

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MANAJEMEN
PERKANTORAN PADA MATA PELAJARAN DASAR KEJURUAN
DI SMKS BINA SATRIA MEDAN MARELAN T.A 2024/2025**

Nurhayani Nst¹, Tauada Silalahi²

¹ Universitas Negeri Medan. E-mail: yaninst04@gmail.com

² Universitas Negeri Medan. E-mail: tauadasilalahi@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2025-06-30
Review : 2025-06-30
Accepted : 2025-06-30
Published : 2025-06-30

KATA KUNCI

Jigsaw, Kahoot, Hasil Belajar.

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot lebih tinggi di kelas X MP 1 dibandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw tanpa berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot di kelas X MP 3 Mata Pelajaran Dasar Kejuruan pada elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi dengan materi Dasar-dasar Komunikasi di SMKS Bina Satria Medan Marelان Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan instrument test berupa pre-test dan post-test menggunakan data dan informasi yang di perlukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi dan menyebarkan tes juga didukung dengan buku, jurnal relevan, data dari internet dan skripsi penelitian sebelumnya. Penelitian ini dilakukan kepada siswa MP 1 dan siswa MP 3 di SMKS Bina Satria Medan Marelان dengan sampel sebanyak 60 siswa. Hasil analisis terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dengan model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap hasil belajar di kelas X MP 1 dengan nilai sig ($0.000 < 0.05$) dan thitung > ttabel dengan perhitungan ($4.683 > 1.668$). Juga terdapat hasil belajar siswa yang menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot di kelas X MP 1 lebih tinggi dengan mendapatkan rata-rata sebesar 83.39 dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw tanpa berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot di kelas X MP 3 dengan rata-rata 73.1 pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan dengan elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi pada materi Dasar-dasar Komunikasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang terencana dan sistematis, di mana tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh. Proses ini

melibatkan berbagai aspek, termasuk intelektual, emosional, sosial dan spritual. Dalam konteks pendidikan, peserta didik tidak hanya diajarkan untuk menguasai pengetahuan akademis, tetapi juga untuk membangun karakter dan nilai-nilai moral yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mencakup pembelajaran tentang etika, tanggung jawab sosial dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah. Dengan demikian, pendidikan berperan penting dalam membentuk yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki integritas dan empati terhadap sesama.

Selain itu, pendidikan juga berfungsi sebagai alat untuk menciptakan masyarakat yang lebih baik. Melalui pendidikan, individu dilatih untuk berfikir kritis dan kreatif yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan global saat ini. Pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kesadaran sosial dan mendorong partisipasi aktif individu dalam pembangunan masyarakat. Dengan demikian, pendidikan bukan hanya tanggung jawab institusi formal seperti sekolah atau universitas akan tetapi juga melibatkan peran keluarga dan masyarakat luas dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Semua ini bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan siap berkontribusi positif bagi kemajuan bangsa (Pristiwanti, dkk 2023).

Dalam proses pembelajaran di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui pengalaman, latihan, atau pengajaran. Dalam pembelajaran, seseorang bisa mendapatkan informasi baru, mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah, serta beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari melalui interaksi sosial, pengalaman praktis, dan refleksi diri. Pembelajaran adalah proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang dimaksud menunjuk pada adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka menciptakan perubahan dalam diri individu menuju kepada hal yang lebih baik (Nurfebriyani et al. 2024). Hal ini tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih dan melaksanakan model pembelajaran yang tepat dan efektif, jika model pembelajaran yang digunakan guru tidak tepat dan tidak efektif maka dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang baik.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa berfikir kritis dan mengasah ingatannya terhadap poin-poin penting pada mata pelajaran, khususnya pada mata pelajaran dasar kejuruan yang dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk bekerja di lingkungan perkantoran. Dengan demikian, siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan yang direncanakan dan memenuhi KKM yang ditetapkan di sekolah.

Adapun hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku dan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mencakup pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak hanya sekedar pengetahuan yang di dapat, tetapi juga melibatkan perkembangan sikap dan keterampilan yang terjadi akibat pengalaman belajar. Adapun pengertian lain dari hasil belajar merupakan kemampuan dan penguasaan yang telah diperoleh setelah melaksanakan pembelajaran (Payadnya et al. 2022). Pada proses menemukan hasil belajar tidak bisa hanya dirasakan saja namun perlu dikaji lebih dalam dengan membentuk kerjasama secara mendalam seluruh komponen pembelajaran.

