

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH
PEMBELAJARAN IPA**

Encep Iman Hadi Sunarya¹, Elvira Santika Yuliandini², Rini Hadjar Fajriah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas April^{1,2,3}

e-mail: encepiman_fkkip@unsap.ac.id, elvirasantika0@gmail.com, rinieha45@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran IPA mahasiswa program studi PGSD. Eksperimen dilakukan pada sampel yang terdiri dari 14 orang mahasiswa pada program studi PGSD FKIP Universitas Sebelas April (UNSA). Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian perlakuan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. dengan melaksanakan *pretest* dan *posttest* minat belajar mahasiswa. Analisa data penelitian menggunakan uji-t data berpasangan dengan bantuan program SPSS Versi 16.00. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada analisis data dengan uji t diperoleh nilai sebesar $t_{hitung}(8,252) > (0,426) t_{tabel}$, yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, terdapat pengaruh secara signifikan terhadap minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Hal ini juga didukung berdasarkan hasil rata-rata *pre-test* yaitu 61,78 sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 80,35. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post-test* lebih baik yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap minat belajar mahasiswa pada pembelajaran IPA.
Kata Kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, Minat Belajar, IPA.*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of the jigsaw cooperative learning model on students' learning interest in the science learning course of students of the Elementary School Teacher Training and Education Study Program. The experiment was conducted on a sample consisting of 14 students in the Elementary School Teacher Training and Education Study Program, FKIP, Sebelas April University (UNSA). Data collection was carried out by providing jigsaw cooperative learning treatment. by conducting pre-tests and post-tests of students' learning interest. Analysis of research data using paired data t-tests with the help of the SPSS Version 16.00 program. The results showed that in the data analysis with the t-test, the value obtained was $t_{count}(8.252) > (0.426) t_{table}$, which means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, there is a significant influence on students' learning interest before and after using the jigsaw cooperative learning model. This is also supported by the results of the average pretest, which is 61.78 while the average posttest value is 80.35. So it can be concluded that the average posttest score is better, which means that there is an influence of the jigsaw type cooperative learning model on students' interest in learning science.

Keywords: *Jigsaw Cooperative Learning Model, Learning Interest and Science*

PENDAHULUAN

Menurut Hakim et al. (2022) IPA merupakan suatu hal yang didasarkan dari gejala alam, yang mana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah. Pembelajaran IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus. Pembelajaran IPA merupakan pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan menggunakan

langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus disempurnakan. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) tidak hanya tentang hafalan fakta, tetapi juga merupakan proses berkelanjutan untuk memahami alam melalui observasi, eksperimen, dan pembentukan teori yang terus-menerus disempurnakan (Harefa & Sarumaha, 2020).

Proses belajar mengajar adalah sebuah sistem yang memiliki berbagai komponen yang saling terkait. Komponen-komponen ini adalah: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Seorang guru harus mempertimbangkan keempat komponen ini ketika memilih dan menentukan model pembelajaran yang akan digunakan (Rusman, 2018). Menurut Aprijal et al. (2020) Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran yang efektif harus bisa menumbuhkan minat belajar pada siswa sehingga terjadi perubahan perilaku. Perubahan perilaku ini mencakup berbagai aspek, seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Pembelajaran IPA akan tercapai apabila dilakukan dengan minat belajar yang kuat. Menurut Islam (2016) menyatakan minat adalah kecenderungan yang relatif tetap pada diri seseorang. Minat sangat memengaruhi aktivitas seseorang, karena dengan minat, ia akan melakukan hal-hal yang disukainya. Menurut Candra (2024) menyatakan minat belajar adalah ketertarikan dan keinginan pada suatu hal yang muncul karena adanya kebutuhan. Minat belajar sangat penting bagi siswa karena dapat mempermudah mereka dalam memahami pelajaran, yang pada akhirnya akan memengaruhi hasil belajar yang mereka peroleh. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor kunci yang mendorong motivasi dan memudahkan pemahaman materi, sehingga sangat krusial dalam mencapai keberhasilan pembelajaran IPA.

