slavin dalam Suprihati (2021), tahapan tersebut meliputi: (1) pembentukan kelompok asal yang terdiri dari 4–5 anggota dengan kemampuan beragam; (2) pembelajaran pada kelompok asal, di mana setiap anggota mempelajari submateri yang menjadi keahliannya secara individual; (3) pembentukan kelompok ahli, yaitu penggabungan anggota dari berbagai kelompok asal yang memiliki submateri yang sama; (4) diskusi kelompok ahli untuk memperdalam pemahaman dan menyepakati konsep-konsep kunci; (5) diskusi kelompok asal, di mana setiap ahli kembali ke kelompok asalnya untuk mengajarkan submateri yang dikuasainya; (6) diskusi kelas yang dipandu oleh pendidik untuk membahas konsep-konsep penting dan meluruskan kesalahpahaman; serta (7) pemberian kuis individu dan penghargaan kelompok sebagai bentuk evaluasi dan apresiasi. Anitra (2021) menyederhanakan proses tersebut ke dalam empat tahap dasar, yaitu tahap pendahuluan (pembentukan kelompok dan penyampaian tujuan), tahap eksplorasi terfokus (pembentukan kelompok ahli), tahap melaporkan dan menyusun ulang (kembali ke kelompok asal untuk berbagi pengetahuan), serta tahap integrasi dan evaluasi (refleksi dan penilaian). Dengan tahapan yang terstruktur tersebut, model Jigsaw menawarkan pendekatan pembelajaran yang tidak

hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan karakter murid secara holistik.

2.2. Hasil Belajar: Konsep, Dimensi, dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh murid setelah mengikuti proses pembelajaran dan pengalaman belajar, yang dibuktikan melalui hasil evaluasi berupa tes atau nilai angka. Namun, hasil belajar tidak semata-mata berfokus pada aspek kognitif semata, melainkan juga mencakup perubahan sikap dan pola pikir dalam kegiatan sehari-hari (Sudirman dkk., 2024). Belajar sendiri didefinisikan sebagai proses perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, yang terjadi secara berkesinambungan sepanjang hayat manusia (Andryannisa dkk., 2023). Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan transformasi menyeluruh yang dialami murid, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, sebagai konsekuensi dari partisipasinya dalam kegiatan pembelajaran. Secara lebih komprehensif, hasil belajar adalah hasil yang diraih murid dalam menerima pengetahuan yang diakibatkan oleh proses pembelajaran berupa penguasaan materi pembelajaran dan pengalaman belajar dari kegiatan pembelajaran dalam suatu mata pelajaran. Perubahan-perubahan tingkah laku yang tampak tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui serangkaian proses belajar yang melibatkan berbagai aspek yang saling berhubungan, mencakup ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Taksonomi tujuan pendidikan mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga domain utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang masing-masing disusun secara hierarkis dari perilaku sederhana hingga kompleks (Mahmudi dkk., 2022). Ranah kognitif, sebagaimana diperbarui dalam Taksonomi Bloom Revisi, terdiri dari enam tingkatan, yaitu mengingat (remember), memahami (understand), mengaplikasikan (apply), menganalisis (analyze), mengevaluasi (evaluate), dan mencipta (create). Ranah ini mencakup kemampuan intelektual seperti pengetahuan faktual, pemahaman konseptual, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan sintesis. Ranah afektif meliputi lima tingkatan, mulai dari penerimaan (receiving), responsif (responding), penghargaan (valuing), pengorganisasian (organizing), hingga karakterisasi menurut nilai (characterization by a value). Ranah ini menggambarkan perkembangan emosional dan moral murid, termasuk sikap, minat, apresiasi, dan internalisasi nilai-nilai. Ranah psikomotorik terdiri dari lima tingkatan, yaitu meniru (imitation), manipulasi (manipulation), presisi (precision), artikulasi (articulation), dan naturalisasi

(*naturalization*), yang berkaitan dengan kemampuan fisik, gerakan, dan keterampilan praktis dalam berbagai konteks pembelajaran (Huseng dkk., 2025). Ketiga ranah ini saling terkait dan harus dikembangkan secara seimbang dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan lulusan yang utuh dan berkualitas.

