

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
BERBANTUAN VIRTUAL MUSEUM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI MTS MAMBAUL ULUM**

**Diajukan Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan
Sosial**

Oleh

Fina Fauziyah

NIM 200102110072



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
BERBANTUAN VIRTUAL MUSEUM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI MTS MAMBAUL ULUM**

**Diajukan Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan
Sosial**

Oleh

Fina Fauziyah

NIM 200102110072



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
BERBANTUAN VIRTUAL MUSEUM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI
MTS MAMBAUL ULUM

Skripsi

Oleh

Fina Fauziyah
NIM. 200102110072

Telah disetujui dan disahkan

Oleh:

Dosen Pembimbing



Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd
NIP.19900831201608012013

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Alfiana Yuli Elfiyanti, MA
NIP. 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN VIRTUAL MUSEUM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTS MAMBAUL ULUM

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Fina Fauziyah (200102110072)

Telah dipertahankan di depan penguji pada 27 Maret 2024 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Sidang

Ketua Sidang

Mohammad Miftahusyaidan, M.Sos :

NIP. 197801082014111001

Sekretaris Sidang

Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd :

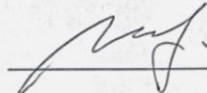
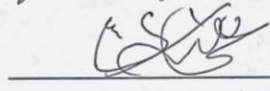
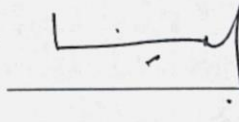
NIP. 19900831201608012013

Penguji Utama

H. Alfin Mustikawan, M.Pd :

NIP. 198204162009011008

Tanda Tangan

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang


Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Fina Fauziyah

Lamp : Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Fina Fauziyah

NIM : 200102110072

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTs Mambaul Ulum

Wassalamualaikum Wr,Wb

Pembimbing



Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd

NIP.19900831201608012013

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fina Fauziyah

NIM : 200102110072

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTs Mambaul Ulum

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 20 Maret 2024

Hormat saya,



Fina Fauziyah

NIM. 200102110072

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan pada waktu yang tepat. Selesaiannya karya ini kupersembahkan untuk:

Ayah dan Ibu yang saya cintai, yang memiliki doa paling sempurna untuk anak-anaknya. Kata terimakasih saya ucapkan atas do'a, kasih sayang dan dukungan yang tak terhingga yang tidak dapat saya balas dengan selembar kertas yang ditulis dalam halaman persembahan.

Kedua saudaraku yang senantiasa memberi dukungan dan mencurahkan kasih sayangnya dalam setiap langkah yang akan terbalas dengan balasan yang setimpal.

Kepada seluruh Kyai, Bu Nyai, Ustadz/Ustadzah, Bapak/Ibu Guru, Bapak/Ibu Dosen atas untaian doa dan limpahan ilmu yang diberikan.

Kepada Ibu Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd atas bimbingan yang diberikan dan memiliki kesabaran begitu luas dalam membimbing saya serta memberikan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Kepada teman-teman PIPS 2020 serta teman-teman PPTQ Nurul Furqon Al-Aqliyah yang mendengarkan dan memahami keluh kesah yang saya alami.

Kepada seluruh pembaca semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat dan menambah pengetahuan bagi berbagai pihak.

MOTTO

“Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun. Karena yang menyukaimu tidak butuh itu dan yang membencimu tidak percaya itu.”

(Ali bin Abi Thalib)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTs Mambaul Ulum". Shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari zaman kegelapan menuju kehidupan yang terang benderang dengan *Dinul Islam*. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang dalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan dorongan baik secara moral maupun spiritual dalam penyelesaian skripsi ini kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar dan penuh perhatian dalam membimbing, memotivasi, dan mengarahkan peneliti hingga selesainya skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah melimpahkan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat kepada penulis.
6. Bapak ibu guru MTs Mambaul Ulum yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa.

8. Seluruh teman-teman Angkatan 2020 “Sembagi Arutala” Jurusan Pendidikan IPS yang sama-sama berjuang mengejar gelar S.Pd.
9. Semua pihak dan tempat yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan dan support yang telah diberikan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan keberkahan-Nya kepada kita semua.

Malang, 20 Maret 2024
Penulis



Fina Fauziyah
NIM. 200102110072

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U.1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

أ = a	س = s	ك = k
ب = b	ش = sy	ل = l
ت = t	ص = sh	م = m
ث = ts	ض = dl	ن = n
ج = j	ط = th	و = w
ح = <u>h</u>	ظ = zh	ه = h
خ = kh	ع = ‘	ء = ’
د = d	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	
ز = z	ق = q	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) = â

Vokal (i) = ĭ

Vokal (u) = ŭ

C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَي = ay

أُو = Ū

أِي = Î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
مختلص البحث.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Orisinalitas Penelitian	8
F. Definisi Istilah	14
G. Sistematika Pembahasan	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori.....	16
B. Perspektif Teori Dalam Islam	44
C. Kerangka Berpikir	48
D. Hipotesis Penelitian	48
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	50
B. Variabel Penelitian	51
C. Lokasi Penelitian	52
D. Populasi dan Sampel.....	52

E. Sumber Data.....	53
F. Instrumen Penelitian	54
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	54
H. Teknik pengumpulan data.....	57
I. Analisis Data	57
J. Prosedur Penelitian	60
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	62
A. Paparan Data	62
B. Deskripsi Data	65
C. Analisa Data	70
BAB V PEMBAHASAN.....	73
BAB VI PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	94
A. Surat Izin Pra-Penelitian	94
B. Surat Izin Penelitian.....	95
C. Bukti Validasi.....	96
D. RPP Kelas Eksperimen	98
E. RPP Kelas Kontrol.....	100
F. Kisi-Kisi Angket Motivasi	102
G. Angket Motivasi Uji Coba	103
H. Hasil Angket Motivasi Uji Coba	105
I. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket	106
J. Angket Motivasi Penelitian.....	107
K. Hasil Pre-Test Kelas Kontrol	109
L. Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen	110
M. Hasil Post-Test Kelas Kontrol.....	111
N. Hasil Post-Test Kelas Eksperimen	112
O. Hasil Observasi Model Pembelajaran.....	113
P. Hasil Uji Homogenitas.....	114
Q. Hasil Uji Normalitas	114
R. Hasil Uji Hipotesis.....	115
S. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	115

T. Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa.....	119
--	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian.....	10
Tabel 3. 1 Desain Rancangan Penelitian.....	50
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi.....	52
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner	54
Tabel 3. 4 Hasil Validasi Instrumen	55
Tabel 3. 5 Hasil Reliabilitas Instrumen.....	56
Tabel 4. 1 Hasil Uji Normalitas	70
Tabel 4. 2 Hasil Uji Homogenitas	71
Tabel 4. 3 Hasil Independent Sample T-Test	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	48
Gambar 4. 1 Pre-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen	66
Gambar 4. 2 Rata-Rata Skor Pre-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen	66
Gambar 4. 3 Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen	67
Gambar 4. 4 Rata-Rata Skor Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	68
Gambar 4. 5 Peningkatan Motivasi Belajar Kelas Kontrol	69
Gambar 4. 6 Peningkatan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	69

ABSTRAK

Fauziyah, Fina. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTs Mambaul Ulum. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd

Kata Kunci: Jigsaw, Virtual Museum, Motivasi Belajar

Proses kegiatan belajar mengajar yang monoton (teacher centered) dan pembelajaran konvensional berupa transfer of knowledge serta metode hafalan menjadikan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Permasalahan tersebut harus diganti menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) agar dapat meningkatkan kemandirian dalam kegiatan pembelajaran dan mewujudkan pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran yang interaktif akan terwujud jika diterapkan menggunakan model pembelajaran yang interaktif dan disertai media pembelajaran yang relevan. Salah satu model pembelajaran yang relevan diterapkan pada mata pelajaran IPS yaitu model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum terhadap motivasi belajar siswa di MTs Mambaul Ulum.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain *pretest-posttest non-equivalent control group*. Desain *pretest-posttest non-equivalent control group* digunakan dengan melibatkan dua kelas dari kelas 8, yaitu kelas 8C sebagai kelas kontrol dengan jumlah 26 siswa dan kelas 8D sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa. Penentuan subjek penelitian ditentukan menggunakan metode *Purposive Sampling*. Masing-masing kelas dilakukan pre-test sebelum pemberian *treatment* dan dilakukan post-test setelah pemberian *treatment*. *Treatment* yang diberikan pada kelas kontrol berupa pembelajaran konvensional sedangkan *treatment* yang diberikan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum. Kuesioner digunakan dalam mengukur motivasi belajar siswa yang kemudian dianalisis menggunakan Uji *Independent Sample T Test*.

Hasil analisis Uji Independent Sample T Test menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) pre-test kelas eksperimen dan kontrol senilai $0,383 > 0,05$ yang mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan antara pre-test kelas kontrol dan pre-test kelas eksperimen. Sedangkan nilai sig.(2-tailed) post-test kelas eksperimen dan kontrol senilai $0,015 < 0,05$ yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan antara pre-test kelas kontrol dan pre-test kelas eksperimen atau H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini juga ditunjukkan dengan nilai rata-rata skor post-test kelas kontrol sebesar 52,3 dan nilai rata-rata skor post-test kelas eksperimen sebesar 56,5 sehingga berselisih 4,2. Kedua hasil uji tersebut menjadi bukti bahwa penerapan Model Jigsaw Berbantuan Virtual Museum berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas 8 di MTs Mambaul Ulum.

ABSTRACT

Fauziyah, Fina. 2024. The Influence of the Jigsaw-Type Cooperative Learning Model Assisted by the Virtual Museum on Student Learning Motivation at MTs Mambaul Ulum. Thesis, Department of Social Sciences Education, Faculty of Education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang, Thesis Supervisor: Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd

Kata Kunci: Jigsaw, Virtual Museum, Motivation

The monotonous process of teaching and learning activities (teacher-centered) and conventional learning in the form of knowledge transfer and rote memorization methods result in low student learning motivation in social studies subjects. This problem must be changed to student-centered learning in order to increase independence in learning activities and create interactive learning. Interactive learning will be realized if it is implemented using an interactive learning model and accompanied by relevant learning media. One of the relevant learning models applied to social studies subjects is the Jigsaw learning model, assisted by the Virtual Museum. This research aims to determine the effect of the Jigsaw learning model assisted by the Virtual Museum on student learning motivation at MTs Mambaul Ulum.

This research applies a quantitative experimental approach with a pretest-posttest, non-equivalent control group design. A pretest-posttest non-equivalent control group design was used involving two classes from grade 8, namely class 8C as a control class with a total of 26 students and class 8D as an experimental class with a total of 20 students. The determination of research subjects was made using the Purposive Sampling method. Each class carried out a pre-test before giving treatment and a post-test after giving treatment. The treatment given to the control class was conventional learning, while the treatment given to the experimental class was jigsaw learning assisted by the Virtual Museum. Questionnaires were used to measure students' learning motivation, which was then analyzed using the Independent Sample T Test.

The results of the Independent Sample T Test analysis show that the sig. (2-tailed) value of the experimental and control class pre-tests is $0.383 > 0.05$, which indicates that there is no difference between the control class pre-test and the experimental class pre-test. Meanwhile, the sig.(2-tailed) post-test value for the experimental and control classes is $0.015 < 0.05$, which indicates that there is a difference between the pre-test for the control class and the pre-test for the experimental class or H_0 is rejected and H_1 is accepted. This is also shown by the average post-test score of the control class being 52.3 and the average post-test score of the experimental class being 56.5, so the difference is 4.2. These two test results are evidence that the application of the Virtual Museum Assisted Jigsaw Model has an effect on the learning motivation of grade 8 students at MTs Mambaul Ulum.

مختلص البحث

فوزية، فينا. 2024. تأثير نموذج التعلم التعاوني من نوع بانوراما بمساعدة المتحف الافتراضي على تحفيز تعلم الطلاب في مدرسة منبع العلوم المتوسطة الدينية. البحث الجامعي، قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: حي لطيفة يسري، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: بانوراما، متحف افتراضي، تحفيز التعلم.

إن العملية التربوية لأنشطة التدريس والتعلم (المركزة على المعلم) والتعلم التقليدي في شكل نقل المعرفة وطرق الحفظ عن ظهر قلب تجعل تحفيز تعلم الطلاب منخفضا في مواد الدراسات الاجتماعية. يجب استبدال هذه المشكلات بالتعلم المتمحور حول الطالب من أجل زيادة الاستقلال في أنشطة التعلم وتحقيق التعلم التفاعلي. سيتم تحقيق التعلم التفاعلي إذا تم تطبيقه باستخدام نموذج التعلم التفاعلي ومصحوبا بوسائط التعلم ذات الصلة. أحد نماذج التعلم ذات الصلة المطبقة على موضوعات الدراسات الاجتماعية هو نموذج التعلم بمساعدة المتحف الافتراضي. هدف هذا البحث إلى معرفة تأثير نموذج التعلم بمساعدة المتحف الافتراضي على تحفيز الطلاب في مدرسة منبع العلوم المتوسطة الدينية.

طبق هذا البحث منهجا تجريبيا كميًا مع تصميم مجموعة تحكم غير متكافئة قبل الاختبار البعدي. تم استخدام تصميم مجموعة التحكم غير متكافئة للاختبار القبلي والبعدي من خلال تضمين فصلين من الصف الثامن، وهو فصل 8 ج كفاءة تحكم بإجمالي 26 طالبا و فصل 8 د كفاءة تجريبية مع ما مجموعه 20 طالبا. تم تحديد موضوع البحث باستخدام طريقة أخذ العينات الهادفة. تم اختبار قبلي كل فئة مسبقا قبل العلاج و اختبار بعدي بعد العلاج. كان العلاج المقدم في فئة تحكم في شكل تعلم تقليدي بينما كان العلاج المقدم في فئة تجريبية في شكل تعلم بانوراما بمساعدة المتحف الافتراضي. تستخدم الاستبانة في قياس تحفيز تعلم الطلاب والتي تم تحليلها بعد ذلك باستخدام اختبار ت للعينات المستقلة.

أظهرت نتائج تحليل اختبار ت للعينات المستقلة أن قيمة سيج (tailed-2) اختبار قبلي لفئة تجريبية وتحكم بقيمة $0.05 < 0.383$ مما يشير إلى عدم وجود فرق بين الاختبار القبلي لفئة تحكم والاختبار القبلي لفئة تجريبية. في حين أن قيمة سيج (tailed-2) اختبار بعدي لفئة تجريبية وتحكم بقيمة $0.05 > 0.015$ مما يشير إلى وجود فرق بين الاختبار البعدي لفئة تحكم و تجريبية أو H_0 مرفوض و H_1 مقبول. أظهر هذا أيضا من خلال متوسط قيمة درجة الاختبار البعدي لفئة تحكم مما بلغ 52.3 ومتوسط قيمة درجة الاختبار البعدي لفئة التجريبية مما بلغ 56.5 بحيث يكون الفرق 4.2. كلا نتيجتي الاختبار هي دليل على أن تطبيق نموذج بانوراما بمساعدة المتحف الافتراضي يؤثر على تحفيز التعلم لطلاب الصف الثامن في مدرسة منبع العلوم المتوسطة الدينية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang ilmu yang dipelajari mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga jenjang pendidikan menengah pertama. IPS di jenjang SMP mencakup materi geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, politik, hukum dan budaya. Dengan demikian ruang lingkup IPS ialah segala sesuatu mulai dari segi sosial, ekonomi, maupun budaya yang ada di masyarakat. Menurut Michaelis, IPS merupakan ilmu yang berhubungan dengan aspek manusia dan nilai-nilai sosial, keadaan dan perubahan yang dapat mempengaruhi pendidikan peserta didik.¹ Pembelajaran IPS tidak hanya terdiri dari upaya agar peserta didik dapat mengimplementasikan konsep yang telah dipelajari terhadap kenyataan atau gejala yang terjadi di lingkungan sosial serta memiliki persiapan yang lebih matang dalam menempuh pendidikan di masa mendatang.

Permasalahan yang umum terjadi yaitu proses kegiatan belajar mengajar yang monoton (*teacher centered*). Peserta didik masih sering diarahkan untuk menghafal materi. Pembelajaran juga masih sering berfokus pada kemampuan siswa untuk menghafal materi. Berdasarkan hasil penelitian oleh Wasino dan Edu Sutrisna bahwa masih banyak guru IPS di Indonesia yang menyampaikan materi secara verbal dari guru ke siswa dan masih menggunakan materi serta media yang minim.² Mereka merasa bahwa pembelajaran seperti itu lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang lainnya. Justru pembelajaran seperti itu yang membuat motivasi siswa menurun. Pujiatama juga menyampaikan bahwa pembelajaran IPS masih sering terlaksana secara konvensional berupa *transfer of knowledge* dan metode hafalan. Pola pembelajaran tersebut yang mengakibatkan IPS

¹ Moh Sutomo, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dan Keterampilan Sosial Terhadap Hasil Belajar IPS', *Jurnal Ilmu Pendidikan* 23, no. 1 (16 April 2018): 11, <https://doi.org/10.17977/jip.v23i1.10752>.

² Edi Sutrisna and Wasino Wasino, 'Pembelajaran IPS Dalam Realita Di Era KTSP: Studi Eksplorasi Pelaksanaan Pembelajaran IPS Pada Jenjang SMP Di Kabupaten PATI', *Paramita: Historical Studies Journal* 20, no. 2 (2010).

menjadi bidang ilmu yang kurang diminati. Permasalahan tersebut harus diganti menjadi pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student centered*) agar dapat meningkatkan kemandirian dalam kegiatan pembelajaran.³

Ada beragam model pembelajaran yang relevan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPS, salah satu di antaranya ialah model pembelajaran jigsaw. Ellion Aronson memberi penjelasan bahwa model pembelajaran jigsaw adalah model pembelajaran kolaboratif yang menggabungkan berbagai macam kemampuan yang dimiliki siswa dalam suatu kelompok yang disebut *home group*. Setiap anggota dalam suatu kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari topik yang berbeda dan kemudian berpindah ke kelompok baru dengan topik yang sama, yang disebut *expert group*. Seusai bekerja sama, mereka akan kembali ke kelompok asalnya dengan membawa pengetahuan hasil diskusi yang kemudian dirangkum untuk mengerjakan tugas dari guru untuk mendapatkan skor.⁴ Menurut Aronson, tahapan pembelajaran jigsaw meliputi: (1) pembagian siswa ke dalam kelompok, (2) penyesuaian jumlah anggota kelompok sesuai dengan poin topik yang akan dipelajari, (3) anggota kelompok ahli saling berdiskusi terkait topik pembelajaran yang sama, (4) guru membantu kelompok ahli dan asal dalam berdiskusi, (5) presentasi dari setiap kelompok, (6) guru memberi penghargaan kepada kelompok.⁵ Penerapan model pembelajaran jigsaw telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana temuan dari penelitian Uswatun Hasanah yang menunjukkan bahwa pengimplementasian model pembelajaran jigsaw berkontribusi dalam

³ Puput Pujatama, 'Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Menengah Pertama (Studi Pada Sekolah - Sekolah Di Kota Semarang)', *JESS (Journal of Educational Social Studies)* 3, no. 2 (2014): 39, <https://doi.org/10.15294/jess.v3i2.6652>.

⁴ Roswanna Saffkolam, R Ahmad Zaky El Islami, and Indah Juwita Sari, 'The Effects of Jigsaw Technique on Learning Achievement and Retention of Science Teacher Students.', *Shanlax International Journal of Education* 11, no. 2 (2023): 38.

⁵ Mulyo Rahardjo Daryanto, *Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Gava Media, 2012), 243–44.

peningkatan motivasi belajar siswa yang hasil pengujiannya lebih tinggi daripada pembelajaran konvensional.⁶

Lie dalam Sugestiningih & Sudrajat (2018) menyampaikan bahwa siswa yang mendapatkan penerapan model pembelajaran Jigsaw akan dapat saling bekerja sama dalam tim, berkesempatan dalam mengolah informasi, dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna⁷. Pembelajaran jigsaw mengarahkan siswa untuk bergerak dari bangku asal ke bangku yang lain seperti halnya zigzag. Siswa diarahkan untuk saling membantu dalam memberikan pemahaman materi yang dipelajari. Kegiatan tersebut membuat siswa tidak merasa jenuh dan mengantuk. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Costouros membuktikan bahwa penerapan pembelajaran Jigsaw dapat membentuk hubungan sosial yang positif.⁸ Lebih lanjut, Curie Putri Hijrihani menambahkan bahwa model pembelajaran Jigsaw berperan dalam konteks kepercayaan diri siswa.⁹ Hasil riset lain juga membuktikan bahwa pembelajaran Jigsaw berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.¹⁰ Hal ini menjadi alasan penulis menerapkan model pembelajaran Jigsaw di MTs Mambaul Ulum.