Menurut Yuniarti & Widyanti (2023) metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah strategi yang menggunakan struktur kelompok belajar multifungsi. Metode ini dapat diterapkan pada berbagai topik dan tingkatan untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok., dengan penerapan model pembelajaran Jigsaw diharapkan peserta didik dapat memahami materi melalui penjelasan yang diberikan oleh rekan-rekan mereka yang bertindak sebagai tutor. Oleh karena itu, pembelajaran dari berbagai tutor dapat mempermudah individu dalam memahami materi sehingga dapat memicu rasa ingin tahu pada siswa dan meningkatkan minat belajarnya (Jalilah, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa Jigsaw efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Nilai kebaruan dan kekuatan utama dari model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yaitu terletak pada kolaborasi aktif mahasiswa dalam memahami materi, di mana setiap mahasiswa menjadi ahli dalam bagian tertentu dan berbagi pengetahuan dengan anggota kelompok lain untuk mencapai pemahaman bersama terutama dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam mata kuliah IPA. Keunggulan Jigsaw terletak pada kemampuannya meningkatkan interdependensi positif dan akuntabilitas individu. Hal ini menjadikan proses belajar lebih menarik dan efektif, khususnya dalam mata kuliah yang kompleks seperti IPA, karena mahasiswa secara aktif terlibat dalam membangun pengetahuan, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran IPA”. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran IPA mahasiswa program studi PGSD. Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan peningkatan minat belajar mahasiswa dengan diterapkannya model kooperatif tipe Jigsaw.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menguji hipotesis, menjelaskan fenomena, dan mengidentifikasi pola hubungan antar variabel. Pendekatan ini menggunakan instrumen terstruktur seperti survei dan eksperimen untuk menghasilkan data yang dapat diukur dan diolah secara statistik, sehingga hasilnya bersifat objektif dan dapat digeneralisasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester 6 jurusan PGSD Universitas Sebelas April. Sampel penelitian adalah mahasiswa semester 6-E tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, dengan jumlah sampel yaitu 14 orang mahasiswa. Diperoleh hasil data tes berupa angket minat belajar. Aspek minat belajar yang diamati di antaranya perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan partisipasi. Skala pengukuran yang digunakan dalam angket minat belajar terhadap hasil belajar siswa adalah skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Metode penelitian ini adalah *pre-experimental*, desain penelitian *pre-experimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini dapat digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain *One-Group Pre-test* dan *Post-test*

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2

Sumber: Sugiyono (2015)

Keterangan:

X = Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw

O_1 = *Pre-test* (berupa angket) pada kelas eksperimen

O_2 = *Post-test* (berupa angket) pada kelas eksperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di jurusan PGSD FKIP Universitas Sebelas April dengan melibatkan mahasiswa semester 6. Seluruh mahasiswa semester 6, yang terdiri dari lima kelas dijadikan populasi penelitian. Dari populasi tersebut, satu kelas dipilih sebagai sampel penelitian, yaitu kelas 6E yang berjumlah 14 orang mahasiswa, pemilihan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui angket yang disebarkan sebanyak dua kali, yaitu sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan. Data statistik deskriptif dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. *Descriptive Statistics*

	Minat Belajar				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Eksperimen	865	45	80	61,78	9,116
<i>Posttest</i> Eksperimen	1125	65	95	80,35	10,463

Setelah diketahui analisis statistik maka diperlukan teknik analisis data lebih lanjut agar analisis hipotesis dalam penelitian ini valid, data yang digunakan harus memenuhi asumsi normalitas. Sebab salah satu asumsi kunci yang harus dipenuhi adalah normalitas data Uji normalitas dilakukan dengan perangkat lunak SPSS *for windows* versi 16, dan hasilnya disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		14
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.05732797
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.102
	Negative	-.127
Kolmogorov-Smirnov Z		.475
Asymp. Sig. (2-tailed)		.978
a. Test distribution is Normal.		

Untuk menguji asumsi homogenitas data untuk mengetahui apakah data menyebar secara merata atau tidak, maka dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan melalui Uji Levene. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1.209	1	26	.282
Based on Median	.602	1	26	.445
Based on Median and with adjusted df	.602	1	25.610	.445
Based on trimmed mean	1.218	1	26	.280

Merujuk pada hasil yang diperoleh melalui perhitungan uji Levene statistik dapat diketahui hasil varian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terpenuhi. Nilai sig yang didasarkan pada nilai rata-rata adalah sebesar 0,282 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada perbedaan varian yang signifikan.

Untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw (X) terhadap minat belajar mahasiswa (Y) terhadap hasil *pre-test* dan *post-test*, digunakan uji t sampel independen. Pemilihan uji ini didasarkan pada karakteristik sampel penelitian yang bersifat independen. Hasil perhitungan uji t sampel independen disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Independen *Sample Paired Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-18.571	8.419	2.250	-23.432	-13.710	-8.254	13	.000

Berdasarkan Tabel 5, nilai $t_{\text{hitung}} = 8,254$ jauh lebih besar dari $t_{\text{tabel}} (0,426)$ pada taraf signifikansi 5%. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil ini juga didukung oleh nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar mahasiswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil angket minat belajar yang dibagikan kepada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sebelas April kelas 6E tahun akademik 2024/2025 terjadi peningkatan minat belajar pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran IPA”. Hal ini berdasarkan hasil penelitian di mana model pembelajaran tipe Jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Jigsaw adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa, khususnya dalam mata kuliah IPA.