Pencapaian hasil belajar seorang murid merupakan hasil interaksi kompleks antara dua kelompok faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang saling memengaruhi dalam proses pembelajaran (Yandi dkk., 2023). Faktor internal berasal dari dalam diri murid dan terbagi menjadi dua aspek fundamental. Aspek pertama adalah fisiologis, yang berkaitan dengan kondisi jasmaniah seperti kesehatan, gizi, dan fungsi fisik yang memengaruhi konsentrasi dan daya tahan belajar. Aspek kedua adalah psikologis, yang menyangkut dimensi rohaniah seperti intelegensi, motivasi, minat, bakat, sikap, dan kepribadian murid. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar dan dikategorikan menjadi dua kelompok utama. Lingkungan sosial mencakup pengaruh dari keluarga, teman sebaya, pendidik, serta masyarakat secara luas, yang membentuk nilai-nilai, kebiasaan, dan dukungan sosial bagi murid. Lingkungan non-sosial meliputi sarana dan prasarana belajar, media pembelajaran, sumber belajar, kondisi geografis, serta iklim sekolah yang kondusif. Kedua kelompok faktor ini bekerja secara simultan dan dinamis, sehingga pendidik perlu memahaminya secara holistik untuk merancang strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan potensi hasil belajar murid.

2.3. Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti: Kedudukan, Elemen, dan Capaian Pembelajaran

Mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti memiliki fokus fundamental dalam membimbing murid untuk tumbuh menjadi pribadi yang memiliki fondasi keimanan kokoh, kesadaran spiritual yang mendalam, dan integritas moral yang tinggi. Pembelajaran ini tidak sekadar menanamkan konsep teoretis, tetapi secara komprehensif mengarahkan murid untuk mengintegrasikan dan mengimplementasikan nilai-nilai spiritual dan etika yang bersumber dari ajaran kepercayaan mereka ke dalam setiap aspek kehidupan praktis. Melalui pendekatan holistik, mata pelajaran ini memfasilitasi proses internalisasi dan aktualisasi nilai-nilai luhur dalam konteks interaksi sosial sehari-hari, menciptakan harmoni antara pemahaman spiritual dan praktik kehidupan nyata. Dalam dimensi yang lebih luas, pendidikan ini dirancang untuk membekali generasi muda dengan ketahanan spiritual dan moral yang mampu menjadi penyaring dan penyelarar dalam menghadapi dinamika perubahan

zaman yang semakin kompleks. Di tengah arus globalisasi dan transformasi sosial-budaya yang masif, mata pelajaran ini berfungsi sebagai jangkar yang menghubungkan murid dengan akar budaya dan kearifan lokal bangsa Indonesia. Dengan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai luhur yang telah teruji oleh waktu, murid diharapkan dapat mengembangkan kapasitas untuk menavigasi berbagai tantangan modernitas tanpa kehilangan jati diri sebagai bangsa yang berbudaya tinggi dan menjunjung tinggi nilai-nilai spiritualitas.

Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti digambarkan dalam lima elemen penting yang saling terkait, yaitu: (1) Sejarah, yang memberikan pemahaman tentang asal-usul dan perkembangan kepercayaan serta nilai-nilai yang diwariskan secara turun-temurun; (2) Keagungan Tuhan, yang mengajarkan kebesaran dan kemahakuasaan Tuhan sebagai landasan keyakinan dan rasa syukur; (3) Budi Pekerti, yang menekankan pada pembentukan akhlak mulia, sikap hormat, tanggung jawab, dan perilaku etis dalam kehidupan sehari-hari; (4) Martabat Spiritual, yang berkaitan dengan penghargaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan, harga diri, dan kesucian jiwa; serta (5) Larangan dan Kewajiban, yang memuat aturan-aturan moral dan etika yang harus dipatuhi sebagai wujud pengamalan ajaran kepercayaan (Asenah, 2021). Melalui kelima elemen tersebut, murid mampu menghargai dan menghayati ajaran kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa serta menunjukkan sikap dan perilaku berbudi pekerti luhur yang diterapkan dalam lingkungan murid. Kelima elemen ini menjadi fondasi dalam merancang kurikulum, strategi pembelajaran, dan instrumen penilaian yang dapat mengukur perkembangan spiritual dan moral murid secara komprehensif.