Salah satu aspek yang dijelaskan dalam kurikulum 2013 adalah bahwa dalam dimensi pengetahuan, peserta didik diharapkan memiliki kualifikasi berupa pemahaman tentang pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Dalam mencapai tuntutan tersebut perlu dilakukan penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi

⁶ Uswatun Hasanah, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Pedagogy : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2016): 45–48.

⁷ Rijeki Sugestiningih and Ajat Sudrajat, 'Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan NHT Untuk Peningkatan Karakter Dalam Pembelajaran IPS', *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 15, no. 1 (1 July 2018): 104–15, <https://doi.org/10.21831/socia.v15i1.22669>.

⁸ Teresa Costouros, 'Jigsaw Learning versus Traditional Lectures: Impact on Student Grades and Learning Experience', *Teaching and Learning Inquiry* 8, no. 1 (15 March 2020): 154–72, <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.8.1.11>.

⁹ Curie Putri Hijrihani and Dhoriva Urwatul Wutsqa, 'Keefektifan Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dan STAD Ditinjau Dari Prestasi Belajar Dan Kepercayaan Diri Siswa', *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2015): 1–14.

¹⁰ Martha Khalistyawati and Muhyadi Muhyadi, 'Pengaruh Model STAD Dan Jigsaw Terhadap Karakter Kerja Sama, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Hasil Belajar Kognitif', *Jurnal Pendidikan Karakter* 9, no. 2 (13 October 2018), <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.21852>.

dengan teknologi. Satu di antara media yang relevan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ialah *virtual museum*. Virtual museum merupakan produk kolaborasi Kemendikbud dengan beberapa museum. Virtual museum dapat diakses dengan *smartphone* atau *PC*. Virtual museum dapat diamati secara 360° yang dapat memberikan *vibes* seolah-olah berada pada museum nyata. Terdapat beberapa menu yang dapat diakses dalam virtual museum, yaitu (1) Informasi. Menu informasi memberi penjelasan pada barang yang ada di museum seperti asal-usul, makna, fungsi, dan manfaat. (2) Video. Menu video menampilkan seorang pemandu museum yang menjelaskan tentang objek-objek museum dan memberikan kesan seakan-akan peserta didik sedang mengunjungi museum secara langsung. (3) Foto. Menu foto menampilkan informasi mengenai koleksi yang dipamerkan di museum.¹¹

Pemanfaatan virtual museum sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan berkontribusi pada pencapaian hasil pembelajaran yang maksimal.¹² Selain itu, virtual museum juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir sejarah siswa.¹³ Terbentuknya Virtual Museum memudahkan masyarakat Indonesia terutama guru dan siswa untuk menggali informasi dan pengetahuan lebih dalam terkait sejarah Sumpah Pemuda di Indonesia. Manfaat Virtual Museum dapat diraih hanya bermodalkan jaringan internet dan perangkat elektronik seperti laptop atau *smartphone* tanpa memerlukan dana transportasi. Hal ini menjadi alasan penulis untuk memanfaatkan media Virtual Museum di MTs Mambaul Ulum.

¹¹ Alkurnia Rohmatul Fatimah, 'Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Menganti-Gresik', *AVATARA* 10, no. 03 (2021).

¹² Rosmah Rosmah, Suparman Suparman, and Veni Rori Setiawan, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik', *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023).

¹³ - Syifa aulia fajriati, 'Pengaruh Virtual Tour Museum Perundingan Linggarjati Sebagai Sumber Belajar Ips Untuk Meningkatkan Historical Thinking Siswa' (other, Universitas Pendidikan Indonesia, 2021), <http://repository.upi.edu/>.

Penerapan teknologi virtual reality, terutama museum virtual, masih jarang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Hal ini juga teramati di MTs Mambaul Ulum. Guru cenderung mengandalkan catatan dari buku paket sebagai metode utama dalam penyampaian materi kepada siswa, yang kurang sepadan dengan konsep penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar-mengajar yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran juga memberi kemudahan kepada siswa dalam mencerna konsep-konsep yang termuat dalam materi pelajaran. Guru-guru di MTs Mambaul Ulum kurang mengeksplorasi manfaat dari media pembelajaran yang tersedia, termasuk laboratorium komputer, yang sebenarnya bisa digunakan sebagai media pembelajaran berintegrasi teknologi informasi.

Data statistik dari Google Trends menunjukkan fenomena yang mendukung hal tersebut, khususnya dalam pencarian dengan keyword 'Virtual Museum'. Dalam kurun waktu sekitar empat bulan terakhir, dari Agustus hingga November 2023, terjadi penurunan penggunaan museum virtual hingga mencapai 70%. Penurunan tersebut mencapai puncaknya pada akhir bulan September, di mana penggunaan museum virtual hanya mencapai 15%. Fenomena ini terlihat kontradiktif mengingat adanya upaya virtualisasi museum-museum di Indonesia yang gencar dilakukan terhitung sejak masa pandemi ini sampai saat ini.

Hasil wawancara dengan guru IPS kelas VIII di MTs Mambaul Ulum yang dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2023 menunjukkan bahwa guru telah menerapkan metode pembelajaran dalam kelas namun kurang interaktif. Model pembelajaran yang diimplementasikan guru masih berupa pembelajaran konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Metode konvensional membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan guru masih minim

dan kurang terintegrasi dengan teknologi. Salah satu kiat dalam menangani problematika tersebut adalah pengimplementasian model pembelajaran jigsaw berbantuan virtual museum. Daya beda pada riset ini ialah penulis mengkaji tentang model pembelajaran Jigsaw yang dimodifikasi dengan media pembelajaran Virtual Museum. Berlandaskan uraian di atas, penulis mengambil langkah untuk melakukan studi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTs Mambaul Ulum”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan virtual museum di MTs Mambaul Ulum?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan virtual museum terhadap motivasi belajar siswa di MTs Mambaul Ulum?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan virtual museum di MTs Mambaul Ulum
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan virtual museum terhadap motivasi belajar siswa di MTs Mambaul Ulum

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Harapannya, temuan dari penelitian ini berkontribusi dalam memperluas wawasan serta memberi kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman bidang ilmu

sosial serta berperan dalam meningkatkan standar kualitas pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu dapat memberi kemudahan bagi peserta didik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan diterapkannya model pembelajaran jigsaw berbantuan virtual museum ini, harapannya siswa memiliki selalu termotivasi untuk terus belajar dan dapat memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin.

b. Bagi pendidik

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu dapat menjadi acuan dalam penerapan model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum beserta langkah-langkah implementasinya sebagai sumber inovasi dalam pembelajaran IPS. Selain itu, temuan skripsi ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dalam meningkatkan motivasi belajar dan dihubungkan dengan pembelajaran kontekstual.

c. Bagi peneliti

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu dapat menjadi sebuah pengalaman untuk penerapan kegiatan pembelajaran IPS dan pelaksanaan penelitian di kemudian hari.

d. Bagi peneliti lainnya

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu dapat memberikan sumbangan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya dan untuk memperkaya pengembangan model Jigsaw melalui penelitian yang lebih optimal serta menjadi bahan pertimbangan pengembangan penelitian yang sejenisnya.

E. Orisinalitas Penelitian

Adanya orisinalitas penelitian pada riset ini bertujuan untuk meningkatkan penelitian melalui perbandingan dengan penelitian sebelumnya. Dari tinjauan literatur yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti menemukan persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang mengkaji model pembelajaran jigsaw, Virtual Museum, dan motivasi belajar. Penelitian ini mengusung beberapa judul penelitian yang berbeda, yaitu:

1. Jurnal karya Aidiyana Auva, Daimun Hambali, dan Resnani (2021) dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 01 Bengkulu Tengah”. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif berbentuk quasi eksperimental dengan desain *Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Dari hasil penelitian, hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih unggul daripada kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan peta pikiran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Tematik.¹⁴
2. Jurnal karya M. Zainal Mustamiin (2016) dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi”. Penelitian ini memakai metode rancangan *The Posttest-Only Control Group Design*. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa motivasi dan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS dari kelompok eksperimen yang mengikuti model

¹⁴ Aidiyana Auva, Daimun Hambali, and Resnani Resnani, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 01 Bengkulu Tengah’, *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (30 August 2021): 284–90, <https://doi.org/10.33369/juridikdas.4.2.284-290>.

pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih unggul dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran konvensional.¹⁵

3. Skripsi Karya Earline Tiana Dewi (2020) dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Pop-Up terhadap Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal”. Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Temuan dari penelitian ini menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw dengan media *pop-up book* secara efektif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS.¹⁶
4. Jurnal karya Dr. Qaseem Mohammad Salim Hamadneh (2017) dengan judul “*The Effect of Using Jigsaw Strategy in Teaching Science on the Acquisition of Scientific Concepts Among the Fourth Graders of Bani Kinana Directorate of Education*”. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menilai tujuan pengimplementasian Jigsaw dalam pembelajaran IPA terhadap pemahaman konsep ilmiah pada siswa kelas IV Direktorat Pendidikan Bani Kinana dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Jenis penelitian ini bersifat semi-eksperimental. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa jika diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin. Situasi ini disebabkan oleh kesamaan lingkungan pengajaran dan pendidikan di mana mereka diajarkan oleh guru-guru yang memiliki kapabilitas akademik yang sama, baik laki-laki maupun perempuan.¹⁷
5. Jurnal karya Amiril Ikma Namuza dkk (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Museum

¹⁵ M. Zainul Mustamiin, ‘Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ips Di Tinjau Dari Motivasi Berprestasi’, *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 1, no. 2 (10 October 2016): 65–76, <https://doi.org/10.33394/jtp.v1i2.612>.

¹⁶ 1401416240 Earline Tiana Dewi, ‘Keefektifan Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Pop-Up Book Terhadap Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sdn Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal’ (other, Universitas Negeri Semarang, 2020), <http://lib.unnes.ac.id/>.

¹⁷ Qaseem Mohammad Salim Hamadneh, ‘The Effect of Using Jigsaw Strategy in Teaching Science on the Acquisition of Scientific Concepts among the Fourth Graders of Bani Kinana Directorate of Education.’, *Journal of Education and Practice* 8, no. 5 (2017): 127–34.

Virtual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa SMPN 5 Bojonegoro”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dampak dari penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) yang didukung oleh media museum virtual terhadap minat belajar IPS siswa. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimental yang menerapkan desain penelitian *pre-experimental* melalui *one-shot case study*. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran CTL yang didukung oleh media museum virtual memiliki pengaruh yang signifikan pada minat belajar siswa terhadap IPS sebesar 58,8%.¹⁸

6. Jurnal karya Dongqiao Guo, Xiaodong Wei, dan Zhe Li (2019) dengan judul “*The Effect of Virtual Museum on Students' Cognitive and Non-Cognitive Abilities: From the Perspective of Multimedia Learning Theory*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh virtual museum terhadap kemampuan kognitif dan nonkognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan virtual museum dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan kognitif dan nonkognitif.¹⁹

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/ Jurnal/dll)	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Aidiyana Auva, Daimun Hambali, dan Resnani, 2021,	Konteks persamaan dalam penelitian ini	• Penelitian ini menggunakan model jigsaw	• Penelitian dilakukan di sekolah

¹⁸ Amiril Ikma Namuza et al., ‘Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Museum Virtual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa SMPN 5 Bojonegoro’ 3, no. 1 (2023): 36–44.

¹⁹ Dongqiao Guo, Xiaodong Wei, and Zhe Li, ‘The Effect of Virtual Museum on Students’ Cognitive and Non-Cognitive Abilities: From the Perspective of Multimedia Learning Theory’, in *2019 International Joint Conference on Information, Media and Engineering (IJCIME)*, 2019, 378–82, <https://doi.org/10.1109/IJCIME49369.2019.00082>.

	“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 01 Bengkulu Tengah”, Jurnal	ialah model pembelajaran jigsaw.	berbantuan peta pikiran. • Variabel Y pada penelitian ini berupa hasil belajar	menengah pertama • Media yang digunakan pada model jigsaw yaitu <i>virtual tour museum</i> • Variabel Y berupa motivasi belajar
2.	M. Zainal Mustamiin, 2016, “Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi”, Jurnal	Konteks persamaan dalam penelitian ini ialah model pembelajaran jigsaw pada pembelajaran IPS SMP	• Variabel Y pada penelitian ini berupa motivasi berprestasi dan hasil belajar • Penelitian ini menggunakan rancangan <i>The Posttest-Only Control Group Design</i>	• Model pembelajaran yang dilakukan dimodifikasi menggunakan media pembelajaran <i>Virtual Tour Museum</i> • Penelitian yang dilakukan menggunakan rancangan <i>pretest-posttest non-equivalent control group</i>
3.	Earline Tiana Dewi,	Konteks	• Variabel Y	• Penelitian

	2020, “Keefektifan Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Pop-Up terhadap Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal”, skripsi	persamaan dalam penelitian ini ialah model pembelajaran jigsaw pada pembelajaran IPS	pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada sekolah dasar • Penelitian ini menggunakan model jigsaw berbantuan media Pop-Up	dilakukan di sekolah menengah pertama • Media yang digunakan pada model jigsaw yaitu <i>virtual tour museum</i> • Variabel Y berupa motivasi belajar
4.	Dr. Qaseem Mohammad Salim Hamadneh, 2017 “ <i>The Effect of Using Jigsaw Strategy in Teaching Science on the Acquisition of Scientific Concepts Among the Fourth Graders of Bani Kinana Directorate of Education</i> ”. jurnal	Konteks persamaan dalam penelitian ini ialah model pembelajaran jigsaw	• Variabel Y pada penelitian ini yaitu pemerolehan konsep ilmiah • penelitian ini berfokus pada pembelajaran sains dan dilakukan pada jenjang sekolah dasar	• Penelitian dilakukan pada jenjang sekolah menengah pertama • Model pembelajaran dilakukan dengan berbantuan media yang <i>virtual tour museum</i> • Variabel Y berupa motivasi belajar
5.	Amiril Ikma Namuza	Konteks	• model	• Penelitian ini

	dkk, 2023, “Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Museum Virtual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa SMPN 5 Bojonegoro” Jurnal	persamaan dalam penelitian ini ialah virtual museum dalam pembelajaran, dilakukan pada mata pelajaran IPS, dan dilakukan pada jenjang sekolah menengah pertama	pembelajaran yang dilakukan yaitu CTL • Variabel Y pada penelitian ini yaitu minat belajar	menerapkan model pembelajaran • Variabel Y pada penelitian ini yaitu minat belajar
6.	Dongqiao Guo, XiaodongWei, ZheLi, 2019, “The Effect of Virtual Museum on Students' Cognitive and Non-Cognitive Abilities: From the Perspective of Multimedia Learning Theory”. Jurnal	Konteks persamaan dalam penelitian ini ialah virtual museum	• Variabel Y pada penelitian ini yaitu kemampuan kognitif dan nonkognitif • yang menjadi subjek pada penelitian ini yaitu mahasiswa	Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPS dan dilakukan pada jenjang sekolah menengah pertama

Penelitian tentang Jigsaw telah dilakukan oleh Aidiyana Auva dkk, M. Zainal Mustamiin, Earline Tiana Dewi, dan Dr. Qaseem Mohammad Salim Hamadneh bahwa pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan pemerolehan konsep ilmiah. Selain itu, penelitian tentang virtual museum telah dilakukan oleh Amiril Ikma Namuza dkk dan Dongqiao Guo dkk bahwa virtual museum dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif dan nonkognitif.

F. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran Jigsaw merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa kelompok. Masing-masing kelompok memiliki tanggung jawab dalam memahami materi yang berbeda dan kemudian berpindah ke kelompok baru dengan topik yang sama.

2. *Virtual Museum*

Virtual Museum merupakan media pembelajaran museum secara fisik berbasis digital yang dapat diambil kemanfaatannya oleh guru dan siswa dalam setiap waktu dan setiap tempat. Guru dan siswa dapat melihat sekeliling museum secara 360° sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan adanya motivasi siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran murni kehendak diri sendiri bukan desakan dari orang lain.

G. Sistematika Pembahasan

Pada sub-bab ini akan dijabarkan terkait pembahasan proposal skripsi secara runtut yang terdiri dari 3 bab, yaitu:

BAB I : Bagian awal dari skripsi ini terdiri dari pendahuluan yang mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, keunikan penelitian dengan mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan antara studi yang sedang diteliti dengan penelitian lain, definisi istilah, dan tata cara penulisan..

BAB II : Bagian kedua dari skripsi ini membahas tinjauan literatur yang diutarakan oleh sejumlah pakar, kerangka konseptual, dan perumusan hipotesis penelitian yang bertujuan untuk membahas permasalahan yang diangkat dalam penelitian

BAB III : Bagian ketiga dari skripsi ini memuat tentang metode dan jenis penelitian, variabel yang diteliti, lokasi penelitian, populasi & sampel yang diambil, sumber data, instrumen data, validitas & reliabilitas data, teknik & analisis data , serta prosedur penelitian.

BAB IV : Bagian keempat dari skripsi ini menguraikan hasil penelitian yang didapat setelah melakukan berbagai jenis analisis data

BAB V : Bagian kelima dari skripsi ini memaparkan jawaban dari rumusan masalah dan pembahasan terkait hasil penelitian yang didapat dari berbagai analisis data.

BAB VI : Bagian terakhir pada skripsi ini menguraikan konklusi dari semua hasil penelitian dan saran untuk guru dan peneliti selanjutnya guna menghasilkan penelitian yang lebih ke depannya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

1) Pengertian Model Pembelajaran

Imas & Berlin memberi ulasan terkait definisi model pembelajaran yaitu suatu prosedur terstruktur dalam konteks mewujudkan pengalaman belajar guna tergapainya tujuan pembelajaran dan bisa dipahami sebagai model yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Penting bagi model pembelajaran untuk sesuai dengan konteks belajar yang berlangsung. Kualitas model pembelajaran yang optimal akan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta menggambarkan efektivitasnya. Dengan demikian, implementasi model pembelajaran akan secara akurat memenuhi target pembelajaran dan mencapai tujuan yang ditetapkan.²⁰ Mengutip pendapat Mills, Agus Suprijono juga memberi ulasan terkait model pembelajaran yaitu suatu bentuk representasi yang aktual dan memungkinkan peserta didik untuk mencoba bertindak sesuai dengan model tersebut. Model ini merupakan hasil interpretasi dari berbagai observasi dan pengukuran terhadap berbagai sistem. Model juga merupakan fondasi dari proses pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip psikologi pendidikan dan teori pembelajaran yang dibentuk melalui analisis implementasi kurikulum dan operasional kelas.²¹

Dengan kemajuan teknologi, perkembangan model pembelajaran terus berlanjut. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa pembelajaran sesuai dengan konteks dan situasi saat ini. Model pembelajaran mencakup pendekatan yang akan

²⁰ Imas Kurniasih and Berlin Sani, *Ragam pengembangan model pembelajaran: untuk peningkatan profesionalitas guru* (Jakarta: Kata Pena, 2017), 18.

²¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 45.

diterapkan dalam proses pembelajaran, termasuk tujuan pembelajaran, langkah-langkah yang akan diambil dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaannya. Penggunaan model pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan diri mereka melalui penyampaian informasi, gagasan, keterampilan, nilai, dan pola pikir yang jelas, bijaksana, serta memperkuat keterampilan sosial dan komitmen.²²

2) Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Aris Shoimin memberi penjelasan terkait ciri-ciri dari model pembelajaran,²³ yaitu:

- a. Model pembelajaran dibangun dengan dasar logika dan teori yang rasional oleh pencipta atau pengembangnya. Pencipta menyusun model dengan memperhitungkan teori-teori yang dapat diterapkan dalam konteks nyata, tanpa mengandalkan unsur fiktif dalam pengembangannya.
- b. Model pembelajaran didasarkan pada pemahaman tentang bagaimana siswa belajar dan apa yang ingin diraih dalam proses pembelajaran. Model ini memiliki tujuan yang terdefinisi dengan baik terkait dengan bagaimana siswa dapat belajar secara efektif serta cara mengatasi berbagai masalah pembelajaran.
- c. Tindakan pengajaran yang diperlukan untuk menerapkan model pembelajaran secara efektif. Model pembelajaran membutuhkan tindakan pengajaran yang relevan dalam konteks tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Lingkungan pembelajaran dibutuhkan guna terealisasinya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran mencakup lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, sehingga suasana pembelajaran dapat menjadi faktor pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

²² Ika Berdiati and Asis Saefuddin, *Pembelajaran Efektif* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2014), 48.