Hasilnya tampak bahwa mahasiswa lebih merasa senang dan tertarik pada proses pembelajaran, melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang melibatkan mahasiswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga merasa lebih senang dan tertarik terhadap materi pembelajaran. Diketahui bahwa terjadi peningkatan minat belajar mahasiswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hal ini terlihat dari meningkatnya rata-rata skor angket dari nilai *pre-test* 61,78 menjadi 80,35 saat *post-test*. Selisih Perbandingan rata-rata *pre-test* dan *post-test* diketahui yaitu sebesar 18,57.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada analisis data dengan uji t diperoleh nilai sebesar $t_{\text{hitung}} (8,252) > (0,426) t_{\text{tabel}}$, yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, terdapat pengaruh secara signifikan terhadap minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan model kooperatif tipe jigsaw. Menurut pendapat Harefa et al. (2022) Minat belajar adalah sebuah ketertarikan terhadap pembelajaran tertentu yang selanjutnya mendorong seseorang untuk Minat belajar sendiri merupakan salah satu faktor kunci yang berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Dalam proses belajar, model kooperatif seperti Jigsaw memfasilitasi kondisi tersebut karena menekankan pada interaksi sosial, tanggung jawab bersama, dan partisipasi aktif, yang secara langsung merangsang minat belajar (Ningsih et al., 2022).

Sejalan dengan Afdaliyah (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Game Education Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Self Learning Pada Materi Gaya dan Pengaruhnya” yang menyatakan dengan menerapkan pembelajaran yang menarik perhatian siswa dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa merasa senang dan tertarik saat proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan temuan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti *Game Education Wordwall*, efektif dalam mengubah suasana kelas dan membangkitkan motivasi siswa. Dengan pendekatan ini, proses belajar tidak lagi terasa sebagai beban, melainkan sebagai aktivitas yang menarik dan menantang, yang secara langsung berdampak positif pada peningkatan minat dan inisiatif belajar mandiri siswa.

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, mahasiswa dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, saling menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya, serta bertanggung jawab atas pemahaman masing-masing anggota. Menurut pendapat Abdullah (2017) menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah sebuah strategi belajar yang efektif untuk meningkatkan komunikasi, menciptakan suasana belajar yang aktif, dan menghasilkan pencapaian akademik yang memuaskan. Hal ini menciptakan

suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, sehingga mampu meningkatkan aspek minat belajar seperti perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan partisipasi. Kondisi ini sejalan dengan manfaat yang ditunjukkan oleh model Jigsaw, di mana siswa lebih tertantang dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas melalui media interaktif (Ardilah et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian Yuniarti & Widyanti (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran PAI” Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw, hasilnya akan membuat siswa menjadi lebih aktif karena terdapat banyak interaksi sosial antar sesama siswa dan guru. Hal ini menggarisbawahi keefektifan model Jigsaw dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa. Interaksi sosial yang tinggi dalam model ini mendorong kolaborasi, komunikasi, dan tanggung jawab bersama, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan minat belajar dan keterlibatan siswa (Mulyandari & Rahmatillah, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t *post-test* lebih tinggi dibandingkan *pre-test* yaitu dengan angka $t_{hitung}(8,252) > (0,426) t_{tabel}$. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mempunyai pengaruh untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran IPA di jurusan PGSD FKIP Universitas Sebelas April.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah. *Lantanida journal*, 5(1), 13-28. <https://core.ac.uk/download/pdf/228447458.pdf>
- Afdaliyah, N. N. (2024). *Penggunaan Media Game Education Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Self Learning Pada Materi Gaya dan Pengaruhnya*. (Skripsi, Universitas Sebelas April)
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan* MI, 6(1), 76–91. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>
- Ardilah, A., Rahayu, I. A. P., Ertiana, I., & Aisah, S. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Kerinci Kanan. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(2), 215-218.
- Candra, K. A. (2024). *Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Media Canva Interaktif Materi Perkembangbiakan Tumbuhan*. (Skripsi, Universitas Sebelas April)
- Hakim, A. R., Kumala, F. N., & Hudha, M. N. (2022). *Modul Konsep Dasar IPA*. Kanjuruhan Press. https://www.google.co.id/books/edition/Konsep_Dasar_IPA/ALZoEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). *Teori pengenalan ilmu pengetahuan alam sejak dini*. PM Publisher. https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Pengenalan_Ilmu_Pengetahuan_Alam/S/mUYAEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran biologi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 381-389.

- Jalilah, S. R. (2021). Merangsang Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Siodrama untuk Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal basicedu*, 5(6), 5953-5960.
- Jamaluddin, J. (2016). Minat belajar. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 8(2), 27-39. <http://journal.iaimsinjai.ac.id/index.php/al-qalam>
- Muliyandari, A., & Rahmatillah, R. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning dalam Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Samarinda. *ITQAN: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan*, 15(2), 99-111.
- Ningsih, R., Halim, S., Hanafi, A. H., & Dahlan, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(2), 191-202.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Pt Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuniarti, H., & Widyanti, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Ibnu Sina Sangatta Utara. *Al-Rabwah*, 17(01), 27–39. <https://doi.org/10.55799/jalr.v17i01.245>