Capaian pembelajaran pada akhir Fase D dirumuskan untuk memastikan bahwa murid telah mencapai kompetensi minimal yang diharapkan setelah menyelesaikan jenjang pendidikan tertentu. Pada akhir Fase D, murid mampu menghargai dan menghayati ajaran kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sehingga dapat menunjukkan sikap budi pekerti luhur dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam pada jangkauan pergaulan dan keberadaannya. Murid juga mampu memahami dan menggunakan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu dan teknologi, seni, serta budaya yang terkait dengan fenomena dan kejadian tampak mata, sehingga menumbuhkan rasa syukur atas kemahakuasaan dan keberadaan Tuhan. Capaian ini menegaskan bahwa pembelajaran kepercayaan tidak hanya berorientasi pada penguasaan kognitif, tetapi juga menekankan

pada internalisasi nilai-nilai yang tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Dengan demikian, mata pelajaran ini menjadi wahana strategis dalam pembentukan karakter bangsa yang religius, toleran, dan berwawasan kebangsaan, sekaligus memperkuat persatuan dan kesatuan Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) tipe one-group pretest-posttest. Desain ini dipilih karena peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pengambilan sampel secara acak ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol, sehingga seluruh sampel dijadikan sebagai kelas kontrol atas dirinya sendiri (Jayadi dkk., 2023). Dalam desain ini, pengukuran dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan model pembelajaran Jigsaw, untuk mengetahui perubahan yang terjadi sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan. Rancangan penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan:

- a. O_1 = *Pretest* (tes awal sebelum perlakuan)
- b. X = Penerapan model pembelajaran Jigsaw
- c. O_2 = *Posttest* (tes akhir setelah perlakuan)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid penghayat Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa di SMP Negeri 1 Andam Dewi yang terdaftar pada tahun ajaran 2025/2026. Sampel diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian karena jumlah populasi yang terbatas (Timamah dkk., 2025). Dengan demikian, sampel berjumlah 15 orang murid yang tersebar dari kelas VII, VIII, dan IX. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Andam Dewi, Kabupaten Tapanuli Tengah, Sumatera Utara, pada bulan Februari hingga Mei 2026.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas adalah model pembelajaran Jigsaw, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti yang mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Pengukuran variabel dilakukan dengan skala seperti yang disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut.

Tabel 1. Skala Pengukuran Variabel Model Pembelajaran Jigsaw

No	Variabel	Indikator	Cara Pengukuran	Skala Data
1	Jigsaw	Kerja sama antar murid (kelompok)	Lembar observasi	Rating 1–4
2	Jigsaw	Tanggung jawab individu	Lembar observasi	Rating 1–4
3	Jigsaw	Interaksi positif	Lembar observasi	Rating 1–4
4	Jigsaw	Keterampilan sosial dan komunikasi	Lembar observasi	Rating 1–4

Keterangan: 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

Teknik pengumpulan data menggunakan empat instrumen utama, yaitu tes (pilihan ganda, isian, dan uraian) untuk mengukur ranah kognitif, lembar observasi untuk memantau dinamika kolaborasi kelompok selama penerapan model Jigsaw, dokumentasi berupa modul ajar dan foto kegiatan, serta angket untuk mengetahui pendapat murid mengenai pelaksanaan model pembelajaran Jigsaw dengan skala Likert 1–4. Data penelitian disajikan pada table berikut :

Tabel 2. Skala Pengukuran Hasil Belajar

No	Variabel	Indikator	Cara Pengukuran	Skala Data
1	Hasil Belajar	Aspek Kognitif (Pengetahuan)	Tes	Interval (0–100)
2	Hasil Belajar	Aspek Afektif (Sikap dan Penghayatan)	Lembar observasi	Rating (1–4)
3	Hasil Belajar	Aspek Psikomotorik (Perilaku/Nilai Praktis)	Rubrik penilaian	Rating (1–4)

Sebelum instrumen digunakan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas menggunakan korelasi product moment dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

n = jumlah responden

x = skor setiap item

y = skor total

Instrumen dinyatakan valid jika nilai signifikansi $< 0,05$. Kriteria validitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Interpretasi Uji Validitas

Besarnya Nilai r	Interpretasi
0,800 – 1,00	Validitas sangat tinggi
0,600 – 0,799	Validitas tinggi (baik)
0,400 – 0,599	Validitas cukup
0,200 – 0,399	Validitas rendah (kurang)
0,000 – 0,199	Validitas sangat rendah (tidak valid)

Sumber: Zahra dkk. (2025)

Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan rumus:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : koefisien realibilitas

n : banyaknya data

s_1^2 : kuadrat dari jumlah seluruh skor variabel pertama

Σs_1^2 : jumlah dari kuadrat masing-masing skor variabel pertama

Instrumen dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,60$. Kriteria reliabilitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas

Besarnya Nilai α	Interpretasi
$0,90 < \alpha < 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 < \alpha < 0,90$	Tinggi
$0,40 < \alpha < 0,70$	Cukup
$0,20 < \alpha < 0,40$	Rendah
$\alpha < 0,20$	Sangat rendah