Namun rendahnya mutu pendidikan menyebabkan tidak aktifnya pendidikan. Guru tidak melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, dalam hal ini siswa menghabiskan waktunya untuk mendengarkan dan itu sulit untuk dilaksanakan. Selain

itu, siswa tidak siap untuk belajar. Guru juga memiliki peranan penting dalam menyiapkan kondisi yang kondusif bagi tercapainya perkembangan kompetensi siswa.

Berdasarkan hasil observasi saat penelitian di SMKS Bina Satria Medan Marelan khususnya di kelas X MP masih ada yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini lah yang melatarbelakangi peneliti mengamati bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siswa di SMKS Bina Satria Medan Marelan. Masalah yang teridentifikasi adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran pada mata pelajaran Dasar Kejuruan di SMKS Bina Satria Medan Marelan. Dilihat dari data hasil nilai Ujian Semester Ganjil, persentasenya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran Dasar Kejuruan T.A 2024-2025

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Presentase Siswa Yang Tuntas	Presentase Siswa Yang Tidak Tuntas
X MP 1	31	77	20 (64,6%)	11 (35,4%)
X MP 2	30	77	18 (58%)	12 (40%)
X MP 3	29	77	19 (65,5%)	10 (34,5%)

(Diolah Dari: Daftar Kumpulan Nilai)

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X MP sebagian besar belum mencapai KKM. Kelas X MP 1 yang terdiri dari 31 siswa dengan jumlah 20 siswa (64,6%) pada kategori tuntas dan sebanyak 11 (35,4%) siswa pada kategori tidak tuntas. Dikelas X MP 2 yang terdiri dari 30 siswa dengan jumlah 18 (58%) pada kategori tuntas dan sebanyak 12 (40%) siswa pada kategori tidak tuntas. Dan dikelas X MP 3 yang terdiri dari 29 siswa dengan jumlah 19 (65,5%) pada kategori tuntas dan sebanyak 10 (34,5%) siswa pada kategori tidak tuntas.

Berdasarkan penelitian, hasil observasi dan wawancara guru pada bidang studi Dasar Kejuruan di SMKS Bina Satria Medan Marelan kelas X MP 1 yaitu Bapak Muhammad Yusuf, M.Pd., Gr mengenai informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak masalah-masalah yang terjadi di kelas, dimana kurangnya antusias dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Pada dasarnya guru sudah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti model Problem Based Learning (PBL), Project Based Learning (PJBL), dan Konvensional dengan media PPT, blogger, dan modul. Namun belum dikatakan mencapai maksimal yang mengakibatkan siswa masih kurang ikut serta untuk membuat siswa tersebut aktif dalam pembelajaran.

Adapun hasil observasi dan wawancara dikelas X MP 3 pada bidang studi Dasar Kejuruan dengan Ibu Suerna Wati, S.Kom masih banyak juga kendala-kendala dalam proses pembelajaran, siswa masih kurang aktif dan lesuh. Pada dasarnya guru menggunakan model pembelajaran seperti melakukan praktik dan metode ceramah sehingga siswa pun pasif saat proses pembelajaran. Dari kedua kelas tersebut terdapat kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran yaitu siswa masih kurang fokus atau kurangnya motivasi untuk belajar pada mata pelajaran Dasar Kejuruan. Masih banyak siswa yang terhambat dalam mengerjakan tes-tes soal, bahkan merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung sehingga menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa ini perlu diatasi sedini mungkin sehingga tidak menimbulkan dampak yang lebih buruk lagi. Jika hal tersebut terus berlangsung dan tidak menemukan alternatif pemecahan masalahnya maka akan memperburuk hasil belajar siswa. Untuk itu salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar dengan

Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Manajemen Perkantoran Pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan Di SMKS Bina Satria Medan Marelan T.A 2024/2025.

menerapkan model pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif dan bertanggung jawab di dalam kelas sehingga dapat menciptakan keaktifan siswa dengan suasana yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa. Salah satunya yaitu dengan mengimplementasikan model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot.