²³ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 68.

3) Macam-Macam Model Pembelajaran

Dalam karyanya, Suyadi mengulas sepuluh model pembelajaran yang menyenangkan dan menekankan pada pembentukan karakter, meskipun tidak semua nilai karakter termasuk dalam setiap model. Oleh karena itu, dalam praktiknya disarankan untuk melaksanakan pembelajaran dengan beragam variasi sehingga setiap model dapat saling menyempurnakan satu sama lain. Berikut adalah model-model yang dimaksud:

a. *Active Learning*

Pembelajaran aktif merujuk ragam pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik, baik pembelajaran outdoor maupun indoor. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Mel Silberman, yang sebelumnya telah dikritik oleh Paul Freire karena metode ceramah yang tidak memungkinkan peserta didik dalam berpartisipasi aktif saat kegiatan belajar, mengingat rendahnya daya dengar peserta didik atau kurangnya kesempatan untuk berinteraksi dalam proses belajar. Mel kemudian merujuk pada pernyataan Confusius yang dimodifikasi untuk membentuk teori pembelajaran *Active Learning*.²⁴

b. *Cooperative Learning*

Slavin menjelaskan bahwa Cooperative Learning merupakan model pembelajaran di mana peserta didik bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan kerjasama yang kolaboratif dan variasi keanggotaan yang beragam. Konsep dasar Cooperative Learning yang mengusung nilai-nilai karakter tersebut memiliki keterkaitan yang erat dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), yang merupakan

²⁴ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 36.

kurikulum lokal yang digabungkan untuk menciptakan semangat "gotong royong" dan mempromosikan nilai-nilai seperti kerjasama, kepedulian, cinta tanah air, tanggung jawab, dan sebagainya.²⁵

c. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Menurut Jhonshon Elaine B, Contextual Teaching and Learning (CTL) dijelaskan sebagai strategi pembelajaran yang memfokuskan peserta didik untuk berkontribusi secara aktif dalam menjalin kaitan antara materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari, dengan tujuan agar mereka mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, CTL menciptakan suasana kelas yang mirip dengan situasi dunia nyata, di mana terjadi interaksi antara teori dan praktik, serta antara gagasan idealis dan realistis.²⁶

2. Pembelajaran Kooperatif

1) Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Majid, pembelajaran kooperatif merujuk pada pembelajaran yang melibatkan beberapa siswa dengan kemampuan yang bermacam-macam dalam suatu kelompok dan dilaksanakan dengan saling kerjasama guna tercapainya suatu tujuan.²⁷ Adapun menurut Lie pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar yang pengimplementasiannya dengan cara saling bekerjasama yang diarahkan oleh guru dalam mengerjakan tugas yang sistematis.²⁸

Wina Sanjaya juga berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan edukasi yang menerapkan sistem pembagian kelompok berskala kecil, mencakup empat hingga enam individu dengan beragam latar belakang dalam hal

²⁵ Berdiati and Saefuddin, *Pembelajaran Efektif*, 50.

²⁶ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, 81.

²⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2013), 174.

²⁸ Dwi Ermavianti and Wahyu Sulistyorini, 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check untuk Membangun Keterampilan Bertanya Produktif Siswa', *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 23, no. 1 (17 May 2016): 04, <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9350>.

kemampuan akademik, gender, ras, atau suku. Jenis pembelajaran ini mendapatkan perhatian dan direkomendasikan oleh pakar pendidikan.²⁹ Adapun Miftahul Huda mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa berkolaborasi dalam kelompok kecil dan saling mendukung dalam proses belajar.³⁰

Dari pelbagai definisi pembelajaran kooperatif sebelumnya, dapat diambil suatu ikhtisar bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran kolaborasi yang mencakup empat sampai enam siswa dengan kapabilitas yang berbeda. Dalam pembelajaran kooperatif guru berperan dalam mengarahkan siswa untuk saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

2) Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Wina Sanjaya mengungkapkan terdapat beberapa karakteristik yang dimiliki pembelajaran kooperatif,³¹ beberapa di antaranya yaitu:

a. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif melibatkan kolaborasi di antara siswa dalam sebuah tim. Tim dianggap sebagai wadah dalam rangka merealisasikan tujuan bersama. Dalam konteks pembelajaran kooperatif, setiap siswa diharapkan untuk berkontribusi dan bekerja sama dengan anggota tim lainnya, sehingga kesuksesan tim secara keseluruhan ditentukan oleh kerjasama di dalamnya. Kelompok dalam pembelajaran ini dibentuk dengan berbagai macam perbedaan, termasuk dalam hal kemampuan akademis, jenis kelamin, dan latar belakang sosial. Tujuan dari diversifikasi kelompok ini adalah untuk mendorong siswa saling berbagi

²⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), 242.

³⁰ Miftahul Huda, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, Dan Model Penerapan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 32.

³¹ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 244–46.

pengetahuan dan pengalaman guna meningkatkan kinerja kelompok secara keseluruhan.

b. Pembelajaran yang didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen dalam Pembelajaran kooperatif memiliki empat fungsi. Fungsi pertama adalah perencanaan, yang menekankan perlunya perencanaan yang cermat untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran. Fungsi kedua, pelaksanaan, menggarisbawahi pentingnya pembelajaran yang disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat. Fungsi ketiga, organisasi, menyoroti kolaborasi antara anggota kelompok sebagai dasar dari pembelajaran kooperatif, sehingga penting untuk mengatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota. Fungsi keempat, kontrol, menekankan perlunya menetapkan standar keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif.

c. Adanya sikap saling bekerja sama

Keberhasilan Pembelajaran Kooperatif ditentukan oleh pencapaian kelompok secara keseluruhan. Masing-masing anggota kelompok perlu diberi tugas dan tanggung jawab yang terorganisir. Pembelajaran kooperatif menekankan kolaborasi dan kerja sama di antara anggota kelompok.

d. Keterampilan bekerja sama

Dorongan untuk berkolaborasi kemudian diwujudkan melalui aktivitas dan tindakan yang mencerminkan keterampilan kerja sama. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk didorong agar bersedia dan mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan rekan-rekannya. Siswa perlu didukung untuk mengatasi rintangan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga mereka dapat menyampaikan ide, mengungkapkan pendapat, dan memberikan sumbangan bagi kesuksesan kelompok.

3) Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Wina Sanjaya mengungkapkan terdapat empat prinsip pembelajaran kooperatif,³² yaitu:

a. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*)

Kesuksesan kelompok tergantung pada kemampuan masing-masing anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam menjalankan tugas tersebut, setiap anggota diberikan peran sesuai dengan kemampuannya. Penugasan yang disesuaikan bertujuan agar semua anggota mampu menyelesaikan tugas dengan bekerja sama satu sama lain. Anggota yang memiliki kemampuan lebih diharapkan bersedia dan mampu membantu rekan-rekan yang memiliki kemampuan lebih rendah. Dengan demikian, interdependensi antar anggota kelompok terjalin dengan baik.

b. Tanggung jawab perseorangan (*Individual Accountability*)

Prinsip ini merupakan implikasi langsung dari prinsip yang pertama. Dikarenakan kesuksesan kelompok bergantung pada kontribusi individu, maka setiap anggota kelompok diharapkan memikul tanggung jawab sesuai dengan peran masing-masing. Masing-masing anggota kelompok diharapkan memberikan kontribusi maksimal demi kesuksesan keseluruhan kelompok. Untuk mencapai target tersebut, penting bagi guru untuk melakukan penilaian individual, dimana hasilnya akan bervariasi antara satu anggota dengan anggota lainnya. Sebaliknya, dalam penilaian kelompok, setiap anggota diberi nilai yang sama.

c. Interaksi tatap muka (*Face to Face Promotion Interaction*)

³² Sanjaya, 246–247.

Pembelajaran kooperatif menawarkan peluang yang luas bagi siswa untuk berinteraksi langsung satu sama lain, berbagi informasi, dan saling belajar. Melalui interaksi langsung ini, setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kerja sama, menghargai keberagaman, memanfaatkan kelebihan individu, dan mengatasi kekurangan yang dimiliki oleh anggota kelompok. Kelompok pembelajaran kooperatif dibentuk secara beragam, mencakup berbagai latar belakang budaya, sosial, dan akademik. Keberagaman ini dianggap sebagai aset penting dalam memperkaya pengetahuan dan pengalaman antar anggota kelompok.

d. Partisipasi dan komunikasi (*Participation Communication*)

Keterlibatan dan interaksi merupakan faktor penting untuk sukses di masa depan karena kemampuan ini akan membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk berinteraksi dalam masyarakat nantinya. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif ini mengajarkan siswa untuk berlatih berkomunikasi dan berpartisipasi. Pendekatan ini melibatkan menyatakan pendapat, mengekspresikan ketidaksetujuan, mengajukan gagasan, dan menyampaikan ide-ide yang dianggap bermanfaat. Menguasai keterampilan berkomunikasi adalah proses yang memakan waktu karena tidak semua siswa dapat menguasainya secara cepat. Oleh karena itu, guru perlu secara konsisten memberikan latihan agar siswa dapat menjadi komunikator yang terampil.

4) Jenis-Jenis Pembelajaran Kooperatif

Terdapat beberapa variasi pembelajaran kooperatif adalah, yaitu:³³

a. Pembelajaran kooperatif formal

³³ Huda, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, Dan Model Penerapan*, 87–88.

Pembelajaran kooperatif ini berlangsung selama satu atau beberapa pertemuan. Prosedur pembelajaran kooperatif ini didasarkan pada prosedur pembelajaran kooperatif pada umumnya, yaitu keputusan sebelum interaksi, perencanaan tugas dan struktur kerja sama, pengawasan grup, penilaian, dan pengolahan informasi dalam kelompok.

b. Pembelajaran kooperatif informal

Pembelajaran kooperatif ini berlangsung selama satu pertemuan saja. Pembentukan kelompok pembelajaran jenis ini bertujuan agar siswa lebih fokus mencerna objek yang sedang dipelajari. Pembelajaran jenis ini juga dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif dan mempermudah guru dalam mengawasi siswa dalam pembelajaran.

c. Gabungan tiga kelompok kooperatif

Kelompok pembelajaran kooperatif pada jenis ini dibentuk untuk pembelajaran dalam jangka waktu panjang sekitar satu semester atau satu tahun. Anggota kelompok harus stabil karena bertanggung jawab dalam menciptakan suasana kelompok yang saling memberikan bimbingan, dorongan, dan asistensi untuk perkembangan yang baik dalam bidang akademik, kognitif, dan sosial.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

1) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Suprijono memberi penjelasan terkait *Jigsaw* dimana model pembelajaran tersebut awalnya diperkenalkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan rekan-rekannya di Universitas Texas, lalu disesuaikan oleh Slavin dan timnya di Universitas John Hopkins. *Jigsaw*, yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti gergaji ukir, juga disebut sebagai *puzzle*, yaitu suatu permainan teka-teki di mana

potongan gambar harus disusun agar membentuk gambar utuh.³⁴ Model pembelajaran kooperatif model Jigsaw ini mengadopsi pola kerja yang mirip dengan gerakan, di mana siswa bekerja sama dengan siswa lainnya dalam suatu kegiatan belajar dalam rangka merealisasikan tujuan.³⁵

Menurut Ellion Aronson, model pembelajaran jigsaw merupakan ragam dari pembelajaran kooperatif di mana peserta didik dengan berbagai kemampuan bergabung dalam suatu kelompok yang dikenal sebagai disebut *home group*. Setiap anggota dalam suatu kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari topik yang berbeda dan kemudian berpindah ke kelompok baru dengan topik yang sama, yang disebut *expert group*. Seusai bekerja sama, mereka akan kembali ke kelompok asalnya dengan membawa pengetahuan hasil diskusi yang kemudian dirangkum untuk mengerjakan tugas dari guru untuk mendapatkan skor. Tujuan dari model pembelajaran jigsaw adalah untuk meningkatkan kolaborasi dan memperoleh pengetahuan secara lebih mendalam yang tidak diperoleh ketika belajar mandiri. Pembelajaran jigsaw memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan mendapat capaian belajar yang maksimal.³⁶ Pada pembelajaran jigsaw terdapat *home group* dan *expert group*. Home group merupakan kelompok yang mencakup anggota dengan kapabilitas dan latar belakang yang bermacam-macam. *Home group* merupakan hasil himpunan *expert group*. Sedangkan *expert group* merupakan kelompok yang meliputi anggota *home group* yang berbeda yang bertugas mempelajari suatu topic yang kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok *home group*.

Sedangkan menurut Isjoni model pembelajaran jigsaw mengarah pada kegiatan belajar mengajar yang memberi dorongan terhadap siswa untuk aktif

³⁴ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-ruzz media, 2015), 62.

³⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 217.

³⁶ Muhamad Anwar, *Menjadi Guru Profesional* (Prenada Media, 2018), 183.

berkolaborasi dan saling memberikan bantuan dalam konteks pemahaman materi yang diajarkan guru guna meraih capaian belajar yang optimal.³⁷ Lie menyatakan bahwa Jigsaw mengajarkan siswa untuk dapat saling memberi pemahaman antar anggota yang mana hal tersebut dapat meningkatkan sikap tanggung jawab penting untuk ditanamkan dalam diri siswa.³⁸

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan oleh penulis bahwa pembelajaran jigsaw merupakan pembelajaran kooperatif secara berkelompok yang mencakup anggota dengan kapabilitas yang berbeda dan bertanggung jawab untuk mempelajari materi untuk diajarkan kepada anggota kelompok lain.

2) Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Jigsaw*

Menurut Majid,³⁹ langkah-langkah pembelajaran jigsaw adalah sebagai berikut:

- Pembagian kelompok oleh guru
- Pembagian materi yang berbeda-beda
- Siswa berkumpul berdasarkan kesamaan materi yang sama (kelompok ahli)
- Selesai berdiskusi, anggota tim ahli kembali ke tim asal dan saling bertukar hasil diskusi
- Presentasi oleh tim ahli
- Pemberian evaluasi oleh fasilitator

Sedangkan menurut Rusman,⁴⁰ langkah-langkah pembelajaran jigsaw adalah sebagai berikut:

- Pembagian kelompok (kelompok asal)

³⁷ H Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 77.

³⁸ Nur Ainun Lubis and Hasrul Harahap, 'Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw', *Jurnal As-Salam* 1, no. 1 (2016): 98.

³⁹ Majid, *Strategi Pembelajaran*, 183.

⁴⁰ Majid, 183.

- Pemberian materi pada kelompok asal
- Anggota dengan materi yang sama membentuk kelompok baru untuk berdiskusi (kelompok ahli)
- Seusai berdiskusi, kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan saling bertukar pengetahuan terkait materi yang telah dipelajari.
- Pembahasan
- Penutup

Fathurrohman juga mengungkapkan langkah-langkah dari pembelajaran Jigsaw.⁴¹

- Kegiatan pembelajaran diawali dengan pembentukan kelompok oleh guru yang mencakup anggota dengan tingkat kapabilitas yang berbeda. Kelompok yang dimaksud ialah kelompok asal. Seusai terbentuknya kelompok asal, guru membagi materi yang berbeda untuk dipelajari oleh siswa. Siswa yang mempelajari materi yang sama membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli. Dalam kelompok tersebut siswa saling berdiskusi dan mengatur strategi bagaimana cara siswa menjelaskan materi kepada kelompok asal.
- Setelah siswa berdiskusi di kedua kelompok, yaitu kelompok ahli dan kelompok asal, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan mempresentasikan hasil diskusi oleh setiap kelompok atau melakukan pengundian untuk menentukan kelompok yang akan menyajikan hasil diskusi mereka. Hal ini termasuk pada konteks dalam mewujudkan pemahaman yang seragam terkait materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
- Pemberian kuis kepada masing-masing siswa sebagai bahan evaluasi.

⁴¹ Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran*, 64–65.

- Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok berdasarkan peningkatan nilai hasil belajar individu dari skor awal ke skor kuis berikutnya.

5) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Jigsaw*

Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penerapan model pembelajaran *Jigsaw*. Berikut ini kelebihan model pembelajaran *Jigsaw*:

a. Kelebihan

Berikut ini kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Jigsaw* menurut Aris Shoimin:

- Dapat menumbuhkan kreativitas siswa dan meningkatkan kemampuan dalam memecahkan suatu masalah (*problem solving*)
- Memotivasi guru agar lebih kreatif dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran
- Dapat meningkatkan keakraban guru dengan siswa
- Dapat menyelaraskan pelbagai pendekatan seperti pendekatan kelas, kelompok, dan individu⁴²

Sedangkan menurut Tran & Lewis, siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran *Jigsaw* mampu bekerja sama dalam kelompok dan dapat meningkatkan prestasi siswa. *Jigsaw* juga dapat membentuk sikap toleransi siswa terhadap anggota lain, dan mampu mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa yang lain.⁴³ Selain itu, Lie juga berpendapat bahwa siswa yang mendapatkan penerapan model pembelajaran *Jigsaw* akan dapat saling bekerja sama dalam tim, berkesempatan dalam mengolah informasi, dapat meningkatkan

⁴² Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, 93.

⁴³ Dat Van Tran and Ramon (Rom) Lewis, 'The Effects of Jigsaw Learning on Students' Attitudes in A Vietnamese Higher Education Classroom', *International Journal of Higher Education* 1, no. 2 (4 June 2012): 17, <https://doi.org/10.5430/ijhe.v1n2p9>.

kemampuan berkomunikasi, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.⁴⁴

Selaras dengan hal tersebut, Lickona berpendapat bahwa model pembelajaran Jigsaw dapat membentuk sikap saling ketergantungan dan dapat menciptakan kesamaan dalam berpartisipasi.⁴⁵

b. Kekurangan

Berikut ini kekurangan model pembelajaran Jigsaw menurut Aris Shoimin:

- Apabila jumlah anggota kelompok sedikit akan terjadi kesulitan dalam pembagian materi
- Membutuhkan waktu yang lama
- Jika guru tidak menjelaskan prosedur pembelajaran kooperatif, maka akan ada kelompok yang tidak bisa menjalankan kegiatan diskusi

Sedangkan kekurangan model jigsaw menurut Arends ialah siswa yang aktif cenderung mengontrol jalannya diskusi dan menjadi dominan dalam kegiatan diskusi. Di sisi lain siswa yang cerdas terkadang merasa cepat bosan dengan kegiatan diskusi. Sedangkan siswa yang memiliki kecepatan belajar yang lebih lambat akan mengalami kesulitan dalam mentransfer materi kepada anggota kelompok lainnya. Selain itu, kegiatan diskusi akan membuat suasana kelas kurang kondusif yang membuat siswa sulit untuk berkonsentrasi. Kegiatan diskusi juga harus terdiri dari banyak anggota. jumlah anggota yang sedikit akan memakan waktu yang relatif lama karena terkadang terdapat anggota yang pasif dalam berkontribusi menyampaikan materi.⁴⁶

⁴⁴ Sugestiningsih and Sudrajat, 'Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan NHT Untuk Peningkatan Karakter Dalam Pembelajaran IPS', 112.

⁴⁵ Thomas Lickona, *Mendidik Untuk Membentuk Karakter* (Bumi Aksara, 2022), 286.

⁴⁶ Nurhadi Nurhadi, 'Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XII IPA 3 SMA Negeri 3 Bengkalis', *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 1 (2019): 79–80.