Sumber: Zahra dkk. (2025)

Selain itu, dilakukan uji daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Daya pembeda dihitung dengan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Dengan keterangan:

D : daya pembeda

J_A : jumlah peserta didik dalam kelompok atas

J_B : jumlah peserta didik kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta didik yang menjawab benar pada kelompok atas

B_B : banyaknya peserta didik yang menjawab benar pada kelompok bawah

Klasifikasi daya pembeda disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali
Negatif	Tidak baik

Sumber: Fitriani (2021)

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dengan keterangan:

P : indeks kesukaran

B : banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : jumlah peserta didik

Klasifikasi tingkat kesukaran disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Fitriani (2021)

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahapan. Pertama, uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50, dengan rumus:

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n \alpha_i X_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}$$

Keterangan:

W : statistik uji shapiro-wilk

$X_{(i)}$: data sampel yang telah diurutkan dari terkecil ke terbesar

α_i : koefisien yang diperoleh dari tabel shapiro-wilk

$\bar{X}$: rata-rata sampel

N : jumlah sampel

Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05. Kedua, uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-test dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan:

t : Nilai t hitung

$\bar{D}$: Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD : Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

N : Jumlah sampel

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Andam Dewi dengan melibatkan 15 murid penghayat Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sebagai sampel penelitian. Desain yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest*, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Jigsaw pada mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti.

4.1.1. Hasil Uji Prasyarat Instrumen

Sebelum instrumen digunakan, dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal pada instrumen angket, pretest, dan posttest dinyatakan valid dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menunjukkan bahwa seluruh instrumen memiliki reliabilitas tinggi hingga sangat tinggi, sebagaimana disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Cronbach's Alpha	Jumlah Butir	Kategori
Angket	0,888	16	Tinggi
Pretest (Pilihan Ganda)	0,938	30	Sangat Tinggi
Pretest (Isian)	0,533	5	Cukup
Pretest (Uraian)	0,462	5	Cukup
Posttest (Pilihan Ganda)	0,923	30	Sangat Tinggi
Posttest (Isian)	0,711	5	Tinggi
Posttest (Uraian)	0,728	5	Tinggi

Hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa seluruh soal pilihan ganda pada pretest dan posttest berada dalam kategori baik, sedangkan soal isian dan uraian sebagian besar berada dalam kategori baik dan cukup. Uji tingkat kesukaran menunjukkan bahwa soal berada dalam kategori sedang hingga mudah. Dengan demikian, seluruh instrumen dinyatakan layak digunakan.

4.1.2. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil menunjukkan nilai signifikansi untuk pretest sebesar 0,527 dan posttest sebesar 0,437. Kedua nilai tersebut $> 0,05$, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

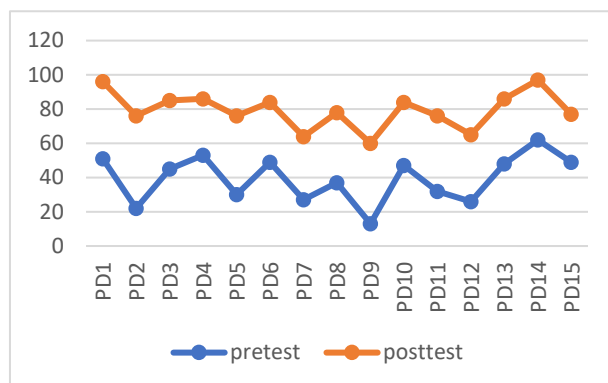
4.1.3. Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest

Rata-rata nilai pretest sebelum penerapan model pembelajaran Jigsaw adalah 39,4 dengan rentang nilai 13–62. Setelah penerapan model, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 79,3 dengan rentang nilai 60–97. Peningkatan rata-rata yang terjadi adalah sebesar 39,9 poin. Seluruh murid mengalami peningkatan hasil belajar. Data statistik hasil pretest dan posttest disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
N	15	15
Mean	39,40	79,33
Median	45,00	78,00
Std. Deviation	13,783	10,722
Minimum	13	60
Maximum	62	97

(Gambar batang/grafik yang menunjukkan perbandingan nilai pretest dan posttest dari 15 murid secara individual, dengan sumbu X menunjukkan kode peserta didik dan sumbu Y menunjukkan nilai.).