Model yang peneliti gunakan merupakan model Kooperatif tipe Jigsaw untuk memberikan perlakuan yang berbeda dari sebelumnya. Model Kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran Kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

Kooperatif tipe Jigsaw ini di desain untuk meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi juga harus memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya. Dengan demikian siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara Kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan (Arrasyid, dkk 2022)

Sehubungan dengan model yang peneliti gunakan terdapat bantuan dari media pembelajaran berbasis Kahoot. Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru, siswa, atau peserta untuk membuat dan bermain kuis interaktif. Dalam Kahoot, pengguna dapat membuat kuis dengan berbagai pertanyaan dan pilihan jawaban yang dapat dijawab secara real-time oleh para peserta melalui perangkat mereka (seperti ponsel, tablet, atau komputer).

Kahoot sering digunakan di lingkungan pendidikan sebagai alat untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sekaligus memberi umpan balik langsung kepada siswa mengenai pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain kuis, Kahoot juga bisa digunakan untuk survei atau diskusi kelompok. Adapun penjelasan lain mengenai Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang dapat diakses oleh pengguna Android dan laptop sehingga menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menarik bagi siswa (Khotimah, dkk 2023).

Platform ini mengintegrasikan berbagai elemen seperti kuis, survei, dan permainan kartu, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar sambil bersaing dengan teman-teman mereka. Dengan fitur-fitur menarik ini, Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Dengan adanya penggunaan model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot diharapkan dapat menjadikan salah satu alternatif siswa guna mendalami ilmu yang diberikan oleh guru. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Manajemen Perkantoran Pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan di SMKS Bina Satria Medan Marelan T.A. 2024/2025”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dengan menggunakan quasi eksperimen dikarenakan pengelompokan kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan kelas yang sudah ada, tanpa dilakukan pengacakan. Penelitian ini dilakukan penulis merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah pre-test post-test Control Group Design dimana penelitian ini melibatkan pengukuran hasil belajar siswa sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pada penerapan metode pembelajaran dengan perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 2. Pre-test Post-test Control Group

Kelompok	Pre-test (Sebelum Perlakuan)	Perlakuan (Intervensi)	Post-test (Sesudah Perlakuan)
Kelompok Eksperimen (kelas X MP 1)	Skor <i>pre-test</i> (sebelum pembelajaran dengan tipe <i>Jigsaw</i> + media pembelajaran berbasis <i>Kahoot</i>)	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Kahoot</i>	Skor <i>post-test</i> (sesudah pembelajaran dengan tipe <i>Jigsaw</i> + media pembelajaran berbasis <i>Kahoot</i>)
Kelompok Kontrol (kelas X MP 3)	Skor <i>pre-test</i> (sebelum pembelajaran dengan tipe <i>Jigsaw</i> tanpa media pembelajaran berbasis <i>Kahoot</i>)	Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Kahoot</i>	Skor <i>post-test</i> (sesudah pembelajaran dengan tipe <i>Jigsaw</i> tanpa media pembelajaran berbasis <i>Kahoot</i>)

(Sumber: (Gay, Mills, and Airasian 2009) *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications (9th ed.)*. Pearson).

Penelitian eksperimen ini menggunakan dua kelompok yang memperoleh perlakuan yang berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan model Kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media pembelajaran berbasis *Kahoot* dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran tipe *Jigsaw* tanpa berbantuan media pembelajaran berbasis *Kahoot* (Sugiyono 2019:127).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mendapatkan instrument yang layak, peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrument test yang telah disusun untuk hasil belajar menggunakan tes. Adapun uji instrument yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal. Berdasarkan uji instrument dari 20 instrument test yang di uji, 20 test dinyatakan valid sehingga peneliti memutuskan menggunakan 20 instrument test kepada responden asli. Adapun 20 test dinyatakan reliable dengan 9 test kategori mudah, 8 soal kategori sedang, dan 3 kategori sukar. Sedangkan uji beda 5 soal masuk kategori cukup dan 15 masuk kategori baik.

Setelah instrument test sudah layak digunakan peneliti melakukan test awal atau pre-test untuk mengetahui kemampuan awal belajar siswa masing-masing kelas, setelah didapat hasil pre-test yakni untuk kelas eksperimen yaitu X MP 1 didapat rata-rata nilai 55.16 sedangkan untuk kelas kontrol yaitu kelas X MP 3 didapat rata-rata nilai 52.93. Berdasarkan hasil pre-test tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelas eksperimen maupun kelas kontrol mendapatkan kemampuan awal yang hampir sama sehingga kelas tersebut layak dilakukan perlakuan.