Model pembelajaran jigsaw berpotensi memberi dampak yang signifikan terhadap capaian belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aidiyana Auva dkk mendapatkan keefektifan model pembelajaran jigsaw efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁴⁷ Model pembelajaran ini juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁴⁸ Selain itu pemahaman konsep ilmiah siswa juga bisa meningkat ketika diterapkan model pembelajaran jigsaw.⁴⁹

4. *Virtual Museum*

1) Pengertian Virtual Museum

Virtual museum pertama kalinya muncul pada tahun 1947 oleh André Malraux. Ia mengembangkan gagasan museum khayalan (*le musée imaginaire*) yang menggambarkan museum tanpa batasan fisik seperti dinding atau ruang, mirip dengan museum virtual. Konsep ini menekankan bahwa virtual museum bisa diakses dari berbagai belahan dunia baik dari segi isi maupun informasi dari segala sisi.⁵⁰

Virtual museum merupakan hasil dari proses penggabungan prinsip-prinsip museum konvensional dengan teknologi multimedia komputer yang diperkuat oleh kemajuan dalam teknologi komunikasi.⁵¹ Sedangkan menurut Mintz virtual museum merupakan sebuah media komunikasi baru yang memberikan layanan kunjungan museum secara virtual yang dipandu oleh petugas museum. Kunjungan secara

⁴⁷ Auva, Hambali, and Resnani, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 01 Bengkulu Tengah'.

⁴⁸ M. Zainul Mustamiin, 'Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ips Di Tinjau Dari Motivasi Berpretasi', *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 1, no. 2 (10 October 2016): 65–76, <https://doi.org/10.33394/jtp.v1i2.612>.

⁴⁹ Qaseem Mohammad Salim Hamadneh, 'The Effect of Using Jigsaw Strategy in Teaching Science on the Acquisition of Scientific Concepts among the Fourth Graders of Bani Kinana Directorate of Education', *Journal of Education and Practice* 8, no. 5 (2017): 127–34.

⁵⁰ Sylaiou Styliani et al., 'Virtual Museums, A Survey and Some Issues for Consideration', *Journal of Cultural Heritage* 10, no. 4 (2009): 521.

⁵¹ Yulianti Fajar Wulandari et al., 'Virtual Tour Sebagai Media Komunikasi Digital Dalam Pelayanan Museum Kehutanan Di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Media Penyiaran* 1, no. 1 (2021): 11.

virtual ini memberikan pengalaman yang unik dan dapat memberikan informasi sebagai sumber edukasi.⁵²

Virtual museum dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah yang berpotensi memberikan dampak yang penting terhadap hasil pembelajaran siswa. Virtual museum dapat meningkatkan capaian kognitif siswa.⁵³ Virtual museum juga dapat meningkatkan pemahaman sejarah siswa karena penggunaannya sangat mudah untuk diakses di segala tempat dan waktu yang memudahkan siswa untuk mengulangi materi pembelajaran.⁵⁴ Selain itu, penggunaan virtual museum juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.⁵⁵ Virtual museum bisa diterapkan saat pembelajaran daring dan memberi kemudahan kepada siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁵⁶

Jenis virtual museum yang digunakan pada penelitian ini yaitu virtual museum Sumpah Pemuda. Peneliti tidak mengembangkan media virtual museum. Peneliti menggunakan laman virtual museum sumpah pemuda yang merupakan bentuk kerjasama Kemendikbud dengan beberapa museum.

2) Museum Sumpah Pemuda

Museum sumpah pemuda merupakan museum yang terletak di Jakarta Pusat tepatnya di Jl. Kramat Jaya 106. Museum sumpah pemuda ini terdapat beberapa ruangan. Pertama, ruang pengenalan yang memamerkan suasana Kota Batavia tahun

⁵² Werner Schweibenz, 'The Virtual Museum: An Overview of Its Origins, Concepts, and Terminology', *The Museum Review* 4, no. 1 (2019): 29.

⁵³ Alkurnia Rohmatul Fatimah, 'Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Menganti-Gresik', *Avatara* 10, no. 03 (2021).

⁵⁴ Febi Wulandari, 'Pengaruh Pemanfaatan Museum Virtual Trowulan Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS-1 SMA Negeri Loceret', n.d.

⁵⁵ Dana Prabilyvia and Sri Mastuti Purwaningsih, 'Pengaruh Museum Virtual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA Assubhan Pada Mata Pelajaran Sejarah', n.d.

⁵⁶ Gery Erlangga et al., 'Museum Virtual Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Program Kampus Mengajar 2 Di SDI Azzahro Tangerang', *Historiography: Journal of Indonesian History and Education* 2, no. 3 (2022): 453–63.

1920-an dan memamerkan suasana pemuda yang sedang belajar dan berdiskusi di Gedung Kramat 106. Kedua, ruang organisasi yang berdiri sebelum peristiwa sumpah pemuda. Ruang ini memperagakan proses munculnya organisasi pemuda sebelum Budi Utomo dan juga memamerkan vandel-vandel organisasi pemuda. Ketiga, ruang Kongres I. Ruang ini memamerkan proses terjadinya peristiwa Kongres Pemuda I dan organisasi yang berdiri pada tahun 1926. Keempat, ruang Kongres II. Ruang ini memamerkan tempat teks sumpah pemuda dibacakan pada malam 28 Oktober 1928. Ruangan ini juga memamerkan penggambaran peristiwa Kongres Pemuda II yang didukung dengan relief koleksi undangan Kongres II, relief lagu Indonesia raya, dan relief keputusan Kongres Pemuda II.

Kelima, ruang kependuan. Ruang ini mengenalkan evolusi perkembangan organisasi kependuan yang merupakan tempat penanaman karakter pemuda, yaitu JPO, KBI, INPO, JJP, dan Natijb. Ruangan ini juga memajang alat-alat kependuan seperti peluit, kotak p3k, dasi, dan ikat pinggang. Keenam, ruang organisasi setelah sumpah pemuda. Ruang ini memberi gambaran terkait proses pembentukan organisasi Indonesia muda yang merupakan hasil penggabungan dari berbagai organisasi pemuda. Di ruangan ini juga terdapat Koran Benih Mardika yang menjadi bacaan para pemuda tahun 1930-an. Ketujuh, ruang sejarah lagu Indonesia raya. Ruang ini menggambarkan bagaimana WR Supratman mencipta lagu Indonesia raya dan perjalanan hidupnya serta memamerkan biola WR Supratman yang digunakan saat menciptakan lagu Indonesia raya dan dipakai saat menyanyikan lagu Indonesia raya saat Kongres Pemuda II. Kedelapan, ruang perenungan. Ruangan ini menjadi tempat perefleksian diri bagi pengunjung dalam memaknai Sumpah pemuda yang

berisi pesan Ki Hajar Dewantoro dan berisi puisi Mohammad Yamin yang berjudul tanah air.⁵⁷

3) Fitur Virtual Museum Sumpah Pemuda

- Tombol start tour

Setelah membuka tautan virtual museum sumpah pemuda, peserta didik akan menemukan tampilan awal berupa tombol start yang menjadi awal mula kunjungan museum sumpah pemuda.

- Ikon navigasi

Setelah menekan tombol start, peserta didik akan menemukan ikon navigasi yang berbentuk jajargenjang berwarna merah putih. Ikon tersebut berfungsi dalam pemindahan lokasi.

- Ikon informasi

Ikon ini ditemukan di setiap ruangan yang menjadi sumber informasi terhadap suatu ruangan. Informasi yang disajikan berupa teks penjelasan, foto, dan video.⁵⁸

4) Kelebihan dan Kekurangan Virtual Museum

a. Kelebihan

- Virtual museum dapat menampilkan data dan gambar dari berbagai arah
- Menjadi solusi ketika mengalami keterbatasan dana dan transportasi untuk mengunjungi museum
- Memudahkan siswa untuk melakukan kunjungan museum di setiap waktu
- Membangun relasi yang terjadi antar siswa maupun akademisi museum

b. Kekurangan

- Harus menyiapkan jaringan yang stabil dan paket internet yang memadai

⁵⁷ 'Museum Sumpah Pemuda', accessed 15 November 2023, <https://indonesiavirtualtour.com/storage/destination/museum-sumpah-pemuda/src/index.htm>.

⁵⁸ 'Museum Sumpah Pemuda'.

- Keterbatasan siswa dalam mengamati objek museum secara langsung
- Kurang berkontribusi dalam mewujudkan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa⁵⁹

5. Motivasi Belajar

1) Pengertian Motivasi Belajar

Istilah “motivasi” berasal dari kata “*movere*” yang memiliki arti menggerakkan. Menurut Schunk dkk, motivasi adalah suatu proses penginisiasian dan pemertahanan aktivitas dalam mencapai tujuan.⁶⁰ Motivasi erat kaitannya dengan tujuan dimana tujuan menjadi daya penggerak dan arah dalam suatu tindakan. Memulai untuk mencapai suatu tujuan adalah fase krusial yang seringkali menantang karena membutuhkan komitmen dan pelaksanaan langkah awal. Oleh karena itu, motivasi menjadi sangat penting dalam mempertahankan suatu tindakan. Seperti halnya dalam usaha memperoleh gelar pendidikan tinggi, pasti melalui proses yang rumit dan banyak kendala yang dihadapi. Namun, jangan sampai dengan munculnya kendala menjadikan seseorang berhenti dalam mencapai tujuan. Maka dari itu, motivasi menjadi hal yang penting dalam mempertahankan tindakan tatkala melewati proses yang rumit untuk menghasilkan tujuan yang diharapkan.

Menurut pandangan Mc Donald, motivasi merupakan transformasi internal dalam diri manusia yang menandai munculnya perasaan tertentu dan dimulai dengan tindakan menuju pencapaian tujuan.⁶¹ Dari ungkapan yang disampaikan Mc. Donald tersebut dapat dipahami bahwa terdapat tiga aspek fundamental dalam motivasi, yaitu:

- Motivasi menjadi faktor yang memulai perubahan energi dalam manusia.

⁵⁹ Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo et al., ‘Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) Dalam Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19’, vol. 3, 2020, 402–8.

⁶⁰ Dale H Schunk, Paul R Pintrich, and Judith L Meece, *Motivasi Dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Aplikasi* (Jawa Barat: PT. Indeks, 2012), 06.

⁶¹ Arief M Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 73.

- Motivasi ditandai dengan munculnya suatu perasaan
- Motivasi merupakan tanggapan dari adanya tujuan

Sardiman AM juga berpendapat terkait motivasi belajar. Motivasi belajar merujuk pada dorongan internal yang menggerakkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, memastikan keterlibatan siswa dalam belajar, dan memberikan arah dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁶²

Siswa dengan tingkat motivasi yang tinggi umumnya menunjukkan lebih banyak energi saat terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Agus Suprijono motivasi adalah sebuah proses yang dapat menginspirasi dalam pembelajaran, memberikan tujuan, dan mempengaruhi ketekunan dalam berperilaku. Perilaku yang terkait dengan motivasi adalah perilaku yang penuh semangat, memiliki arah yang jelas, serta mampu bertahan dalam kurun waktu yang panjang.⁶³

Berdasarkan pelbagai pengertian mengenai motivasi belajar, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu perubahan dalam diri seseorang yang mendorong untuk mengekalkan tindakan tertentu, memberikan semangat, menetapkan arah, dan memberikan kegigihan untuk mencapai tujuan.

2) Indikator Motivasi Belajar

Beberapa ahli telah menyampaikan beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur motivasi seseorang, yaitu:

a. Dale H. Schunk dkk

a) *Choice of Task* (pilihan tugas)

Ketika siswa dihadapkan dengan beberapa pilihan tugas dan memutuskan, maka pilihan siswa tersebut mengindikasikan bahwa siswa memiliki motivasi pada tugas tersebut. Tugas yang dipilih siswa cenderung memiliki hasil yang

⁶² Sardiman, 75.

⁶³ Suprijono, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM*, 182.

baik. Begitu juga ketika siswa memilih opsi dari berbagai pilihan kegiatan yang akan dilakukannya.

b) *Effort* (usaha)

Belajar kerap kali tidak mudah dilakukan. Siswa yang termotivasi selalu berupaya mencapai keberhasilan, baik melalui usaha fisik dalam tugas motorik maupun upaya kognitif dalam hal akademis. Siswa yang termotivasi untuk belajar cenderung menunjukkan usaha yang intensif dan menerapkan berbagai strategi pembelajaran.

c) *Persistence* (kegigihan)

Kegigihan merupakan jumlah waktu yang melakukan suatu kegiatan. Siswa yang termotivasi dalam belajar cenderung gigih terutama ketika mengalami kesulitan. Kegigihan sangatlah penting karena pembelajaran kerap kali membutuhkan waktu yang lama dan tidak mudah dilakukan. Kegigihan yang besar menyebabkan tingkat pencapaian menjadi lebih tinggi. Seperti halnya anak yang membaca buku satu hari 3 jam akan mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal dibandingkan dengan anak yang membaca buku 1 minggu 3 jam.

d) *Achievement* (prestasi)

Siswa yang berupaya keras dalam menyelesaikan tugas cenderung mencapai tingkat prestasi yang lebih tinggi. Seperti halnya siswa yang sering mengerjakan soal cenderung lebih menghasilkan nilai yang baik.⁶⁴

b. Hamzah B. Uno

a) Adanya ambisi dan keinginan untuk berhasil.

b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

⁶⁴ Schunk, Pintrich, and Meece, *Motivasi Dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Aplikasi*, 17–19.

- c) Adanya harapan dan cita - cita masa depan.
 - d) Adanya reward dalam belajar.
 - e) Adanya kegiatan menarik dalam belajar.
 - f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif⁶⁵
- c. Sardiman
- a) Giat menghadapi tugas
 - b) gigih saat mengalami problematika
 - c) Lebih senang bekerja mandiri
 - d) Lekas muak pada tugas-tugas yang rutin
 - e) Mampu mempertahankan argumen
 - f) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
 - g) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal⁶⁶
- d. Nana Sudjana
- a) Minat dan perhatian siswa dalam belajar
 - b) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajar
 - c) Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajar
 - d) Respon yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru
 - e) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru⁶⁷

Dari berbagai uraian di atas, penelitian ini menggunakan indikator motivasi oleh Dale H. Schunk dalam mengukur motivasi belajar siswa di MTs Mambaul Ulum. Indikator motivasi oleh Dale H. Schunk berupa pilihan tugas, usaha, dan kegigihan. Pada mulanya indikator oleh Dale H. Schunk terdiri dari empat indikator, yaitu pilihan tugas, usaha, kegigihan, dan prestasi. Namun peneliti melakukan

⁶⁵ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), 23.

⁶⁶ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, 83.

⁶⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 61.

reduksi instrumen dikarenakan prestasi merupakan bagian dari penelitian hasil belajar dan bukan menjadi fokus pembahasan pada penelitian ini.

6. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1) Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ahmadi mengungkapkan bahwa IPS adalah gabungan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan untuk penggunaan dalam program pendidikan di sekolah atau kelompok belajar sejenisnya. Ali Imran Udin menjelaskan bahwa IPS merupakan penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial untuk keperluan pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Sementara menurut Abu Ahmadi, IPS adalah bidang studi yang menggabungkan beberapa disiplin ilmu sosial. Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi IPS berasal dari beragam disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya yang menjadi dasar bagi program pendidikan di sekolah dasar dan menengah.⁶⁸

IPS berakar pada ilmu-ilmu sosial. Namun, tidak semua bidang ilmu sosial secara otomatis menjadi materi dalam IPS. Penentuan materi IPS dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti usia, tingkat pendidikan, dan perkembangan pengetahuan siswa. Di Indonesia, IPS telah menjadi bagian dari kurikulum untuk sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah atas sejak tahun 1975 hingga kini. Pengajaran IPS dianggap penting bagi peserta didik karena setiap individu adalah bagian dari masyarakat. Agar dapat menjadi warga negara yang baik, individu perlu memiliki pengetahuan yang benar tentang prinsip-prinsip sosial, sikap yang sesuai dengan

⁶⁸ Toni Nasution and Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 06.

pengetahuan tersebut, dan keterampilan untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial, bangsa, dan negara.⁶⁹

Bidang-bidang studi dalam ilmu sosial yang disajikan dalam pembelajaran *Social Studies* di Indonesia mencakup ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, politik, hukum, dan pendidikan kewarganegaraan. Sementara itu, dalam kurikulum Sosial Studies di Amerika Serikat, ragam disiplin ilmu sosial yang dipelajari jauh lebih beragam jika dibandingkan dengan tradisi pengembangan IPS di Indonesia. Di Amerika Serikat, disiplin ilmu sosial dalam Sosial Studies mencakup antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi.⁷⁰

2) Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Barr mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan nasional menjadi landasan dalam merumuskan tujuan pendidikan IPS. Secara umum, tujuan pengajaran IPS, seperti yang diungkapkan oleh Fenton, adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik, mengajarkan mereka memiliki kemampuan berpikir, dan mendorong keberlanjutan kebudayaan bangsa. Clark dalam bukunya "*Social Studies in Secondary School: A Hand Book*" juga menegaskan bahwa IPS fokus pada pengembangan pemahaman individu terhadap lingkungan sosial, aktivitas manusia, serta interaksi di antara mereka. Harapannya, peserta didik dapat menjadi anggota masyarakat yang produktif, berpartisipasi dalam masyarakat yang merdeka, memiliki rasa tanggung jawab, saling membantu sesamanya, dan mengembangkan nilai-nilai serta gagasan dari masyarakatnya.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Hartono dan Arnicun Aziz, bahwa tujuan IPS adalah membentuk pengetahuan dan keterampilan intelektual bagi peserta

⁶⁹ Nasution and Lubis, 07.

⁷⁰ Nasution and Lubis, 07.

didik.⁷¹ Sedangkan menurut Astawa, IPS dirumuskan dengan merujuk pada realitas dan fenomena sosial, yang diterapkan melalui pendekatan interdisipliner dari berbagai cabang ilmu sosial. Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mereka menjadi peka terhadap masalah sosial yang ada dalam masyarakat, membentuk sikap mental positif terhadap upaya perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan melatih keterampilan untuk mengatasi masalah sehari-hari baik secara individu maupun bersama-sama dengan masyarakat.⁷²

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di tingkat sekolah adalah untuk menyiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang baik. Seorang warga negara yang baik diharapkan memiliki pemahaman tentang pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai yang membantunya memahami lingkungan sosialnya dan menghadapi tantangan pribadi serta masalah sosial. Mereka juga diharapkan mampu mengambil keputusan yang tepat dan aktif berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara.

3) Keterampilan-Keterampilan Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengembangan Keterampilan Membaca Ilmu Pengetahuan Sosial

Meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam IPS akan melengkapi kosakata mereka. Buku-buku IPS sering kali memuat banyak istilah dan konsep yang kompleks, yang dapat menyulitkan siswa dalam proses membaca. Oleh karena itu, guru perlu mengidentifikasi kata-kata yang sulit dipahami oleh siswa dan bersedia untuk menjelaskannya secara rinci. Contohnya, istilah seperti "undang-undang dasar," "parlemen," dan "feodal" perlu dijelaskan secara khusus. Ada juga istilah-istilah yang sulit karena digunakan dalam konteks kiasan, seperti

⁷¹ Nasution and Lubis, 09.

⁷² Dr Ida Bagus Made Astawa, *Pengantar Ilmu Sosial* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021), 42.

"perang dingin," "tirai besi," "politik pintu terbuka," dan "negara berkembang." Istilah-istilah abstrak seperti "feodalisme," "nasionalisme," "hak asasi manusia," dan "demokrasi" juga dapat sulit dipahami tetapi memerlukan pemahaman yang matang dan pengetahuan yang luas. Selain itu, terdapat pula istilah-istilah lokal seperti "marga," "wayang," "pura," dan "bupati" yang perlu diperhatikan.