Gambar 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Setiap Murid

4.1.4. Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Hasil uji *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut $< 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hasil selengkapnya disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sample T-Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% CI Lower	95% CI Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	39,933	6,486	1,675	43,525	36,342	23,846	14	0,000

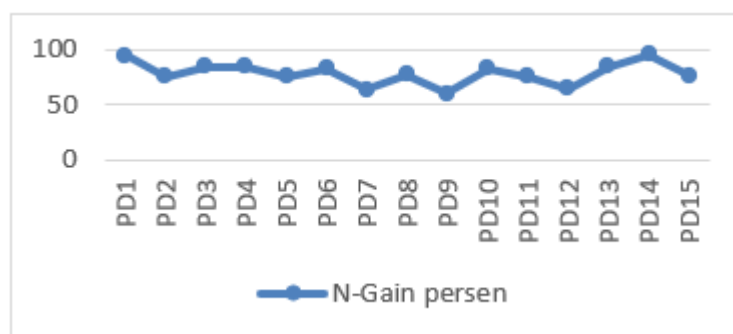
4.1.5. Hasil Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar murid. Hasil menunjukkan rata-rata N-Gain persen sebesar 78,6% yang termasuk dalam kategori efektif. Data selengkapnya disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	15	59,85	95,37	78,6007	10,37332
N-Gain Persen	15	5985,06	9536,84	7860,0745	1037,33182

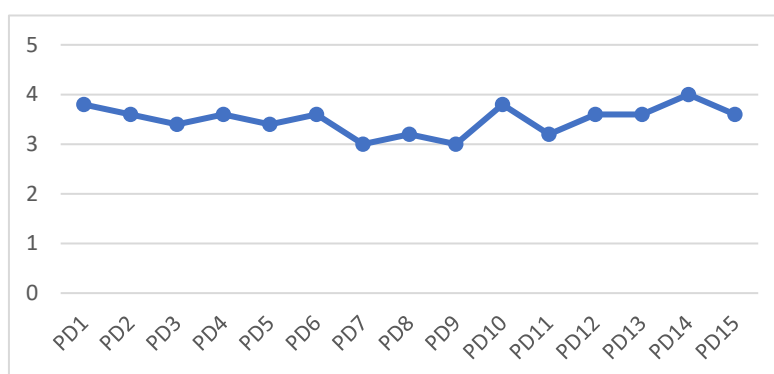
(Gambar batang/grafik yang menunjukkan distribusi nilai N-Gain dari 15 murid, dengan sumbu X menunjukkan kode peserta didik dan sumbu Y menunjukkan nilai N-Gain persen.)



Gambar 2. Distribusi Nilai N-Gain Murid

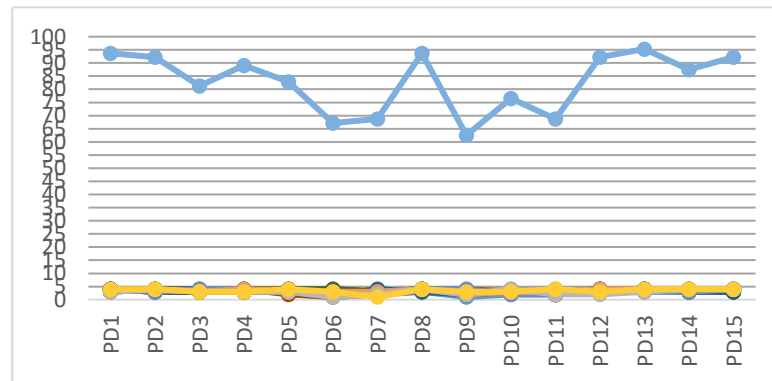
4.1.6. Hasil Observasi dan Angket

Hasil observasi keterlaksanaan model Jigsaw menunjukkan nilai rata-rata pada aspek partisipasi aktif, pembagian peran, komunikasi santun, resolusi konflik, dan keterkaitan materi berada pada rentang 3,0–4,0 (skala 1–4) dengan kategori baik hingga sangat baik, seperti disajikan pada Gambar 3. (Gambar grafik batang yang menunjukkan rata-rata nilai observasi untuk setiap indikator: Partisipasi Aktif, Pembagian Peran, Komunikasi Santun, Resolusi Konflik, dan Keterkaitan Materi.)