Setelah diberikan soal pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya peneliti akan melakukan perlakuan di kedua kelas dimana untuk kelas eksperimen yaitu kelas X MP 1 diberikan model Kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media pembelajaran berbasis *Kahoot* sedangkan untuk kelas kontrolnya yaitu kelas X MP 3 menggunakan model Kooperatif tipe *Jigsaw* tanpa media pembelajaran berbasis *Kahoot* dengan materi di kedua kelas yang sama yaitu Dasar-dasar Komunikasi. Selanjutnya kedua kelas diberikan kuis yang sama dengan 5 soal saja, namun dengan

Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Manajemen Perkantoran Pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan Di SMKS Bina Satria Medan Marelان T.A 2024/2025.

cara yang berbeda. Dimana kelas eksperimen menggunakan kuis melalui aplikasi Kahoot dan kelas kontrol menggunakan kuis dengan tes tertulis. Adapun data dari nilai kuis dikelas eksperimen dan dikelas kontrol yaitu sebagai berikut:

No	Nama Siswa Di Kelas Eksperimen	Nilai Kuis Di Apk Kahoot	No	Nama Siswa Di Kelas Kontrol	Nilai Kuis di tes Tertulis
1.	Alisya Ramadani	100	1.	Aisyah Ramadhani	90
2.	Arumi	80	2.	Alisa Ananta	80
3.	Ayu Lestari	90	3.	Aulia Natasya	80
4.	Bunga Larasati	90	4.	Bunga Ayu Kirana	80
5.	Cinta Aprilya	100	5.	Cantika	90
6.	Dwi Ariska	90	6.	Dinda Anasya	90
7.	Dinda Putri	70	7.	Dwi Anggriani	80
8.	Dwi Sartika	80	8.	Feby Angelita	80
9.	Rachel Alya	80	9.	Felicia Ufaira	70
10.	Ghefira Zahira	90	10.	Ghiska Humairah	90
11.	Inayah Syahira	90	11.	Helviyana Amelia	90
12.	Ismi Melani	90	12.	Indriani Aulia	90
13.	Nawa Aulia	90	13.	Kirani Nurul	90
14.	Kurnia Syavira	90	14.	Lisa Wulani	80
15.	Melati Sekar	80	15.	Marsya Kartika	80
16.	Nabila Putri	80	16.	Nabila Akbar	70
17.	Nahri	100	17.	Nayla Fadila	90
18.	Naynda	90	18.	Nazwa Khairani	90
19.	Nazla	90	19.	Nysha Marhaini	80
20.	Nur Aini	80	20.	Putri Nadia Winata	100
21.	Pebi Dwi Arianti	90	21.	Rahmaita Harahap	80
22.	Putri Ramadani	90	22.	Rizka Ramadhani	80
23.	Raja Indah	100	23.	Safira Aulia	90
24.	Rizky Cahayati	100	24.	Sakila Sundari	80
25.	Sahrani	70	25.	Salsabillah Tasya	80
26.	Sarah Agustin	80	26.	Shinta Afriani	70
27.	Siti Arzadkiyyah	100	27.	Syarifah Aini	70
28.	Suci Ramadani	90	28.	Ulan Ananda	70
29.	Syavitri Efnita	90	29.	Zahra Aqilla	70
30.	Zahratusyitha	90			
31.	Anggi aulia	80			

Dari tabel di atas terdapat nilai kuis tertinggi di kelas eksperimen dengan nilai 100 berjumlah 6 siswa, dan nilai kuis terendah dengan nilai 70 berjumlah 2 siswa sedangkan di kelas kontrol dengan nilai kuis 100 hanya 1 siswa dengan nilai kuis terendah berjumlah 6 siswa. Adapun analisis rata-rata kuis dari kelas eksperimen yaitu 88,39 dan rata-rata kuis dari kelas kontrol yaitu 81,33. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot menunjukkan rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan kuis tertulis. Hal tersebut menunjukkan indikasi bahwa metode interaktif seperti platform Kahoot lebih efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan tes tertulis.

Selanjutnya masuk kepada hasil post-test untuk kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 83.39 dengan kenaikan rata-rata sebesar 51.17 % dari rata-rata pre-test sebelumnya dan untuk kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 73.1 dengan rata-rata kenaikan sebesar 38.11 % setelah pelaksanaan pre-test.