Membaca juga memiliki peran penting dalam membantu siswa mengatur dan menyusun pengetahuan mereka secara teratur. Seorang pembaca yang terampil dapat mengidentifikasi inti dari suatu teks dan memisahkannya dari detail-detailnya. Mereka mampu mengatur peristiwa dan gagasan-gagasan berdasarkan urutan tertentu, mengaitkan satu fakta dengan fakta lainnya, dan menjelaskan secara lebih jelas informasi yang mereka peroleh. Tanpa pelatihan dalam mengatur pengetahuan yang diperoleh dari membaca materi Konsep Dasar IPS, siswa mungkin hanya memiliki pengetahuan yang terpisah-pisah tanpa adanya keterkaitan antara satu dengan yang lain.

b. Pengembangan Keterampilan Partisipasi Sosial

Pengembangan partisipasi sosial merupakan ekspansi dari konsep kepekaan sosial yang lebih nyata. Ini sesuai dengan tujuan IPS yang menekankan pentingnya siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial. Pembelajaran IPS tidak boleh terbatas pada hafalan atau sekadar menguji daya ingat siswa, sehingga siswa terasa seperti robot yang hanya menuruti instruksi guru. Pembelajaran IPS seharusnya memberdayakan siswa untuk mengembangkan semua potensi mereka, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Semua ini dapat dicapai melalui aktivitas yang mendorong partisipasi dalam kehidupan masyarakat. Meskipun siswa tidak perlu menjadi pakar dalam semua isu sosial, mereka seharusnya terlibat dalam kegiatan yang membantu mereka memahami perbedaan antara

pembelajaran di sekolah dan kehidupan nyata. Mereka harus dapat menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang mereka pelajari untuk bertindak secara cerdas dan bertanggung jawab dalam urusan sosial di lingkungan mereka.⁷³

4) Permasalahan IPS di Sekolah

Menurut Supardi, terdapat sejumlah tantangan dalam kurikulum IPS pada jenjang pendidikan dasar dan menengah,⁷⁴ yakni:

a. Permasalahan IPS di SD

Pengembangan kurikulum Pendidikan IPS untuk sekolah dasar telah berlangsung selama beberapa waktu. Format sistemnya lebih mapan jika dibandingkan dengan kurikulum Pendidikan IPS untuk tingkat SMP. Namun, masih ada beberapa masalah yang muncul terkait kurikulum Pendidikan IPS di SD. Pertama, masih banyak pandangan yang menilai bahwa pelajaran IPS tidak begitu penting atau kadang dianggap remeh karena dianggap terlalu mudah, sehingga pendekatan pembelajaran IPS cenderung hanya fokus pada aspek kognitifnya. Sementara itu, aspek afektif dan psikomotorik jarang diberi perhatian yang cukup jelas sebagai parameter evaluasi.

Kedua, peran pembelajaran IPS di tingkat SD dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari masih terbilang terbatas. Ketiga, Pendekatan proses yang menjadi pedoman dalam kurikulum pendidikan IPS di tingkat SD masih kurang berkembang, terutama di SD yang terpencil dan memiliki keterbatasan dalam berkomunikasi dengan sekolah lainnya. Pelaksanaan kurikulum di SD seringkali mengalami stagnasi karena jumlah SD yang berada di luar jangkauan komunikasi yang optimal.

b. Permasalahan IPS di SMP

⁷³ Eka Susanti, Henni Endayani, and Nuriza Dora (editor), *Konsep Dasar IPS* (CV. Widya Puspita, 2018), 154–55, <http://repository.uinsu.ac.id/10915/>.

⁷⁴ Supardi, *Dasar-Dasar Ilmu Sosial* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015), 216–18.

Kurikulum berbasis kompetensi telah mengintegrasikan mata pelajaran IPS SMP ke dalam satu bidang studi. Meskipun demikian, masih ada beberapa permasalahan terkait dengan konsep dan implementasi kurikulum IPS untuk SMP. Pertama, meskipun kurikulum IPS telah tersusun secara menyeluruh, namun belum sepenuhnya menonjolkan sebagai pendekatan inter dan transdisiplin. Terkadang, terdapat perbedaan interpretasi antar guru dalam menerapkannya. Kedua, sulitnya mengorganisir kelas yang berkolaborasi, terutama dalam hal penjadwalan waktu dan pengelolaan tenaga, sehingga guru cenderung mengajar secara terpisah sesuai dengan bidang studi masing-masing.

Ketiga, pendekatan trans-interdisiplin dalam pendidikan IPS di SMP seringkali hanya menjadi formalitas dalam kurikulum, yang hanya terlihat dalam pelaporan dan penilaian akhir yang menggabungkan tiga bidang studi. Keempat, rendahnya motivasi guru untuk melakukan perubahan dan inovasi dalam pengajaran, sehingga mereka cenderung melanjutkan metode pengajaran yang konvensional. Akibatnya, mata pelajaran IPS menjadi kurang diminati atau kurang disukai karena terkesan sebagai mata pelajaran yang memerlukan hafalan.

c. Permasalahan IPS di SMA

Kurikulum pendidikan IPS di SMA menerapkan pendekatan kurikulum monodisiplin, kecuali dalam mata pelajaran PKn. Kurikulum IPS untuk SMA telah dirancang untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi akademisi, namun masih terdapat beberapa tantangan terkait dengan kurikulum pendidikan IPS di tingkat ini. Pertama, terdapat perbedaan antara SMA umum dan SMK, sementara belum ada konsep pendidikan IPS yang mapan. Kedua, pendidikan IPS di SMA dan SMK masih cenderung menekankan aspek kognitif, hal ini disebabkan oleh pragmatisme dalam pendidikan. Ketiga, penjurusan antara IPA dan IPS di SMA

tidak berdampak signifikan dalam pembelajaran IPS di perguruan tinggi. Bahkan, seringkali lulusan IPA memiliki keunggulan ketika memilih jurusan ilmu-ilmu sosial di perguruan tinggi. Keempat, pendidikan IPS di SMA/SMK belum berhasil secara signifikan melatih siswa sebagai pemecah masalah.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Model Pembelajaran Jigsaw

1) QS. Al-Maidah Ayat 02

وَتَعَاوُنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالنَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوُنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya”.⁷⁵

Kesediaan seseorang untuk memberikan bantuan mencerminkan naluri kemanusiaan yang kuat. Keinginan untuk membantu muncul dari empati yang dimiliki oleh manusia, yaitu kapabilitas untuk memahami perasaan orang lain dan membayangkan bagaimana jika diri sendiri berada di posisi orang lain. Kehidupan sosial manusia didasarkan pada saling ketergantungan dan saling tolong-menolong, mengingat manusia tak akan mampu tanpa adanya bantuan dari orang lain.⁷⁶ Menurut penafsiran Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbah, ayat ini dianggap sebagai landasan utama dalam membangun kerjasama dan saling tolong-menolong asalkan bertujuan untuk kebaikan dan ketakwaan.⁷⁷

⁷⁵ *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bandung: PT. Syaamil Cipta Media, 2023).

⁷⁶ Muhammad Mustari, *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 184.

⁷⁷ Muhammad Quraish Shihab, *Tafsir al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an, Volume 3*, Ed. rev (Tangerang: Lentera Hati, 2015), 13.

Ayat tersebut secara kuat mendukung konsep pembelajaran Jigsaw, dimana kolaborasi dan kerja sama adalah kunci dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai pemahaman bersama. Dari ayat tersebut, dapat dipahami bahwa kerjasama dan gotong royong dalam kebaikan sangat ditekankan dan dianjurkan oleh ajaran agama Islam.

2) QS. Al-Hujurat Ayat 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti.”⁷⁸

Hamka dalam Tafsir Al-Azhar menjelaskan bahwa awal ayat ini dapat diartikan dalam dua cara yang jelas dan tegas. Pertama, bahwa manusia awalnya terbentuk dari seorang laki-laki, Nabi Adam, dan seorang perempuan, Siti Hawa, yang merupakan pasangan pertama manusia yang diciptakan di dunia ini. Alternatif kedua adalah penafsiran yang lebih sederhana, yaitu bahwa manusia sejak dahulu hingga sekarang lahir dari hubungan antara seorang laki-laki dan seorang perempuan, yaitu Ayah dan Ibu. Di bagian tengah ayat, dijelaskan bahwa keberagaman manusia dalam bangsa, suku, dan keluarga bertujuan untuk memperkenalkan satu sama lain. Pada akhir ayat, Allah menegaskan bahwa manusia

⁷⁸ Al-Qur'an Dan Terjemahnya.

yang paling mulia di sisi-Nya adalah yang bertakwa. Allah Maha Teliti dan Maha Mengetahui.⁷⁹

Surah Al-Hujurat berkaitan dengan pembelajaran Jigsaw karena menggambarkan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran Jigsaw. Dalam surah tersebut, secara tidak langsung dijelaskan tentang pembentukan kelompok, karena manusia berasal dari seorang laki-laki dan seorang wanita, dan diciptakan dalam berbagai bangsa dan suku untuk saling mengenal satu sama lain, termasuk mengenali identitas, bahasa, budaya, dan pengalaman individu. Proses saling mengenal ini memfasilitasi komunikasi terbuka di antara anggota kelompok dalam pembelajaran Jigsaw yang memungkinkan mereka untuk berbagi kesulitan dan bersama-sama mencari solusi.

2. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Q.S An-Naml : 28-30)

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَالْقَةِ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْٓءَا إِنِّي أَتَىٰ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ

إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artinya: “Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan (28), Berkata ia (Balqis): “Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia (29), Sesungguhnya surat itu, dari SuIaiman dan sesungguhnya (isi)nya: “Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang (30)”⁸⁰

⁷⁹ Hamka, *Tafsir al-Azhar Jilid 8* (Jakarta: Gema Insani, 2020), 430–32.

⁸⁰ *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*.

Ayat tersebut menceritakan tentang Nabi Sulaiman memerintahkan kepada burung hud-hud untuk mengantarkan surat kepada Ratu Balqis. Peristiwa tersebut memberi pemahaman bahwa terdapat teknologi yang canggih kala itu dan peristiwa tersebut berkorelasi proses pembelajaran saat ini. Dengan menggunakan burung tersebut, proses komunikasi menjadi lebih efisien dan efektif. Bahkan, pertemuan keduanya diselenggarakan dengan fasilitas teknologi canggih, menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran penting untuk memilih media yang memfasilitasi komunikasi yang lancar dan menggunakan fasilitas yang membuat peserta didik merasa nyaman, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.⁸¹

3. Motivasi Belajar (Ar-Ra'd : 11)

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya: “Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.⁸²

Ayat tersebut disampaikan sebagai dorongan dari Allah SWT kepada hamba-hamba-Nya, menegaskan bahwa Allah tak akan mengalihkan nasib seseorang kecuali jika orang tersebut berusaha mengubahnya sendiri dengan usaha keras. Penafsiran ini menentang pandangan bahwa seseorang dapat mengubah takdirnya hanya dengan kerja keras tanpa memperhitungkan kehendak Allah. Ayat Al-

⁸¹ Duta Anggoro et al., ‘Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadist’, *Journal of Student Research* 1, no. 5 (11 August 2023): 299–301, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i5.1727>.

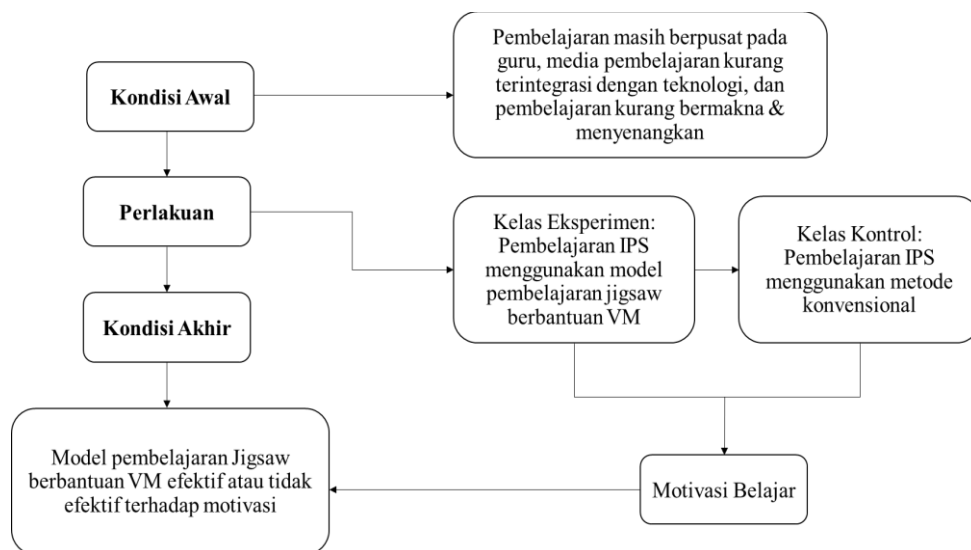
⁸² *Al-Qur’an Dan Terjemahnya*.

Qur'an ini menegaskan bahwa takdir manusia tidak sepenuhnya dalam kendali manusia, tetapi juga ditentukan oleh kehendak Allah. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan tidak hanya tergantung pada usaha manusia semata, tetapi juga pada kehendak dan keputusan Allah. Allah mengajak hamba-Nya untuk terus berusaha dan berdoa kepada-Nya, karena keyakinan bahwa kesuksesan sepenuhnya ditentukan oleh manusia adalah doktrin Mu'tazilah yang bertentangan dengan ajaran Islam.⁸³

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori yang telah dijabarkan peneliti, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori di atas maka hipotesis penelitian yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

H₀: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Tidak Berpengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS

⁸³ Megi Sudirman and Alfauzan Amin, 'Motivasi Belajar Menurut Al Qur'an: Analisis Surat Ar-Rad Ayat 11', *Annizom* 7, no. 3 (16 December 2022): 186–96, <https://doi.org/10.29300/nz.v7i3.8852>.

H₁: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Berpengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk pada jenis pendekatan kuantitatif dengan menggunakan instrumen yang dianalisis menggunakan prosedur statistik. Penelitian ini tergolong pada penelitian eksperimen. Menurut Creswell penelitian eksperimen digunakan untuk menilai hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan terikat.⁸⁴ Bentuk desain penelitian *pretest-posttest non-equivalent control group* diterapkan pada penelitian ini dengan pemberian tes sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen menerima *treatment* melalui penerapan pembelajaran Jigsaw yang didukung oleh Museum Virtual, sementara kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peneliti melakukan pretest untuk mengevaluasi kondisi awal kedua kelompok sebelum pembelajaran dimulai. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberi posttest dengan menggunakan angket untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa. Adapun bentuk desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Desain Rancangan Penelitian

<i>Kelas</i>	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<i>Eksperimen</i>	O1	X	O2
<i>Kontrol</i>	O3	-	O4

Keterangan:

O1 : pretest kelas eksperimen

O3 : pretest kelas kontrol

O2 : posttest kelas eksperimen

⁸⁴ John W.; Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan campuran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 295.

O4 : posttest kelas kontrol

X : pembelajaran IPS dengan model Jigsaw berbantuan Virtual museum

- : pembelajaran IPS dengan model konvensional

B. Variabel Penelitian

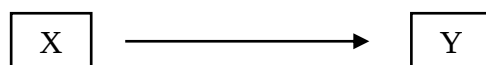
Variabel penelitian adalah karakteristik, atribut, atau nilai yang bervariasi pada individu, objek, atau aktivitas yang ditentukan oleh peneliti untuk diselidiki dan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan.⁸⁵ Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel *independent* (X) dan variabel *dependent* (Y) yang dapat direpresentasikan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah faktor yang memiliki dampak atau menjadi pemicu perubahan atau kemunculan variabel terikat.⁸⁶ Adapun variabel bebas pada penelitian ini ialah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *virtual museum*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau mengalami konsekuensi karena adanya variabel independen.⁸⁷ Adapun variabel terikat pada penelitian ini ialah motivasi belajar siswa.



Keterangan:

X = model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *virtual museum*

Y = motivasi belajar siswa

⁸⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 67.

⁸⁶ Sugiyono, 69.

⁸⁷ Sugiyono, 69.

C. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian yang menjadi fokus dalam penyusunan skripsi ini adalah MTs. Mambaul Ulum Sukodadi Paiton Probolinggo, yang terletak di Desa Sukodadi, Kecamatan Paiton, Kabupaten Probolinggo. Kecamatan Paiton terletak di sebelah timur ibukota Kabupaten Probolinggo, dengan jarak sekitar +31 Km. Batas-batas wilayah Kecamatan Paiton adalah sebagai berikut:

- Sebelah Utara berbatasan dengan Pantai utara Desa Pondokkelor Kecamatan Paiton.
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Glagah Kecamatan Pakuniran, Desa Triwungan, Desa Kotaanyar, dan Desa Kedung Rejoso Kecamatan Kotaanyar Kabupaten Probolinggo.
- Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Kebun Agung Kecamatan Kraksaan Probolinggo.
- Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Banyuglugur Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Peneliti menjadikan semua siswa kelas VIII MTs Mambaul Ulum sebagai populasi pada penelitian ini. Kelas VIII MTs Mambaul Ulum terdiri dari 4 kelas dengan jumlah 100 siswa.

Tabel 3. 2 Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah siswa
1.	VIII A	25
2.	VIII B	29
3.	VIII C	26
4.	VIII D	20
Jumlah		100

2. Sampel

Metode *Non-Probability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling* digunakan peneliti pada penelitian ini. Teknik *Non-Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang setara bagi setiap anggota populasi untuk menjadi bagian dari sampel. Sementara, *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan tujuan yang spesifik.⁸⁸ Yang menjadi sampel ialah siswa/siswi kelas VIII MTs Mambaul Ulum yang memenuhi kriteria tertentu, yaitu siswa/siswi yang memiliki antusias yang rendah saat pembelajaran IPS. Hasil wawancara pra-penelitian menunjukkan pernyataan guru IPS bahwa kelas VIII C dan VIII D memiliki tingkat antusias yang rendah saat pelajaran IPS. Oleh karena itu, jumlah total sampel yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 46 siswa. Pemilihan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan secara random melalui proses pengundian menggunakan aplikasi random picker. Kelas eksperimen ditentukan berdasarkan hasil putaran pertama, yang menetapkan kelas VIII D sebagai kelas eksperimen, sementara kelas VIII C menjadi kelas kontrol.

E. Sumber Data

Data penelitian ini bersumber dari data primer dan data sekunder. Data primer didapat dari penyebaran kuesioner kepada anggota dari kelompok kontrol dan eksperimen. Sedangkan data sekunder didapat dari observasi terkait keterlaksanaan model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtuak Museum dan dokumentasi terkait foto keterlaksanaan model pembelajaran jigsaw dan data sekolah yang meliputi profil, visi misi, tujuan, dan sejarah berdirinya MTs Mambaul Ulum.

⁸⁸ Sugiyono, 129.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuesioner untuk mengetahui tingkat motivasi siswa. Dalam instrument kuesioner, perhitungan skor diukur menggunakan skala likert dengan empat jawaban, yaitu skor 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (tidak setuju), dan 1 (sangat tidak setuju). Adapun kisi-kisi pedoman kuesioner yang digunakan yaitu:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner

Variabel	Indikator	Sub-indikator	Nomor pernyataan
Motivasi belajar	<i>Choice of Task</i> (Pilihan Tugas)	Memilih terlibat antara kegiatan akademik dan non-akademik	1, 3, 2, 4
		Tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS	5, 6, 7
		Memilih kegiatan yang menunjang prestasi	8, 9, 10, 11
	<i>Effort</i> (usaha)	Mempunyai kecenderungan melakukan upaya untuk berhasil	12, 13, 15, 14, 16
		Menggunakan strategi-strategi kognitif dalam belajar	17, 18, 19, 20
	<i>Persistence</i> (Kegigihan)	Pantang menyerah dalam belajar IPS	21, 23, 24, 22
		Mampu mengatasi rintangan dalam belajar	25, 26, 27
		Optimis dalam menggapai cita-cita	28, 29, 30

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Uji validitas dilakukan sebelum penyebaran kuesioner untuk mengetahui kelayakan instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur sesuatu

yang semestinya diukur secara tepat.⁸⁹ Validitas instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan perangkat lunak SPSS 21. Suatu pernyataan/item instrumen dianggap valid jika nilai signifikansi lebih dari 0,2 yang dapat dilihat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*.⁹⁰ 30 butir instrumen diuji coba kepada kelas 9 yang telah melewati pembelajaran IPS materi “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan” sebanyak 23 siswa.

Tabel 3. 4 Hasil Validasi Instrumen

Nomor Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Keterangan
1	0,702	Valid
2	0,245	Valid
3	0,304	Valid
4	-0,128	Tidak Valid
5	0,081	Tidak Valid
6	0,653	Valid
7	-0,471	Tidak Valid
8	0,513	Valid
9	0,795	Valid
10	0,515	Valid
11	-0,061	Tidak Valid
12	0,564	Valid
13	0,540	Valid
14	-0,256	Tidak Valid
15	0,682	Valid
16	-0,075	Tidak Valid
17	0,349	Valid
18	0,477	Valid
19	0,216	Valid

⁸⁹ Sugiyono, 175–176.

⁹⁰ Sufren and Yonathan Natanael, *Mahir Menggunakan SPSS secara Otodidak* (Elex Media Komputindo, 2013), 62.