Gambar 3. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Jigsaw

Hasil angket respons murid menunjukkan bahwa murid memberikan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran Jigsaw, dengan rata-rata respons yang tinggi. Hasil angket selengkapnya disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Penilaian Angket Murid

4.2. Pembahasan

4.2.1. Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Peningkatan Hasil Belajar Murid

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar murid setelah penerapan model Jigsaw. Rata-rata nilai pretest yang semula 39,4 meningkat menjadi 79,3 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 39,9 poin. Hasil uji statistik *Paired Sample T-test* memperkuat temuan ini dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Peningkatan ini juga didukung oleh hasil uji N-Gain yang menunjukkan rata-rata sebesar 78,6% dengan kategori efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahing (2025), Habibah (2019), dan Hikmawati (2022) yang membuktikan efektivitas model Jigsaw pada berbagai mata pelajaran. Keberhasilan model Jigsaw dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui prinsip-prinsip dasarnya sebagaimana dikemukakan oleh Slavin (2021), yaitu ketergantungan positif dan tanggung jawab individu. Dalam penerapannya, setiap murid diberikan bagian materi yang berbeda dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya secara mendalam, kemudian mengajarkannya kepada anggota kelompok lain melalui mekanisme kelompok ahli dan

kelompok asal. Proses ini mendorong murid untuk terlibat secara aktif, saling bergantung, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya, yang secara efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman murid.

4.2.2. Peningkatan Hasil Belajar pada Tiga Ranah (Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik)

Peningkatan hasil belajar murid tidak hanya terjadi pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotorik, yang sejalan dengan pandangan Bloom tentang hasil belajar sebagai perubahan sikap kompleks yang mencakup ketiga ranah tersebut (Wirda dkk., 2020). Pada ranah kognitif, murid tidak hanya mampu mengingat materi (C1), tetapi juga memahami (C2), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5) konsep-konsep yang dipelajari. Pada ranah afektif, terjadi peningkatan sikap positif murid yang ditandai dengan tumbuhnya rasa saling menghargai, minat belajar yang lebih tinggi, serta keberanian untuk berpendapat. Nilai rata-rata ranah afektif meningkat dari 60,4% menjadi 81,6%. Pada ranah psikomotorik, murid menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mempraktikkan ritual keagamaan dan bekerja sama secara efektif dalam kelompok, dengan nilai rata-rata meningkat dari 65,6% menjadi 92,2%. Peningkatan pada ketiga ranah ini menunjukkan bahwa model Jigsaw tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan praktis murid secara holistik, sesuai dengan capaian pembelajaran pada Fase D.

4.2.3. Keunggulan Model Jigsaw pada Mata Pelajaran Pendidikan Kepercayaan

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa model Jigsaw memiliki keunggulan tersendiri ketika diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti. Materi yang bersifat konseptual, reflektif, dan naratif memudahkan murid untuk mengkomunikasikan pemahamannya kepada teman sekelompok. Berbeda dengan mata pelajaran eksak yang menuntut presisi tinggi, materi kepercayaan lebih terbuka untuk didiskusikan dan diinterpretasikan, sehingga seluruh murid merasa setara dan lebih partisipatif. Hasil observasi yang menunjukkan rata-rata nilai pada seluruh aspek pembelajaran berada dalam kategori baik hingga sangat baik, serta respons positif dari angket murid, semakin memperkuat kesimpulan bahwa model Jigsaw efektif diterapkan pada mata pelajaran ini.

4.2.4. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memperkuat temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas model Jigsaw. Hasil N-Gain sebesar 78,6% yang termasuk kategori efektif lebih tinggi dibandingkan penelitian Hikmawati (2022) yang memperoleh N-Gain sebesar 58,94% dengan kategori cukup efektif. Perbedaan ini dapat dijelaskan oleh dua faktor. Pertama, mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti sebelumnya belum pernah mendapatkan perlakuan model Jigsaw, sehingga murid lebih antusias dan keterlibatan mereka meningkat secara signifikan. Kedua, rendahnya baseline pretest yang diakibatkan oleh kebiasaan pembelajaran konvensional yang lebih sedikit melibatkan diskusi dan partisipasi murid, sehingga ketika model Jigsaw diterapkan, terjadi lonjakan pemahaman yang besar. Dengan demikian, model Jigsaw terbukti fleksibel dan tidak bergantung pada jenis mata pelajaran, melainkan bekerja pada tingkat proses belajar itu sendiri.