Sehingga berdasarkan uji hipotesis didapat bahwa terdapat pengaruh model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran pada Mata pelajaran Dasar Kejuruan di SMKS Bina Satria Medan Marelan dengan nilai sig sebesar ($0.000 < 0.05$) dan thitung perhitungannya ($4.683 > 1.668$). Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terdapat pengaruh positif yang signifikan dari model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap hasil belajar siswa di kelas X MP 1 dengan perbedaan rata-rata hasil belajar sebesar 14.07 % yang tentunya cukup besar pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan pada elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi dengan materi Dasar-dasar Komunikasi di SMKS Bina Satria Medan Marelan Tahun Ajaran 2024/2025.

Serta terdapat hasil belajar siswa yang menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot di kelas X MP 1 lebih tinggi dengan mendapatkan rata-rata sebesar 83.39 dengan kenaikan rata-rata sebesar 51.17% dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw tanpa berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot di kelas X MP 3 dengan rata-rata 73.1 dengan kenaikan rata-rata 38.11% pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan dengan elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi pada materi Dasar-dasar Komunikasi di SMKS Bina Satria Medan Marelan Tahun Ajaran 202/2025.

Dengan dilaksanakan penelitian menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw pada setiap kelas memberikan pengalaman belajar yang cukup menyenangkan bagi setiap siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Dengan melaksanakan model Kooperatif tipe Jigsaw siswa belajar bertanggung jawab karena setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pemahaman materi yang menjadi bagiannya dan juga bertanggung jawab untuk membantu anggota kelompok lain memahami materi tersebut. Sehingga siswa lebih giat untuk melaksanakan pembelajaran karena merasa tertantang.

Model pembelajaran ini juga memberikan siswa menjadi saling berinteraksi, memperluas pemahaman dan pengetahuan siswa tentang materi pembelajaran karena rasa tanggung jawab sehingga lebih serius untuk mencermati materi, melatih kemampuan komunikasi dan presentasi siswa serta meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Namun berdasarkan temuan penelitian dilapangan siswa cenderung lebih aktif pada saat pelaksanaan model kooperatif tipe Jigsaw dengan bantuan media pembelajaran berbasis Kahoot hal itu dikarenakan proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan media pembelajaran berbasis Kahoot membuat pembelajaran lebih interaktif dengan format permainan kuis, sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan teori pembelajaran aktif (*active learning*), siswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Kahoot sebagai alat pembelajaran berbasis kuis interaktif memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, di mana mereka tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga berinteraksi dengan konten melalui pertanyaan dan kompetisi. Didukung dengan penelitian relevan oleh (Anggraeni and Citraningrum 2024:1) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang berujung pada peningkatan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan prinsip teori konstruktivisme, yang menekankan pembelajaran yang aktif dan partisipatif.

Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Manajemen Perkantoran Pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan Di SMKS Bina Satria Medan Marelان T.A 2024/2025.

Selanjutnya, penelitian ini juga didasarkan pada teori motivasi, yang mengidentifikasi bahwa pembelajaran berbasis kompetisi dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik dan intrinsik siswa. (Supriyadi 2023:1) dalam kajian tentang gamifikasi mengungkapkan bahwa elemen-elemen gamifikasi, seperti kompetisi, penghargaan, dan umpan balik instan, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan fitur yang memungkinkan umpan balik langsung. Kahoot dapat memperkuat rasa pencapaian siswa, yang mendorong mereka untuk lebih berusaha dalam memahami materi. Begitu juga dengan penelitian relevan oleh (Vázquez-Cano et al. 2025:1) juga mendukung hal ini, menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa, terutama dalam konteks kuis dan evaluasi berbasis permainan. Dengan demikian, penelitian ini mengasumsikan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, yang didorong oleh kombinasi teori pembelajaran aktif dan teori motivasi.

Selain itu Kahoot mendorong siswa untuk berlomba-lomba dalam mengerjakan soal, sehingga memacu mereka untuk lebih giat belajar,. Kahoot juga sangat mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih lancar dibandingkan dengan penggunaan konvensional. Kahoot dapat dikombinasikan dengan sumber belajar lain yang tersedia di internet, seperti video, gambar, dan teks.