20	-0,335	Tidak Valid
21	0,344	Valid
22	-0,297	Tidak Valid
23	0,395	Valid
24	0,768	Valid
25	0,210	Valid
26	-0,180	Tidak Valid
27	0,440	Valid
28	0,423	Valid
29	0,089	Tidak Valid
30	0,074	Tidak Valid

Hasil uji di atas menunjukkan bahwa terdapat 11 dari 30 item instrumen yang kurang dari 0,2 atau tidak valid. 11 item tersebut tidak bisa digunakan dalam pengujian sehingga penulis menghapus item yang tidak valid. Dengan demikian instrumen yang dapat digunakan dalam penelitian sebanyak 19 item.

2. Reliabilitas

Suatu instrumen dianggap reliabel ketika dapat diaplikasikan berulang kali pada objek yang sama dan menghasilkan data yang serupa. Suatu instrumen dikatakan reliabel ketika data yang diperoleh tetap konsisten atau stabil.⁹¹ Instrumen pada penelitian ini menggunakan uji *Conbrach Alpha's*. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai signifikansi (α) berkisar 0,6 – 0,8.⁹²

Tabel 3. 5 Hasil Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
0,772	20

⁹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, 2018, 175–176.

⁹² Sufren and Natanael, *Mahir Menggunakan SPSS secara Otodidak*, 61.

Hasil analisis data yang didapat dari SPSS 21 menunjukkan bahwa nilai *Conbrach Alpha's* sebesar 0,772. Nilai tersebut berada di antara rentang nilai 0,6 - 0,8 yang menunjukkan bahwa instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam pengujian selanjutnya.

H. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah melalui penggunaan kuesioner atau angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan skala Likert untuk menghitung skornya. Menurut Sugiyono, skala Likert dipergunakan untuk menilai sikap, pandangan, dan persepsi seseorang ataupun kelompok terhadap fenomena sosial. Dalam skala Likert, variabel yang akan diukur dijelaskan melalui indikator yang di-*breakdown* dari variabel, kemudian dijadikan sebagai dasar untuk menyusun item-item instrumen. Item tersebut dapat berupa pernyataan atau pertanyaan, dan respons terhadap setiap item instrumen yang bergradasi dari sangat positif hingga sangat negatif.⁹³ Kuesioner pada penelitian ini terdiri dari empat jawaban, yaitu skor 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (tidak setuju), dan 1 (sangat tidak setuju). Pernyataan yang positif akan dinilai dengan skala dari 4 hingga 1, sementara pertanyaan yang negatif akan dinilai dari 1 hingga 4. Data kuesioner yang diperoleh dilengkapi dengan data hasil observasi dan dokumentasi yang digunakan untuk mendapatkan data yang lebih kredibel. Data observasi digunakan dalam menggambarkan proses pelaksanaan model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum. Adapun data dokumentasi dibutuhkan untuk memperoleh informasi terkait profil sekolah, visi misi, tujuan dan foto-foto saat berlangsungnya kegiatan penelitian.

I. Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

⁹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan kenormalan suatu data. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 21. Pengujian normalitas juga bisa didapat secara manual yang dapat mengacu pada rumus uji normalitas oleh Sugiyono.⁹⁴

$$K_D = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}$$

Keterangan:

K_D : jumlah *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari

n_1 : jumlah sampel yang diperoleh

n_2 : jumlah sampel yang diharapkan

Pengambilan keputusan didasarkan pada kriteria nilai signifikansi sebagai berikut:⁹⁵

- Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji perbedaan di antara sampel dari kelompok yang berbeda tetapi dalam populasi yang sama. Jika data yang diteliti menunjukkan homogen, maka data tersebut memiliki karakteristik yang sama.

Tingkat homogenitas data dapat diukur menggunakan rumus berikut:

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

⁹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV Alfabeta, 2013), 257.

⁹⁵ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21* (Bandung: Badan Penerbit Diponegoro, 2013), 160.

Teknik pengujian yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji *lavene* dengan bantuan SPSS 21. Jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, nilai tersebut menunjukkan bahwa kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang serupa atau homogen. Namun, jika nilai signifikansi (sig) kurang dari 0,05, hal itu menunjukkan bahwa kelompok data tidak berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau tidak homogen.⁹⁶

2. Uji Hipotesis

Uji-t independent diterapkan peneliti dalam menguji hipotesis dengan pengambilan keputusan yang didasarkan pada kriteria berikut:⁹⁷

- Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
- Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Uji-t (*Independent Sample T-Test*) dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Adapun pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 21. Uji -t dilakukan untuk memperoleh informasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata dari kelas kontrol dan kelas kelas eksperimen. Hal ini dimaksudkan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan dalam peningkatan motivasi belajar siswa antara kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Jigsaw yang didukung oleh Virtual Museum. Apabila pada hasil uji hipotesis terdapat

⁹⁶ Usmadi Usmadi, 'Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)', *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 54.

⁹⁷ Kadir, *Statistika Terapan Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), 302.

perbedaan maka model pembelajaran Jigsaw berbantuan *Virtual Museum* berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap Pra-Penelitian

1) Mengadakan survei awal di sekolah yang akan menjadi tempat penelitian yang bertujuan untuk memahami sejauh mana tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS

2) Menentukan populasi dan sampel

Seusai melakukan survei di lokasi penelitian, peneliti menentukan sampel dan populasi serta menentukan kelas yang akan diberi *treatment* model Jigsaw berbantuan *Virtual Museum* dengan kelas yang diberikan *treatment treatment* pembelajaran konvensional.

3) Menyusun instrumen

Penyusunan instrumen dilakukan untuk mengukur sejauh mana motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan.

2. Tahap Penelitian

1) Melakukan validasi instrumen

Instrumen yang telah disusun tidak bisa langsung digunakan dalam mengukur motivasi belajar siswa, namun harus divalidasi oleh ahli instrumen terlebih dahulu.

2) Menguji coba instrumen untuk menentukan kecocokannya sebagai alat pengukur yang valid dan reliabel dalam studi yang akan dilakukan

3) Menguji validitas dan reliabilitas instrumen

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah alat penelitian yang disusun dapat mengukur motivasi dan apakah alat penelitian yang disusun dapat digunakan berulang kali pada objek yang sama dan menghasilkan data yang serupa.

- 4) Memberi kuesioner atau tes kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan.
- 5) Memberikan *treatment* berupa penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan *Virtual Museum* dan pembelajaran konvensional kepada kelompok kontrol
- 6) Menyebarkan kuesioner untuk mengetahui tingkat motivasi pada kelas eksperimen dan kontrol setelah diberi perlakuan.

3. Tahap Pasca-Penelitian

- 1) Mengolah data hasil penelitian menggunakan SPSS 21
- 2) Menganalisis dan menginterpretasi data
- 3) Menyimpulkan dari hipotesis dan perumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Objek Penelitian

1) Profil Sekolah

- a. Nama sekolah : MTs Mambaul Ulum
- b. Alamat sekolah : Dusun Mega RT/RW 006/002 Sukodadi Paiton Probolinggo
- c. Tahun berdiri : 1979
- d. NPSN : 20581989

2) Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi

Terwujudnya insan yang beriman dan bertakwa, berprestasi tinggi serta berwawasan IPTEK

b. Misi

- a) Menanamkan dasar keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT
- b) Membentuk kepribadian yang berakhlakul karimah
- c) Memberikan keteladanan dalam kehidupan atas dasar nilai - nilai Islam
- d) Meningkatkan kualitas pembelajaran madrasah
- e) Meningkatkan kinerja SDM madrasah
- f) Meningkatkan sarana dan prasarana
- g) Meningkatkan keharmonisan madrasah dengan lingkungan sekitar
- h) Mengembangkan potensi, minat, dan bakat

3) Tujuan

- a. Meningkatkan pelaksanaan kegiatan pengalaman beragama

- b. Terbentuknya karakter warga sekolah yang jujur, disiplin, mandiri, dan bertanggung jawab
- c. Terbangunnya warga sekolah yang mencintai, memelihara, dan melestarikan lingkungan hidup
- d. Memberikan pelayanan untuk menggali potensi siswa dalam mencapai prestasi
- e. Terciptanya proses pembelajaran secara aktif, kreatif, dan inovatif yang berlandaskan IPTEK

4) Sejarah Mts Mambaul Ulum

Pondok Pesantren Mambaul Ulum Sukodadi Paiton Probolinggo didirikan oleh KH. Abuhasan Asy'ary pada tahun 1938 dengan maksud memenuhi kebutuhan umat Islam saat itu yang kesulitan mencari tempat untuk belajar agama Islam karena suasana penjajahan Belanda. Selain itu, pendirian pondok ini juga bertujuan untuk meneruskan perjuangan para Masyayekh (guru agama) dan Walisongo serta untuk membantu meningkatkan pemahaman masyarakat Islam terhadap ajaran agama.

Saat awal berdirinya, pondok ini mengadopsi sistem salaf (sistem yang umumnya digunakan oleh pesantren pada masa itu). Sistem ini bertujuan untuk dua hal utama:

- Menyiapkan kader-kader agama yang tidak hanya berpengetahuan luas tetapi juga menerapkan nilai-nilai yang mereka pelajari.
- Memberikan pengajaran kepada masyarakat mengenai praktik keagamaan yang benar, termasuk dalam perilaku dan pemahaman.

Tidak lama setelah itu, tepatnya pada tanggal 1 Mei 1962, KH. Abuhasan Asy'ary meninggal dunia. Setelah wafat, kepemimpinan pondok pesantren ini dilanjutkan oleh putra beliau, yaitu KH. Moh. Choiri Abuhasan, dengan dukungan dari adik kandungnya, KH. Abdullah Abuhasan, dan KH. Moh. As'ad Abuhasan,

serta anggota keluarga dan para santri senior. Sementara itu, metode yang diterapkan di dalamnya masih mengikuti sistem yang diperkenalkan oleh Almarhum KH. Abuhasan Asy'ary (pendiri/pendiri pondok).

Pada tahun 1978, sejalan dengan perkembangan dan tuntutan zaman, pendekatan pengajaran dengan menggunakan sistem formal pendidikan diperkenalkan. Pada tahun tersebut, didirikan Madrasah Tsanawiyah Mambaul Ulum (tingkat SLTP), yang program pendidikannya mengikuti kurikulum yang disusun oleh Departemen Agama Kabupaten Probolinggo. Sebelumnya, telah berdiri Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Islam dan Madrasah Muallimin (sekolah khusus untuk pendidikan guru).

Setelah melakukan afiliasi, Madrasah Tsanawiyah Mambaul Ulum yang sebelumnya memiliki kurikulum agama secara eksklusif, disesuaikan dengan strukturnya. Meskipun tetap menggunakan nama yang sama, sedangkan Madrasah Ibtidaiyah berubah namanya menjadi Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Islam untuk menghormati pesantren Almarhum di Jawa Tengah, dan perkembangan selanjutnya sangat signifikan. Setelah tiga tahun berjalan dan mencapai tingkat kelulusan yang baik, Madrasah Tsanawiyah secara bertahap menyesuaikan kurikulumnya dengan kurikulum formal yang ditetapkan oleh Kantor Departemen Agama Kabupaten Probolinggo.

Peningkatan posisi MTs. Mambaul Ulum ini dilatarbelakangi oleh kesadaran bahwa pembagian waktu pelajaran agama berdasarkan kurikulum formal tidak mencukupi bagi siswa untuk memahami ajaran agama secara menyeluruh. Meskipun tidak secepat perkembangan pesantren lainnya, Pondok Pesantren Mambaul Ulum terus mengembangkan kegiatan-kegiatannya. Beberapa upaya yang akan terus dikembangkan oleh MTs. Mambaul Ulum meliputi:

- Memberikan pembekalan keterampilan multimedia kepada siswa
- Mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler
- Mengajarkan siswa tentang pentingnya menabung dan mengelola keuangan dengan bijaksana.

Selain itu, kegiatan di luar keterampilan tenaga kerja juga dijadwalkan sedemikian rupa agar tidak bertabrakan dengan jadwal kegiatan lainnya, seperti *problem solving*, tata boga, tata rias, serta kegiatan inti dalam memperdalam pemahaman agama seperti pelatihan merawat jenazah, manasik haji, kaligrafi, pidato, tartil Al-Qur'an, pembelajaran kitab kuning (salafiyah), pembagian harta waris, dan lain sebagainya. Madrasah Tsanawiyah Mambaul Ulum Sukodadi Paiton Probolinggo akan terus mengusung inovasi dan terobosan terbaru dengan melibatkan instansi dan pihak terkait. Tujuannya adalah untuk menghasilkan siswa yang benar-benar siap berkontribusi di berbagai bidang, serta menjadi bagian integral dari masyarakat Indonesia yang berwarna dan berdaya saing.

B. Deskripsi Data

Data variabel motivasi belajar diperoleh dari hasil kuesioner baik sebelum dan sesudah pemberian *treatment* kepada kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol merupakan kelas yang diterapkan pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang diterapkan model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum. Pengumpulan data dilakukan sebelum dan sesudah pemberian *treatment* melalui kuesioner sejumlah 19 pernyataan yang diadaptasi dari indikator motivasi belajar menurut Dale H. Schunk dkk.⁹⁸ Berikut ini akan dipaparkan terkait hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan eksperimen.

1. Nilai Pre-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

⁹⁸ Schunk, Pintrich, and Meece, *Motivasi Dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Aplikasi*, 17–19.

Nilai pre-test diperoleh dari hasil kuesioner yang disebarakan sebelum diberi perlakuan. Di bawah ini akan dijabarkan nilai terendah dan tertinggi serta rata-rata pre-test dari kelas kontrol dan eksperimen.

Gambar 4. 1 Pre-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

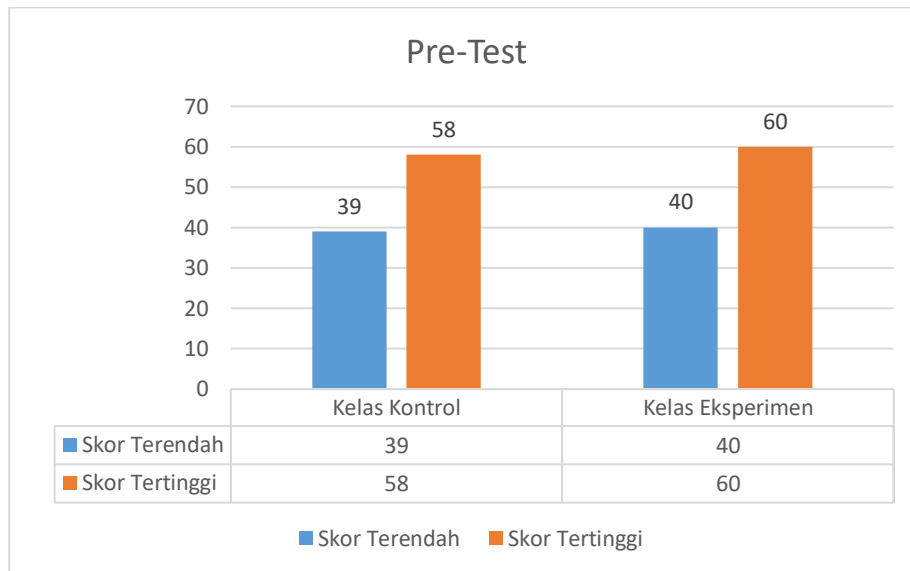


Diagram di atas memperlihatkan skor pre-test motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Skor tertinggi dari kelas eksperimen sebesar 60 yang menunjukkan bahwa skor tertinggi kelas eksperimen > skor tertinggi kelas kontrol. Perbandingan antara skor tertinggi eksperimen dengan skor tertinggi kontrol tidak terlalu signifikan. Begitu juga dengan perbandingan nilai terendah kelas eksperimen dan kontrol.

Gambar 4. 2 Rata-Rata Skor Pre-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

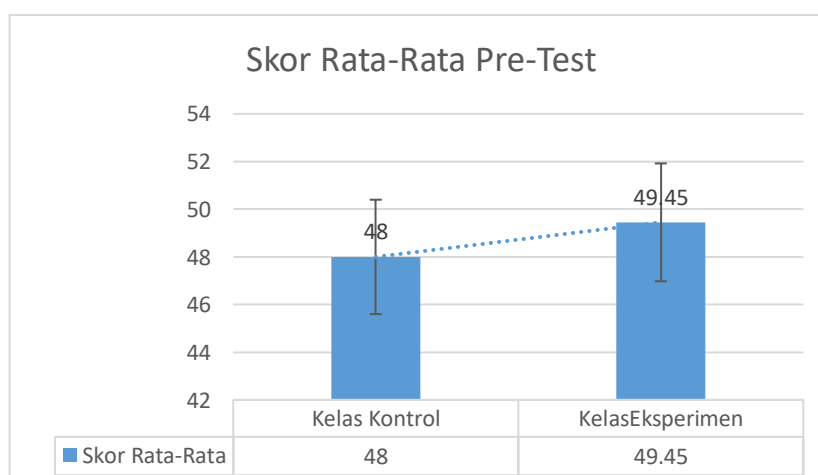


Diagram di atas memberi pemahaman bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata skor pre-test kelas kontrol maupun rerata skor pre-test kelas eksperimen. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dan eksperimen cenderung sama. Kondisi tersebut dikarenakan pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya diterapkan dengan metode yang sama, media yang sama bahkan dengan guru yang sama.

2. Nilai Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

Nilai pre-test diperoleh dari hasil kuesioner yang disebarkan sesudah diberi perlakuan. Di bawah ini akan dijabarkan nilai terendah dan tertinggi serta rata-rata post-test dari kelas kontrol dan eksperimen.

Gambar 4. 3 Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

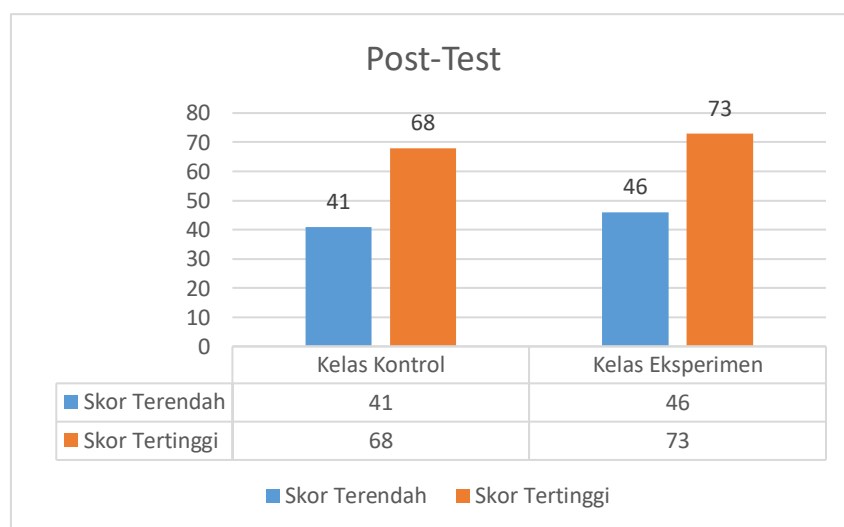


Diagram di atas memperlihatkan skor post-test motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Skor tertinggi dari kelas eksperimen sebesar 73 yang menunjukkan bahwa skor tertinggi kelas eksperimen > skor tertinggi kelas kontrol. Perbandingan antara skor tertinggi eksperimen dengan skor tertinggi kontrol cukup signifikan. Begitu juga dengan perbandingan nilai terendah kelas eksperimen dan kontrol. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran jigsaw berbantuan Virtual Museum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Gambar 4. 4 Rata-Rata Skor Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

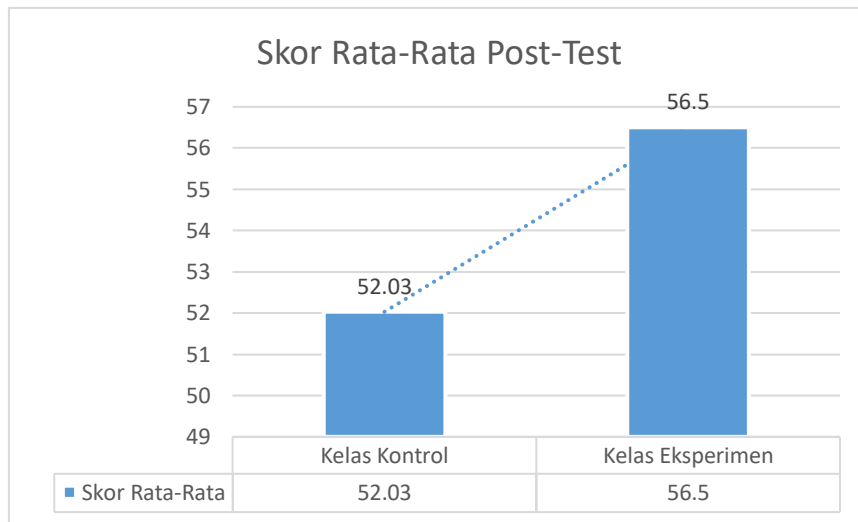


Diagram di atas memberi pemahaman bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata skor post-test kelas kontrol maupun rerata skor post-test kelas eksperimen. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa antara kelas yang diterapkan pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum dengan kelas yang diterapkan pembelajaran konvensional memiliki hasil yang berbeda. Kelas eksperimen cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi jika dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum berperan dalam peningkatan motivasi belajar siswa.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen

Uraian ini bertujuan untuk memberi pemahaman terkait perbedaan atau peningkatan motivasi belajar baik dari kelas kontrol maupun eksperimen. Peningkatan motivasi belajar didapat dari selisih antara rata-rata pre-test dengan rata-rata post-test.