4.2.5. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, keterbatasan waktu pelaksanaan karena pembelajaran dilakukan di luar jam aktif sekolah. Kedua, populasi yang terbatas hanya 15 murid karena penelitian ini dikhususkan bagi murid penghayat kepercayaan. Keterbatasan ini memengaruhi variasi pembagian kelompok dan materi, serta keseimbangan kelompok jika ada murid yang tidak hadir. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan memperhatikan aspek waktu pelaksanaan agar hasil yang diperoleh lebih valid dan reliabel.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Andam Dewi dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Peningkatan Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti", dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Jigsaw efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar murid secara holistik, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, peningkatan tersebut dibuktikan melalui perolehan nilai rata-rata pretest sebesar 39,4 yang meningkat menjadi 79,3 pada posttest, dengan peningkatan rata-rata sebesar 39,9 poin.

Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara

hasil belajar murid sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Jigsaw, serta didukung oleh hasil uji N-Gain dengan persentase rata-rata sebesar 78,6% yang termasuk dalam kategori efektif. Pada ranah afektif, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 60,4% menjadi 81,6% yang menandakan tumbuhnya sikap saling menghargai, minat belajar yang lebih tinggi, serta keberanian murid untuk berpendapat dan merespons dalam diskusi, sedangkan pada ranah psikomotorik, nilai rata-rata meningkat dari 65,6% menjadi 92,2% yang tercermin dari kemampuan murid dalam mempraktikkan ritual keagamaan, bekerja sama secara efektif dalam kelompok, serta mengimplementasikan nilai-nilai kepercayaan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mahing (2025), Habibah (2019), dan Hikmawati (2022) sekaligus sesuai dengan prinsip dasar Jigsaw yang dikembangkan oleh Aronson, yaitu keberhasilan belajar yang didasari oleh saling ketergantungan positif dan tanggung jawab individu, serta sejalan dengan teori Bloom tentang hasil belajar yang mencakup tiga ranah utama.

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang telah diidentifikasi, disarankan bagi pendidik untuk menjadikan model pembelajaran Jigsaw sebagai alternatif inovasi dalam proses pembelajaran dengan memahami tahapan penerapannya serta aktif memantau keterlibatan seluruh murid dalam diskusi kelompok. Bagi sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan dan fasilitas guna menunjang penerapan model Jigsaw dalam jangkauan yang lebih luas, tidak hanya pada mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti tetapi juga pada mata pelajaran lain, serta menyelenggarakan pelatihan model pembelajaran inovatif secara berkala bagi para pendidik. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas sampel penelitian, membandingkan efektivitas model Jigsaw antar tingkat pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda, serta menguji efektivitas model Jigsaw apabila dilaksanakan secara daring, mengingat interaksi tatap muka merupakan elemen penting dalam keberhasilan model ini.

DAFTAR REFERENSI

- Alamsyah, K., Setiantoro, W. T., Oeleu, J. J., & Utami, K. (2024). Analisis program layanan pemesanan perjalanan digital pada aplikasi Agoda dengan metode skala Likert. Scientica. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/download/4653/4390/16913>
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode resitasi pada mata pelajaran akidah

- akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. Pediaqu, 2. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/393>
- Anitra, R. (2021). Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia), 6(1), 8.
- Asenah. (2021). Buku panduan guru pendidikan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan budi pekerti untuk SMP kelas VIII (1 ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/buku-panduan-guru-pendidikan-kepercayaan-terhadap-tuhan-yang-maha-esa-dan-budi-pekerti-untuk-smp-kelas-viii>
- Damanik, M. R., Manik, R. L., & Khadafi, M. (2025). Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. Jurnal Media Akademik, 2(7).
- Drouet, O. C., Margas, N., Cece, V., & Lentillon-Kaestner, V. (2024). The effects of the Jigsaw method on students' physical activity in physical education: The role of student sex and habituation. European Physical Education Review, 30(1), 85–104. <https://doi.org/10.1177/1356336X231184347>
- Fitriani, N. (2021). Analisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan efektivitas pengecoh soal pelatihan kewaspadaan kegawatdaruratan maternal dan neonatal. Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, 12(2), 199.
- Habibah. (2019). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap komunikasi matematis dan hasil belajar matematika siswa. [Skripsi, UIN Mataram]. <https://etheses.uinmataram.ac.id/1705/>
- Hafizah, N., Pebytabella, T. C., Sari, M., Winanda, R., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Identifikasi variabel penelitian, jenis sumber data dalam penelitian pendidikan. Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora, 3(2), 586–596. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1025>
- Handayani, V., Fatimah, S., Maulidiana, F., Nasution, A. N. P., & Anjarwati, A. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Jurnal Sosial Humaniora Sigli, 5(2), 125–130.
- Hikmawati, N. K. (2022). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas VIII MTs Maftahul Huda Kertonegoro Jember. [Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember].
- Huseng, A. M., Auliyauddin, S., & Nursalam. (2025). Taxonomi pendidikan dimensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Jurnal Pendidikan, 2. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.15301124>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). Metode penelitian (1 ed.). Eureka Media Aksara. https://www.researchgate.net/publication/376687580_Metode_Penelitian
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. Journal Genta Mulia, 15, 79–91.
- Jayadi, Y. I., Adnan, Y., Ibrahim, H., Rezkiyanti, F. A., & Awaliah, N. P. (2023). Peningkatan perilaku masyarakat terhadap konsumsi sumber pangan lokal dan garam beryodium di Dusun Maccini Baji, Kabupaten Takalar: Studi quasi