Dengan kelebihan ini memberikan siswa pengalaman belajar yang luas sehingga memberikan hasil belajar yang cukup berbeda dibandingkan dengan kelas kontrol sendiri walaupun dengan menggunakan model pembelajaran yang sama. media pembelajaran menjadi salah satu solusi pembelajaran yang menarik mengingat perkembangan zaman yang sangat cepat, sehingga media pembelajaran berbasis Kahoot menjadi salah satu solusi agar proses pembelajaran menjadi optimal serta dapat memberikan hasil belajar yang meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap hasil belajar siswa T.A 2024/2025 maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pengaruh model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap hasil belajar di kelas X MP 1 Mata Pelajaran Dasar Kejuruan pada elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi dengan materi Dasar-dasar Komunikasi di SMKS Bina Satria Medan Marelان Tahun Ajaran 2024/2025 dengan nilai sig ($0.000 < 0.05$) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan perhitungan ($4.683 > 1.668$).
2. Terdapat hasil belajar siswa yang menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot di kelas X MP 1 lebih tinggi dengan mendapatkan rata-rata sebesar 83.39 dengan kenaikan rata-rata sebesar 51.17% dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw tanpa berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot di kelas X MP 3 dengan rata-rata 73.1 dengan kenaikan rata-rata 38.11% pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan dengan elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi pada materi Dasar-dasar Komunikasi di SMKS Bina Satria Medan Marelان Tahun Ajaran 202/2025. .

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh maka penulis menyarankan hal-hal berikut ini:

1. Penggunaan model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media pembelajaran berbasis Kahoot terbukti sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa menjadi aktif dan bertanggung jawab selain itu penggunaan media pembelajaran Kahoot menjadi solusi pada perkembangan teknologi. Oleh karena itu diharapkan bagi para guru atau tenaga pendidik untuk menerapkan model dan media pembelajaran ini saat proses belajar mengajar dilakukan.
2. 2, Diantara kedua perlakuan yang sedikit berbeda ini, guru sebaiknya mengimplementasikan model tersebut bersamaan dengan medianya agar mendapatkan hasil belajar yang lebih signifikan.
3. Kepada peneliti selanjutnya yang tertarik untuk menerapkan model yang sama, disarankan untuk membuat penelitian baru dimana mencari media pembelajaran apa saja yang dsapat disandingkan dengan model-model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Dasep Bayu, Ema Butsi Prihastari, Ratna Setyaningsih, Dwi Maryani Rispatiningsih, Luvy Sylviana Zanthi, Muhamad Fauzi, Saringatun Mudrikah, Ratna Widyaningrum, Yusuf Falaq, and Een Kurniasari. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Anggraeni, Astri Widyaruli, and Dina Merdeka Citraningrum. 2024. "Pembelajaran Digital Melalui Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Aufklarung: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya* 3(2):63–70.
- Arrasyid, H., A. Wapa, and D. M. D. Pratiw. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas IV SD Gugus V Tegaldlimo." *Consilium: Education and Counseling Journal*, 2 (1), 153."
- Dakhi, Oskah. 2022. "Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1(1):8–15.
- Dhani, Dian Rama, Meirza Nanda Faradita, and Dwi Lukitasari Sudjani. 2023. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *J-SES: Journal of Science, Education and Studies* 2(3).
- Gulo, Adenirwati. 2022. "Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1(1):307–13.
- Gunawan, I. Made Sonny, Sarilah Sarilah, I. Made Gunawan, and Kholisussadi Kholisussadi. 2021. "Pelatihan Metode Pembelajaran Contextual Teaching Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pengabdian UNDIKMA* 2(1):59–63.
- Hakiki, Muhammad, and Radinal Fadli. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Matakuliah Profesi Kependidikan Stkip Muhammadiyah Muara Bungo." *Jurnal Muara Pendidikan* 6(2):182–89.
- Handayani, Aprilia Dwi. 2021. "Penerapan Aplikasi Kahoot Siswa Kelas X Sma Berbantuan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika." Pp. 515–24 in *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran*. Vol. 1.
- Harefa, Darmawan, and Muniharti Sarumaha. 2020. *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sejak Dini*. Pm Publisher.
- Ilham, Muhammad. 2024. "Meningkatkan Teknik Dasar Shooting Dalam Permainan Bola Basket Melalui Pembelajaran Kooperatif."
- Kagan, Spencer. 2021. "The Structural Approach and Kagan Structures." Pp. 78–127 in *Pioneering perspectives in cooperative learning*. Routledge.
- Khotimah, N., N. Y. G. Suariantini, and B. R. Werang. 2023. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas X SMAN 01." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*.

Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Manajemen Perkantoran Pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan Di SMKS Bina Satria Medan Marelان T.A 2024/2025.

- Komarudin, Komarudin, Agus Pahrudin, and Vera Nurmalia. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Swishmax-4 Pada Materi Lingkaran." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 6(2):319–26.
- Mahmudi, Ihwan, and Maulina Dewi Rahmawati. 2024. "Efektivitas Strategi The Learning Cell Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Islam." *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.
- Nurfadhillah, Septy, Cantika Rofiqoh Azhar, Dewi Nur Aini, Fiqih Apriansyah, and Reni Setiani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1."
- Nurfabriyani, Syifa, Chanesa Hestiani Putri, Ujang Jamaludin, and Sigit Setiawan. 2024. "Jenis-Jenis Variabel Dalam Penelitian Sosial." *Jurnal Penelitian Ilmiah* 12:45–56. doi: <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2442>.
- Payadnya, I. Putu Ade Andre, I. Made Dharma Atmaja, Kadek Rahayu Puspawati, Ni Putu Yuliani Trisna Dewi, and I. Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. 2022. "Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan E-Book Komik Matematika Berbasis Edutainment." *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 11(2).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayah, S., & Dewi, R. S. 2023. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4:7911–15. doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Purnamasari, Wulan, Yusminah Hala, and Fatmawati. 2023. "Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI MIPA 4." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 5.
- Putra, Indra Mandala, Refdinal Refdinal, Eko Indrawan, and Febri Prasetya. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Belajar Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Bangkinang." *Jurnal Vokasi Mekanika* 3(1):1–6.
- Putra, Randi Eka, and S. Pd I. Apdoludin. 2022. *Model Dan Metode Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Resmi, Ni Wayan. 2022. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Journal of Education Action Research* 6(4):546–51.
- Safira, Nia, and Nurlizawati Nurlizawati. 2024. "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA Negeri 6 Solok." *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 3(3):202–9.
- Sari, Charolina Petronela, and Robert Harry Soesanto. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Sebagai Pendorong Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa." Pp. 11–20 in *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*. Vol. 3.
- Sholihah, Hilmiyatus, Hisbullah Huda, Khoirun Nisa, Nur Alfin Nafidzatur Rifqiyah, and Ajeng Alyatus Syafa'ah. 2023. "Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas XII Agama MAN 1 Gresik." *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4(1):63–75.
- Slameto, Slameto. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Riset." *Jurnal Ilmiah Pendidikan TRISALA* 1(16):131–44..
- Slavin, Robert E., Alan C. K. Cheung, and Teng teng Zhuang. 2021. "How Could Evidence-Based Reform Advance Education?" *ECNU Review of Education* 4(1):7–24.
- Suardi, Andi Reski Amaliah, Andi Sukainah, and Khaidir Rahman. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X APHP Di SMK Negeri 3 Takalar." *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner* 2(03):787–93.
- Sugiyono, P. D. 2019. "Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)." *Metode Penelitian Pendidikan* 67:18.

- Sukmawati, Sukmawati, Jamaluddin Jamaluddin, Nurul Falah, Septiana Septiana, Rifqa Rifqa, Anastasya Anastasya, and Aditya Aditya. 2022. "Implementasi Pemanfaatan Kartu Sakti Sebagai Media Pembelajaran Ppkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw." *Jurnal Kewarganegaraan* 6(1):749–53.
- Supriyadi, Supriyadi. 2023. "The Influence of Kahoot and Conventional Technology-Based Learning Media on Learning Outcomes in Accounting Practicum." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(3):1838–42.
- Tarigan, Maissy Christiani, and Ni Wayan Ayu Santi. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Di SMK Negeri 1 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 16(2):294–303.
- Vázquez-Cano, Esteban, Javier Fombona, María Belén Morales-Cevallos, and Eloy López-Meneses. 2025. "Analysis of the Impact of Using a Gamified App for Spanish Spelling Practice in Primary Education." *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC* 24(1):9–28.
- Widyawati, Mareta Lusiana, and Andi Mariono. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Fotografi Mata Pelajaran Dasar-Dasar Broadcasting Kelas X Broadcasting Dan Perfilman Smkn 2 Kediri."