Gambar 4. 5 Peningkatan Motivasi Belajar Kelas Kontrol

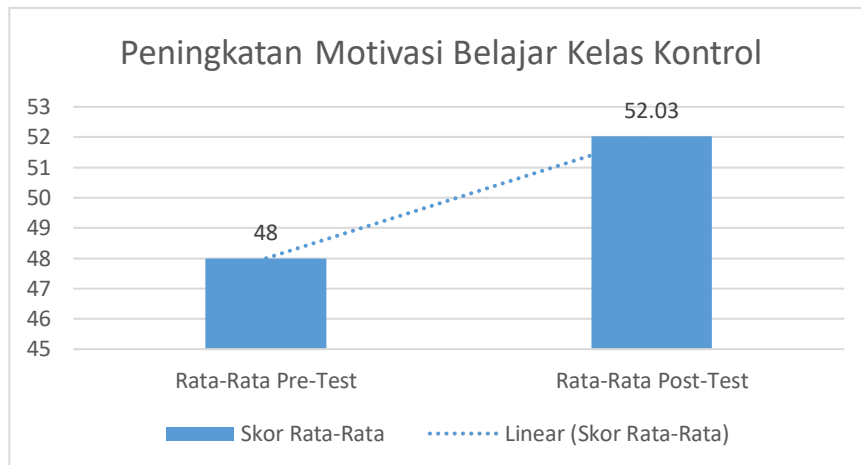
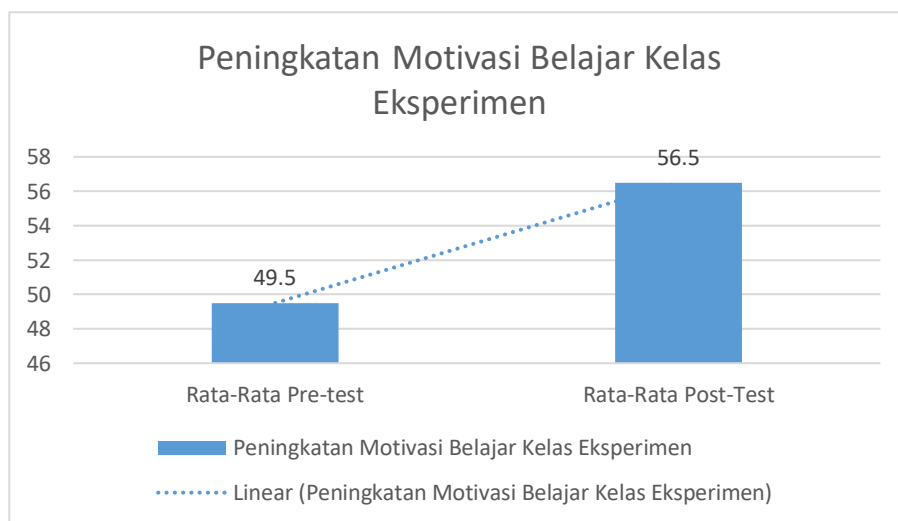


Diagram di atas menunjukkan bahwa pada kelas kontrol terdapat peningkatan sejumlah 4,03. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa pemberian perlakuan berupa pembelajaran konvensional ceramah memberikan dampak pada peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan yang hanya sejumlah 4,3 memberi pemahaman bahwa pengimplementasian pembelajaran konvensional pada siswa kurang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Guru perlu mengimplementasikan pembelajaran atau media pembelajaran yang inovatif. Akan tetapi, terdapat alasan terjadinya peningkatan pada rata-rata kelas kontrol, yaitu

Gambar 4. 6 Peningkatan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen



Sementara itu, diagram di atas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen terdapat peningkatan senilai 7. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa pemberian

perlakuan berupa model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum memberikan dampak pada peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan sejumlah 7 memberi pemahaman bahwa pengimplementasian pembelajaran model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dipahami bahwa model pembelajaran Jigsaw dan media Virtual Museum relevan untuk diterapkan pada pembelajaran IPS.

C. Analisa Data

1. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov dengan nilai signifikansi (sig) $< 0,05$. Data yang diuji merupakan data motivasi belajar baik dari kelas kontrol maupun eksperimen. Berikut ini hasil pengujian normalitas data.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov			
Kelas	df	sig.	Keterangan
Pre-test kontrol	26	0,200	Normal
Post-test kontrol	26	0,126	Normal
Pre-test eksperimen	20	0,153	Normal
Post-test eksperimen	20	0,200	Normal

Tabel di atas memberi pemahaman bahwa semua data berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$. Data tersebut bisa dilanjutkan untuk pengujian homogenitas data.

2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data dilakukan untuk memberi informasi terkait karakteristik sampel dalam suatu penelitian apakah homogen atau tidak. Uji Levene

diterapkan dalam penelitian ini dengan bantuan software SPSS 21. Suatu data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Berikut ini hasil pengujian homogenitas data.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig	Probabilitas	Keterangan
Pre-test	0,316	0,05	Homogen
Post-test	0,253	0,05	Homogen

Tabel di atas memberi pemahaman bahwa semua data dinyatakan homogen karena nilai signifikansi $> 0,05$. Data tersebut bisa dilanjutkan untuk pengujian hipotesis.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample T Test* berbantuan SPSS 21 untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum. Penelitian ini melakukan uji t sebanyak dua kali. Tahap pertama dilakukan uji t pada pre-test dari kedua kelompok untuk mendapatkan informasi terkait motivasi sebelum pemberian *treatment*. Tahap kedua dilakukan uji t pada post-test dari kedua kelompok mendapatkan informasi motivasi belajar siswa setelah pemberian *treatment*. Ketentuan yang digunakan dalam pengambilan keputusan adalah dengan melihat angka probabilitas, yaitu apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa. Dan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan motivasi belajar siswa. Pengambilan keputusan uji hipotesis didasarkan pada:⁹⁹

- Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
- Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

⁹⁹ Kadir, *Statistika Terapan Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*, 302.

Tabel 4. 3 Hasil *Independent Sample T-Test*

Tes	t	df	sig. (2-tailed)
Pre-test	0,881	44	0,383
Post-test	2,539	44	0,015

Tabel di atas menjabarkan nilai t tes atau nilai uji beda antara nilai pre-test kelas kontrol – eksperimen dan nilai post-test kelas kontrol – eksperimen. Nilai signifikansi dari pre-test mendapatkan hasil sebesar 0,383. Nilai tersebut lebih dari 0,5 yang mengindikasikan bahwa tidak ada perbedaan dari nilai pre-test kelas kontrol dan eksperimen. Sedangkan nilai signifikansi post-test mendapatkan hasil sebesar 0,015 yang mana nilai tersebut lebih dari 0,05. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan *treatment* atau H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penjelasan tersebut memberikan pemahaman bahwa *treatment* yang dilakukan peneliti berupa pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum memberikan dampak yang signifikan atau berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum di MTs Mambaul Ulum

Penelitian ini dilakukan di MTs Mambaul Ulum Probolinggo. MTs Mambaul Ulum merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Pondok Pesantren Mambaul Ulum yang didirikan oleh KH. Abuhasan Asy'ary pada tahun 1938. Pondok Pesantren Mambaul Ulum didirikan untuk meneruskan perjuangan para Masyayekh (guru agama) dan Walisongo serta untuk membantu meningkatkan pemahaman masyarakat Islam terhadap ajaran agama. Oleh karena itu pembelajaran yang diterapkan di MTs Mambaul Ulum ialah pembelajaran formal yang diintegrasikan dengan nilai-nilai agama islam.

Selain mempelajari materi formal, siswa-siswi MTs Mambaul Ulum juga mempelajari materi agama dengan menggunakan kitab kuning. Oleh karenanya alumnus MTs Mambaul Ulum diharapkan dapat beradaptasi terhadap arus perkembangan zaman yang bersifat dinamis dengan kemampuan yang berlandaskan nilai-nilai agama islam. Di sisi lain, waktu yang peserta didik dapatkan harus terbagi dengan kegiatan lainnya mengingat materi yang dipelajari bukan hanya materi formal namun juga materi keagamaan. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan kurang inovatif serta media yang digunakan kurang terintegrasi dengan teknologi. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi guna membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi yang dapat diterapkan di MTs Mambaul Ulum yaitu media Virtual Museum Sumpah Pemuda yang merupakan berntuk kolaborasi antara Kemendikbud dengan museum yang ada di

indonesia. Adapun model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan di MTs Mambaul Ulum ialah model pembelajaran Jigsaw. Model pembelajaran Jigsaw merupakan kegiatan belajar mengajar yang memberi dorongan terhadap siswa untuk aktif berkolaborasi dan saling memberikan bantuan dalam konteks pemahaman materi yang diajarkan guru guna meraih capaian belajar yang optimal.¹⁰⁰

Langkah pembelajaran Jigsaw yang diterapkan mengacu pada penjelasan yang diungkapkan Rusman.¹⁰¹ Sebelum menerapkan pembelajaran Jigsaw, guru menampilkan Virtual Museum terkait proses terjadinya sumpah pemuda. Hal ini bertujuan untuk memberi gambaran kepada siswa terkait bagaimana munculnya semangat kebangsaan dan gambaran umum terkait proses terjadinya sumpah pemuda. Saat diterapkannya media Virtual Museum, siswa tampak lebih antusias dalam belajar dan mendapatkan gambaran yang lebih luas terkait proses munculnya semangat kebangsaan serta proses terjadinya sumpah pemuda. Siswa juga dapat memahami bahwa teknologi bukan hanya dimanfaatkan dalam ranah hiburan tetapi juga dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan.

Penerapan Virtual Museum Sumpah Pemuda diawali dengan penjelasan bagaimana sejarah terbentuknya Museum Sumpah Pemuda dan dilanjutkan dengan pengamatan di setiap ruang yang ada di Museum Sumpah Pemuda. Masing-masing ruangan yang ada di Virtual Museum Sumpah Pemuda terdapat foto, video, dan uraian terkait objek yang ada di dalamnya. Penerapan Virtual Museum Sumpah Pemuda dimulai dari pengamatan suasana Kota Batavia tahun 1920-an, proses terjadinya Sumpah Pemuda sampai pengamatan ruangan tempat perenungan yang menjadi tempat perefleksian diri bagi

¹⁰⁰ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, 77.

¹⁰¹ Majid, *Strategi Pembelajaran*, 183.

pengunjung dalam memaknai Sumpah pemuda yang berisi pesan Ki Hajar Dewantoro dan berisi puisi Mohammad Yamin yang berjudul tanah air.¹⁰²

Pembelajaran Jigsaw yang diterapkan terdiri dari beberapa tahap. Pertama, pembagian kelompok. Pembagian kelompok dilakukan secara acak tanpa memandang latar belakang yang dimiliki anggota. Satu kelompok berisi $\pm 6 - 7$ siswa. Pada tahap ini, terdapat beberapa siswa yang kurang bisa menerima hasil pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru. Namun guru dapat menasehatinya bahwa semua kelompok itu sama rata. Kedua, guru membagikan sub-materi yang berbeda kepada masing-masing anggota dari kelompok asal. Setiap anggota bertanggung jawab dalam mempelajari sub-materi yang diperolehnya.

Ketiga, siswa berkumpul berdasarkan materi yang sama (kelompok ahli). Setelah mendapatkan sub-materi, siswa berkumpul dengan anggota yang memiliki sub-materi yang sama. Setiap anggota saling berdiskusi dan bertukar pendapat. Pada tahap ini, siswa terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran tidak seperti ketika diterapkan pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dengan hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal ini serupa dengan hasil riset yang dilakukan oleh Kahar dkk bahwa pembelajaran Jigsaw berkontribusi nyata dalam meningkatkan aktivitas belajar yang dapat memberi perubahan dalam hasil belajar siswa.¹⁰³ Di sisi lain, siswa yang memiliki karakter pendiam cenderung kurang aktif dalam berdiskusi. Mereka hanya menyimak anggota yang lain dan kurang berusaha dalam mengutarakan pendapatnya. Pada tahap ini siswa dapat meningkatkan sikap sosialnya dalam menerima berbagai pendapat yang diutarakan oleh temannya. Hal

¹⁰² 'Museum Sumpah Pemuda', accessed 17 December 2023, <https://indonesiavirtualltour.com/storage/destination/museum-sumpah-pemuda/src/index.htm>.

¹⁰³ Muhammad Syahrul Kahar, Zakiah Anwar, and Dimas Kurniawan Murpri, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar', *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (30 June 2020): 279–95, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704>.

tersebut didukung oleh hasil kajian yang dilakukan oleh Anggriyani dkk bahwa pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan sikap sosial siswa dalam belajar.¹⁰⁴

Keempat, siswa kembali ke kelompok asal dan saling bertukar hasil diskusi. Setelah berdiskusi dengan kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok asal dan saling bertukar materi dari hasil diskusi yang didapat. Tahap ini dapat meningkatkan motivasi dan efikasi dirinya saat memaparkan penjelasan hasil kepada sesama anggota kelompok asal.¹⁰⁵ Namun, masih terdapat beberapa siswa yang merasa kesulitan dalam menyampaikan hasil diskusinya. Hal tersebut dikarenakan minimnya kontribusi siswa saat berada di kelompok ahli. Minimnya kontribusi saat diskusi menjadi penyebab siswa kurang memahami materi diskusi. Sehingga siswa merasa kesulitan dalam menyampaikan hasil diskusi pada kelompok asal.

Kelima, presentasi oleh tim ahli. Setelah saling bertukar materi, semua kelompok ahli maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Pada tahap ini terdapat beberapa siswa yang memiliki karakter pemalu dan kurang percaya diri dalam berbicara di depan teman yang lain. Mereka menutupi wajahnya dengan buku dan hanya mengeluarkan suara yang lirih. Keenam, pembahasan. Pada tahap akhir pembelajaran Jigsaw, guru memberikan evaluasi terhadap hasil diskusi yang dilakukan siswa dengan memberi arahan dan tambahan terkait materi IPS yang telah dipelajari oleh semua kelompok.

¹⁰⁴ Ni Nyoman Yusi Anggriyani, I. Made Darmada, and Dewa Bagus Sanjaya, 'Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep PKN Ditinjau Dari Sikap Sosial Siswa SD', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 2 (28 November 2022): 331–42, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.671>.

¹⁰⁵ Toharuddin Harahap Tohar, Marajudan Rambey, and Marzuki Ahmad, 'Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Ditinjau Dari Motivasi Dan Self-Efficacy Siswa Dalam Belajar Ekonomi', *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT* 8, no. 4 (2020): 407–407.

B. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTs Mambaul Ulum

Untuk menjawab pertanyaan penelitian terkait pengaruh Metode Jigsaw berbantuan Virtual Museum terhadap motivasi belajar siswa, peneliti menguraikan data yang diperoleh dari kuesioner dengan 19 pernyataan yang telah diuji kevalidan dan kereliabilitasan datanya. Pemberian angket motivasi belajar dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-Test*. Pengaruh Metode Jigsaw berbantuan Virtual Museum terhadap motivasi belajar siswa dapat diketahui dari komparasi nilai pre-test kelas kontrol dan eksperimen serta nilai post-test kelas kontrol dan eksperimen.

MTs Mambaul Ulum merupakan lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan pesantren. Siswa tidak hanya mempelajari mata pelajaran umum, mereka juga mempelajari mata pelajaran agama, yaitu kitab kuning. Kondisi tersebut mengakibatkan sempitnya waktu dalam belajar IPS. Selain itu, media yang digunakan hanya berpacu pada buku pelajaran dan kurang terintegrasi dengan teknologi. Sempitnya waktu serta model dan media pembelajaran yang kurang inovatif diduga menjadi penyebab rerata nilai pre-test kelas kontrol dan eksperimen tidak signifikan. Kondisi tersebut dikarenakan model pembelajaran, media pembelajaran dan guru yang mengajar itu sama.

Hasil uji t nilai pre-test kelas kontrol dan eksperimen pada tabel 4.3 memberi kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam nilai pretest antara dua kelompok siswa, yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Rata-rata pre-test kelas kontrol dan eksperimen juga tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil uji menunjukkan bahwa sebelum intervensi, motivasi belajar pada kedua kelompok tersebut tidak ada perbedaan menonjol. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata skor kelas kontrol sebesar 48 dan nilai rata-rata skor kelas eksperimen sebesar 49,45 sehingga hanya berselisih 1,45. Sementara

itu, dalam uji perbedaan nilai post-test terhadap kedua kelompok data menunjukkan terdapat perbedaan nilai antara kelas kontrol dan eksperimen. Hal ini juga ditunjukkan dengan nilai rata-rata skor post-test kelas kontrol sebesar 52,3 dan nilai rata-rata skor post-test kelas eksperimen sebesar 56,5 sehingga berselisih 4,2.

Nilai tersebut diperkuat dengan nilai peningkatan antara pretest – posttest kelas kontrol dan eksperimen. Kedua kelas tersebut sama-sama mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment* yang berbeda. Walaupun demikian peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol tidak begitu signifikan ketika dibandingkan dengan peningkatan kelas eksperimen. Peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol setelah diberi *treatment* yang hanya berupa pembelajaran konvensional disebabkan oleh cara penyampaian materi. Penyampaian materi berupa metode ceramah namun disampaikan dengan bahasa sederhana sehingga dapat dengan mudah dipahami siswa. Selain itu guru juga memberikan contoh konkrit antara materi dengan lingkungan sekitar. Materi yang disampaikan juga hanya poin pentingnya saja sehingga siswa mengetahui garis besar materi yang harus benar-benar dipahami.

Setelah hasil uji t dipadankan dengan hipotesis penelitian, dapat disimpulkan bahwa kelompok siswa yang menerima pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum secara signifikan menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil uji t yang diperoleh mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan dalam penerapan Jigsaw berbantuan Virtual Museum siswa dapat saling bekerja sama untuk memahami materi dan mendapatkan pengalaman secara langsung dalam melihat koleksi yang ada di museum sumpah pemuda. Hasil pengujian tersebut mendapat dukungan dari hasil riset yang dilakukan oleh Evrim Ural tentang pembelajaran jigsaw pada sekolah negeri di Turki.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa motivasi kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi siswa yang diajar melalui metode tradisional.¹⁰⁶

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dilakukan dengan menginstruksikan siswa untuk membentuk suatu grup dengan skala kecil. Dalam kelompok tersebut, masing-masing anggota diberikan materi yang berbeda dari anggota lainnya, sehingga setiap anggota dapat saling membantu dalam memahami dan menguasai materi yang mereka terima. Oleh karena itu, dengan diterapkannya pembelajaran Jigsaw berbantuan VM, hubungan sosial siswa akan terbentuk melalui kegiatan berdiskusi. Pernyataan tersebut mendukung hasil riset yang telah dilakukan oleh Costouros bahwa pembelajaran jigsaw dapat membentuk hubungan sosial yang positif.¹⁰⁷ Suatu relasi yang positif juga akan terbentuk dari penggunaan Virtual Museum melalui hubungan siswa atau guru dengan petugas museum.¹⁰⁸ Siswa yang berkemampuan baik dapat saling membantu teman yang lain yang kurang memahami materi yang dipelajari.¹⁰⁹ Demikian juga yang dilakukan siswa kelas 8D MTs Mambaul Ulum. Siswa saling membantu dalam mencerna materi guna menghasilkan output pembelajaran yang optimal dan menjalin hubungan yang positif dengan sesama teman. Situasi tersebut memiliki integrasi dengan firman Allah SWT pada Q.S Al-Ma'idah ayat 02:

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

¹⁰⁶ Evrim Ural, Orhan Ercan, and Durdu Mehmet Gençoğlu, 'The Effect of Jigsaw Technique on 6th Graders' Learning of Force and Motion Unit and Their Science Attitudes and Motivation', *Asia-Pacific Forum on Science Learning & Teaching* 18, no. 1 (2017).