- eksperimental. Ghidza: Jurnal Gizi dan Kesehatan, 7(1), 106–117. <https://doi.org/10.22487/ghidza.v7i1.677>
- Lubis, L. S., & Nasution, T. (2024). Motivasi dan lingkungan belajar: Faktor penentu keberhasilan siswa kelas IX di SMP Budi Satria Medan. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 7. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IDJ>
- Mahing, S. S. (2025). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw materi suhu dan perubahannya terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri Salatiga. *Jurnal Media Akademik*. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/download/183/182/569>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Muchlis, A. F. (2023). Metode penelitian survei-kuesioner untuk kesesakan dan privasi pada hunian asrama. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 12(3), 154–163. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v12i3.252>
- Naibaho, M. (2025, Juni 28). Kurangnya minat dan partisipasi aktif murid yang berdampak pada hasil belajar menjadi kurang maksimal [Wawancara]. Oleh L. Sihombing. Lobutua, Kec. Andam Dewi.
- Rahman, A., Berliyana, A. S., Iklima, I., Rahma, A. N., Fitriah, J., & Jannah, F. (2022). Posisi kurikulum pendidikan Indonesia dalam pendidikan multikultural. *ALSYS*, 2(2), 303–312. <https://doi.org/10.58578/alsys.v2i2.305>
- Rahman, A., Naldi, W., Arifin, A., & Mujahid, R. F. (2021). Analisis UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 dan implikasinya terhadap pelaksanaan pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(1), 98–107. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2010>
- Saputri, H. A., & Larasati, N. J. (2023). Analisis instrumen asesmen: Validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda butir soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2268>
- Septiani, V., Paidi, P., Syamsurizal, S., & Darussyamsu, R. (2020). Jigsaw sebagai strategi pembelajaran komunitas: Meningkatkan sikap sosial siswa pada materi sistem pencernaan. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(3). <https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i3.13630>
- Seyhan, A. (2021). Examination of the structural effectiveness of the jigsaw method on students. *African Educational Research Journal*, 9(4), 963–974. <https://doi.org/10.30918/AERJ.94.21.144>
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, bias penggunaan dan jalan keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Sitorus, M. (2021). Pendidikan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan budi pekerti fase E (1 ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://sdnsudirman.sch.id/upload/upload-website/file/50686185Kepercayaan-BG-KLS-IV.pdf>

- Slavin, R. E. (2020). Cooperative learning: Teori, riset dan praktik. Nusa Media.
- Sriyuniati, F., & Rissi, D. M. (2025). N-Gain sebagai alat ukur pemahaman mahasiswa pada akuntansi keuangan lanjutan 1. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Dharma Andalas*, 27(1). <https://doi.org/10.47233/jebd.v27i1.1763>
- Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani. (2024). Teori-teori belajar dan pembelajaran (1 ed.). PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Supriadi, G. (2021). Statistik penelitian pendidikan (1 ed.). UNY Press.
- Suprihati, W. (2021). Metode Jigsaw dan penerapannya di dalam kelas. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)*, 3(2), 186–193. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i2.120>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., & Panatap, J. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: Populasi, sampel, dan analisis data (Sebuah tinjauan pustaka) (Bag. 1). *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 3(1). <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Timamah, I., Sa'diyah, H., Munawarah, F., & Jannah, F. (2025). The important role of population and samples in educational research. *Demagogi: Journal of Social Sciences, Economics and Education*, 3(1), 55–66. <https://doi.org/10.61166/demagogi.v3i1.66>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Zahra, G., Ihsanuddin, M. F., Ramadhan, F. F., & Nugraha, E. (2025). Implementasi penggunaan instrumen tes untuk mengukur objek evaluasi kognitif pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 6. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi>
- Zahroh, F. L., & Hilmiyati, F. (2024). Indikator keberhasilan dalam evaluasi program pendidikan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3456>