¹⁰⁷ Costouros, 'Jigsaw Learning versus Traditional Lectures'.

¹⁰⁸ Naomi Coquillon and James Staples, 'Webcasting for Secondary Students: Notes from the Field', *Journal of Museum Education* 40, no. 2 (July 2015): 110–18, <https://doi.org/10.1179/1059865015Z.00000000087>.

¹⁰⁹ Nick O'Leary, Alison Barber, and Helen Keane, 'Physical Education Undergraduate Students' Perceptions of Their Learning Using the Jigsaw Learning Method', *European Physical Education Review* 25, no. 3 (August 2019): 713–30, <https://doi.org/10.1177/1356336X18767302>.

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya”.¹¹⁰

Siswa yang mengikuti pembelajaran Jigsaw berbantuan VM dihadapkan dengan kegiatan berdiskusi, dimana siswa dapat mengungkapkan pendapatnya dan mempresentasikannya di depan teman yang lain. Kegiatan tersebut tak lagi menjadikan rasa kepercayaan diri siswa dalam belajar menjadi pasif. Pernyataan tersebut mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Curie Putri Hijrihani bahwa pembelajaran Jigsaw berperan dalam konteks kepercayaan diri siswa.¹¹¹ Kegiatan diskusi juga dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dimana siswa saling bekerja sama dalam menanggulangi suatu permasalahan. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil riset yang dilakukan oleh Khalistyawati bahwa pembelajaran Jigsaw berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.¹¹² Sejalan dengan temuan tersebut, Azmin melakukan penelitian pembelajaran Jigsaw yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kinerja siswa yang berakibat pada perwujudan hasil belajar siswa.¹¹³

Penggunaan Virtual Museum membantu siswa dalam memahami materi IPS. Siswa dapat melihat gambaran terkait proses terjadinya sumpah pemuda sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan membuat siswa termotivasi dalam belajar. Siswa juga dapat memahami bahwa penggunaan teknologi bukan sekedar menjadi penghibur namun juga dapat digunakan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil riset yang dilakukan oleh Dongqiao Guo bahwa Virtual Museum berperan dalam

¹¹⁰ *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*.

¹¹¹ Hijrihani and Wutsqa, 'Keefektifan Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dan STAD Ditinjau Dari Prestasi Belajar Dan Kepercayaan Diri Siswa'.

¹¹² Khalistyawati and Muhyadi, 'Pengaruh Model STAD Dan Jigsaw Terhadap Karakter Kerja Sama, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Hasil Belajar Kognitif'.

¹¹³ Nur Azmin, 'Effect of the Jigsaw-Based Cooperative Learning Method on Student Performance in the General Certificate of Education Advanced-Level Psychology: An Exploratory Brunei Case Study', *International Education Studies* 9, no. 1 (28 December 2015): p91, <https://doi.org/10.5539/ies.v9n1p91>.

meningkatkan kemampuan siswa baik aspek kognitif maupun non-kognitif.¹¹⁴ Hal tersebut juga selaras dengan firman Allah Surah Ar-Ra'd ayat 11:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مَن أَمَرَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَذِّبُوا مَا إِنفُسُهُمْ ۖ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَّالٍ

Artinya: “Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.¹¹⁵

Ayat tersebut menjelaskan bahwa terdapat teknologi yang canggih kala itu berupa burung hud-hud yang diperintah Nabi Sulaiman untuk mengantarkan surat kepada Ratu Balqis. Burung hud-hud sebagai mediator untuk memudahkan Nabi Sulaiman dalam berkomunikasi dengan Ratu Balqis. Dengan demikian ayat tersebut menyiratkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi merupakan aspek fundamental dalam menunjang proses pembelajaran yang optimal.¹¹⁶

Hasil riset ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran yang interaktif disertai penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya yaitu pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum. Pernyataan tersebut sesuai dengan ungkapan Suprijono bahwa salah satu kiat yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi

¹¹⁴ Dongqiao Guo, Xiaodong Wei, and Zhe Li, ‘The Effect of Virtual Museum on Students’ Cognitive and Non-Cognitive Abilities: From the Perspective of Multimedia Learning Theory’ (2019 International Joint Conference on Information, Media and Engineering (IJCIME), IEEE, 2019), 378–82.

¹¹⁵ *Al-Qur’an Dan Terjemahnya*.

¹¹⁶ Anggoro et al., ‘Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadist’.

belajar siswa ialah dengan mengimplementasikan pembelajaran interaktif yang menjadikan kegiatan belajar terasa menyenangkan.¹¹⁷

Pembelajaran Jigsaw mengarah pada model pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk dapat saling memberi pemahaman antar anggota yang mana hal tersebut dapat meningkatkan sikap tanggung jawab penting untuk ditanamkan dalam diri siswa.¹¹⁸ Tentu saja pembelajaran Jigsaw relevan diterapkan di MTs Mambaul Ulum yang merupakan sekolah di bawah pengawasan pondok pesantren . MTs Mambaul Ulum didominasi oleh siswa yang bermukim di pesantren. Oleh karena itu, mereka tidak hanya mempelajari mata pelajaran umum namun juga mempelajari materi keagamaan.

Pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum pada materi IPS yang diterapkan di kelas 8D MTs Mambaul Ulum terlaksana dengan baik dimana motivasi belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum sangat relevan untuk diterapkan pada pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan model pembelajaran Jigsaw merupakan pendekatan yang melibatkan siswa dalam kegiatan berkelompok secara unik dan kolaboratif.¹¹⁹ Dengan diterapkannya model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum diharapkan siswa dapat memahami materi secara mandiri melalui inisiatif kolaboratif dan motivasi yang dimilikinya.

¹¹⁷ Suprijono, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM*.

¹¹⁸ Lubis and Harahap, 'Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw', 98.

¹¹⁹ Neil Davidson and Claire Howell Major, 'Boundary Crossings: Cooperative Learning, Collaborative Learning, and Problem-Based Learning', *Journal on Excellence in College Teaching* 25 (2014): 7–55.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pertanyaan penelitian dan temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Jigsaw berbantuan Virtual Museum dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Mambaul Ulum yang ditunjukkan dari hasil Uji *Independent Sample T-Test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil post-test antara kelas eksperimen dan kontrol. Temuan ini diperkuat dengan hasil posttes rata-rata motivasi belajar yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberikan treatment model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum dengan kelas yang diberikan treatment pembelajaran konvensional. Adanya pengaruh tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran Jigsaw berbantuan Virtual Museum dapat memberdayakan motivasi belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat lebih berupaya dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru diharapkan dapat memilih dan menerapkan model pembelajaran interaktif yang cocok dengan keadaan dan ciri khas siswa. Guru juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dan daya kreasi mereka dalam merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi, sehingga dapat merangsang motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan mempengaruhi pencapaian hasil pembelajaran mereka.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan, khususnya sekolah, diharapkan dapat meningkatkan fasilitas dan infrastruktur yang sesuai untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar

dapat terealisasi dengan baik. Sarana pembelajaran yang memadai dapat meningkatkan tingkat kenyamanan siswa selama proses belajar dan membantu mereka memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih baik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian tambahan dengan pendekatan yang sama untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Jigsaw. Jika ingin menerapkan Jigsaw dalam mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi lainnya, terutama dalam bidang sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Dan Terjemahnya. Bandung: PT. Syaamil Cipta Media, 2023.

Anggoro, Duta, Muhammad Sulaiman Khudori, Muhammad Saufi, Muhammad Indra, and Kasful Anwar. 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist'. *Journal of Student Research* 1, no. 5 (11 August 2023): 286–306. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i5.1727>.

Angriyani, Ni Nyoman Yusi, I. Made Darmada, and Dewa Bagus Sanjaya. 'Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep PKN Ditinjau Dari Sikap Sosial Siswa SD'. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 2 (28 November 2022): 331–42. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.671>.

Anwar, Muhamad. *Menjadi Guru Profesional*. Prenada Media, 2018.

Astawa, Dr Ida Bagus Made. *Pengantar Ilmu Sosial*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021.

Auva, Aidiyana, Daimun Hambali, and Resnani Resnani. 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 01 Bengkulu Tengah'. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (30 August 2021): 284–90. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.4.2.284-290>.

Azmin, Nur. 'Effect of the Jigsaw-Based Cooperative Learning Method on Student Performance in the General Certificate of Education Advanced-Level Psychology: An Exploratory Brunei Case Study'. *International Education Studies* 9, no. 1 (28 December 2015): p91. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n1p91>.

Berdiati, Ika, and Asis Saefuddin. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT. Rosdakarya, 2014.

Coquillon, Naomi, and James Staples. 'Webcasting for Secondary Students: Notes from the Field'. *Journal of Museum Education* 40, no. 2 (July 2015): 110–18. <https://doi.org/10.1179/1059865015Z.00000000087>.

- Costouros, Teresa. 'Jigsaw Learning versus Traditional Lectures: Impact on Student Grades and Learning Experience'. *Teaching and Learning Inquiry* 8, no. 1 (15 March 2020): 154–72. <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.8.1.11>.
- Creswell, John W.; *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Davidson, Neil, and Claire Howell Major. 'Boundary Crossings: Cooperative Learning, Collaborative Learning, and Problem-Based Learning'. *Journal on Excellence in College Teaching* 25 (2014): 7–55.
- Earline Tiana Dewi, 1401416240. 'Keefektifan Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Pop-Up Book Terhadap Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sdn Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal'. Other, Universitas Negeri Semarang, 2020. <http://lib.unnes.ac.id/>.
- Erlangga, Gery, Amajida Triska Meilia, Nurul Hidayah, and Jaja Miharja. 'Museum Virtual Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Program Kampus Mengajar 2 Di SDI Azzahro Tangerang'. *Historiography: Journal of Indonesian History and Education* 2, no. 3 (2022): 453–63.
- Ermavianti, Dwi, and Wahyu Sulistyorini. 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check untuk Membangun Keterampilan Bertanya Produktif Siswa'. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 23, no. 1 (17 May 2016): 1–15. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9350>.
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz media, 2015.
- Fatimah, Alkurnia Rohmatul. 'Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Menganti–Gresik'. *AVATARA* 10, no. 03 (2021).

- . ‘Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Menganti–Gresik’. *Avatara* 10, no. 03 (2021).
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21*. Bandung: Badan Penerbit Diponegoro, 2013.
- Guo, Dongqiao, Xiaodong Wei, and Zhe Li. ‘The Effect of Virtual Museum on Students’ Cognitive and Non-Cognitive Abilities: From the Perspective of Multimedia Learning Theory’. In *2019 International Joint Conference on Information, Media and Engineering (IJCIME)*, 378–82, 2019. <https://doi.org/10.1109/IJCIME49369.2019.00082>.
- . ‘The Effect of Virtual Museum on Students’ Cognitive and Non-Cognitive Abilities: From the Perspective of Multimedia Learning Theory’, 378–82. IEEE, 2019.
- Hamadneh, Qaseem Mohammad Salim. ‘The Effect of Using Jigsaw Strategy in Teaching Science on the Acquisition of Scientific Concepts among the Fourth Graders of Bani Kinana Directorate of Education.’ *Journal of Education and Practice* 8, no. 5 (2017): 127–34.
- . ‘The Effect of Using Jigsaw Strategy in Teaching Science on the Acquisition of Scientific Concepts among the Fourth Graders of Bani Kinana Directorate of Education’. *Journal of Education and Practice* 8, no. 5 (2017): 127–34.
- Hamka. *Tafsir al-Azhar Jilid 8*. Jakarta: Gema Insani, 2020.
- Hasanah, Uswatun. ‘Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Siswa’. *Pedagogy : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2016): 45–48.

- Hijrihani, Curie Putri, and Dhoriva Urwatul Wutsqa. 'Keefektifan Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dan STAD Ditinjau Dari Prestasi Belajar Dan Kepercayaan Diri Siswa'. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2015): 1–14.
- Huda, Miftahul. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, Dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Ikma Namuza, Amiril, Riyadi, Nasution, and Agung Stiawan. 'Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Museum Virtual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa SMPN 5 Bojonegoro' 3, no. 1 (2023): 36–44.
- Isjoni, H. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Kadir. *Statistika Terapan Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015.
- Kahar, Muhammad Syahrul, Zakiyah Anwar, and Dimas Kurniawan Murpri. 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar'. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (30 June 2020): 279–95. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704>.
- Khalistyawati, Martha, and Muhyadi Muhyadi. 'Pengaruh Model STAD Dan Jigsaw Terhadap Karakter Kerja Sama, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Hasil Belajar Kognitif'. *Jurnal Pendidikan Karakter* 9, no. 2 (13 October 2018). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.21852>.
- Kurniasih, Imas, and Berlin Sani. *Ragam pengembangan model pembelajaran: untuk peningkatan profesionalitas guru*. Jakarta: Kata Pena, 2017. [//pustaka.kemdikbud.go.id%2F%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D3705](http://pustaka.kemdikbud.go.id%2F%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D3705)
- 9.

- Lickona, Thomas. *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Bumi Aksara, 2022.
- Lubis, Nur Ainun, and Hasrul Harahap. 'Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw'. *Jurnal As-Salam* 1, no. 1 (2016): 96–102.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Rosdakarya, 2013.
- 'Museum Sumpah Pemuda'. Accessed 15 November 2023.
<https://indonesiavirtualtour.com/storage/destination/museum-sumpah-pemuda/src/index.htm>.
- 'Museum Sumpah Pemuda'. Accessed 17 December 2023.
<https://indonesiavirtualtour.com/storage/destination/museum-sumpah-pemuda/src/index.htm>.
- Mustamiin, M. Zainul. 'Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ips Di Tinjau Dari Motivasi Berpretasi'. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 1, no. 2 (10 October 2016): 65–76. <https://doi.org/10.33394/jtp.v1i2.612>.
- Mustari, Muhammad. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Nasution, Toni, and Maulana Arafat Lubis. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Nurhadi, Nurhadi. 'Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XII IPA 3 SMA Negeri 3 Bengkalis'. *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 1 (2019): 76–84.
- O'Leary, Nick, Alison Barber, and Helen Keane. 'Physical Education Undergraduate Students' Perceptions of Their Learning Using the Jigsaw Learning Method'. *European Physical Education Review* 25, no. 3 (August 2019): 713–30.
<https://doi.org/10.1177/1356336X18767302>.

- Prabilyvia, Dana, and Sri Mastuti Purwaningsih. 'Pengaruh Museum Virtual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA Assubhan Pada Mata Pelajaran Sejarah', n.d.
- Pujatama, Puput. 'Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Menengah Pertama (Studi Pada Sekolah - Sekolah Di Kota Semarang)'. *JESS (Journal of Educational Social Studies)* 3, no. 2 (2014). <https://doi.org/10.15294/jess.v3i2.6652>.
- Rahardjo Daryanto, Mulyo. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media, 2012.
- Rosmah, Rosmah, Suparman Suparman, and Veni Rori Setiawan. 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik'. *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Safkolam, Roswanna, R Ahmad Zaky El Islami, and Indah Juwita Sari. 'The Effects of Jigsaw Technique on Learning Achievement and Retention of Science Teacher Students.' *Shanlax International Journal of Education* 11, no. 2 (2023): 37–42.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2013.
- Sardiman, Arief M. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Schunk, Dale H, Paul R Pintrich, and Judith L Meece. *Motivasi Dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Aplikasi*. Jawa Barat: PT. Indeks, 2012.
- Schweibenz, Werner. 'The Virtual Museum: An Overview of Its Origins, Concepts, and Terminology'. *The Museum Review* 4, no. 1 (2019): 1–29.
- Shihab, Muhammad Quraish. *Tafsir al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an, Volume 3*. Ed. rev. Tangerang: Lentera Haiti, 2015.

- Shoimin, Aris. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Styliani, Sylaiou, Liarokapis Fotis, Kotsakis Kostas, and Patias Petros. 'Virtual Museums, A Survey and Some Issues for Consideration'. *Journal of Cultural Heritage* 10, no. 4 (2009): 520–28.
- Sudirman, Megi, and Alfauzan Amin. 'Motivasi Belajar Menurut Al Qur'an: Analisis Surat Ar-Rad Ayat 11'. *Annizom* 7, no. 3 (16 December 2022): 186–96. <https://doi.org/10.29300/nz.v7i3.8852>.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Sufren, and Yonathan Natanael. *Mahir Menggunakan SPSS secara Otodidak*. Elex Media Komputindo, 2013.
- Sugestiningih, Rijeki, and Ajat Sudrajat. 'Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan NHT Untuk Peningkatan Karakter Dalam Pembelajaran IPS'. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 15, no. 1 (1 July 2018): 104–15. <https://doi.org/10.21831/socia.v15i1.22669>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta, 2013.
- Supardi. *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Susanti, Eka, Henni Endayani, and Nuriza Dora (editor). *Konsep Dasar IPS*. CV. Widya Puspita, 2018. <http://repository.uinsu.ac.id/10915/>.

- Sutomo, Moh. 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dan Keterampilan Sosial Terhadap Hasil Belajar IPS'. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 23, no. 1 (16 April 2018). <https://doi.org/10.17977/jip.v23i1.10752>.
- Sutrisna, Edi, and Wasino Wasino. 'Pembelajaran IPS Dalam Realita Di Era KTSP: Studi Eksplorasi Pelaksanaan Pembelajaran IPS Pada Jenjang SMP Di Kabupaten PATI'. *Paramita: Historical Studies Journal* 20, no. 2 (2010).
- Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015. [//opac.peradaban.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D5117](http://opac.peradaban.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D5117).
- Syifa aulia fajriati, -. 'Pengaruh Virtual Tour Museum Perundingan Linggarjati Sebagai Sumber Belajar Ips Untuk Meningkatkan Historical Thinking Siswa'. Other, Universitas Pendidikan Indonesia, 2021. <http://repository.upi.edu/>.
- Tohar, Toharuddin Harahap, Marajudan Rambey, and Marzuki Ahmad. 'Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Ditinjau Dari Motivasi Dan Self-Efficacy Siswa Dalam Belajar Ekonomi'. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT* 8, no. 4 (2020): 407–407.
- Tran, Dat Van, and Ramon (Rom) Lewis. 'The Effects of Jigsaw Learning on Students' Attitudes in A Vietnamese Higher Education Classroom'. *International Journal of Higher Education* 1, no. 2 (4 June 2012): p9. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v1n2p9>.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2023.
- Ural, Evrim, Orhan Ercan, and Durdu Mehmet Gençoğlu. 'The Effect of Jigsaw Technique on 6th Graders' Learning of Force and Motion Unit and Their Science Attitudes and Motivation'. *Asia-Pacific Forum on Science Learning & Teaching* 18, no. 1 (2017).
- Usmadi, Usmadi. 'Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)'. *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020).

Wibowo, Tubagus Umar Syarif Hadi, Yuni Maryuni, Ana Nurhasanah, and Dheka Willdianti.

‘Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) Dalam Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19’, 3:402–8, 2020.

Wulandari, Febi. ‘Pengaruh Pemanfaatan Museum Virtual Trowulan Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS-1 SMA Negeri Loceret’, n.d.

Wulandari, Yulianti Fajar, Lymbarski Caesariano, Murtiadi Murtiadi, and Yan Bastian. ‘Virtual Tour Sebagai Media Komunikasi Digital Dalam Pelayanan Museum Kehutanan Di Masa Pandemi Covid-19’. *Jurnal Media Penyiaran* 1, no. 1 (2021): 9–15.

LAMPIRAN

A. Surat Izin Pra-Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2256/Un.03.1/TL.00.1/10/2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Izin Observasi

26 Oktober 2023

Kepada

Yth. Kepala MA Mambaul Ulum
di
Probolinggo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas matakuliah Penelitian Sosial pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mengharap dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Fina Fauziyah
NIM : 2001 02110072
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil – 2023/2024

diberikan izin untuk melakukan observasi di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip

B. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 3246/Un.03.1/TL.00.1/12/2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

19 Januari 2023

Kepada

Yth. Kepala MTs Mambaul Ulum
di
Probolinggo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Fina Fauziah
NIM	: 200102110072
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2023/2024
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTs Mambaul Ulum
Lama Penelitian	: Januari 2024 sampai dengan Maret 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An Dekan,
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Bidang Akademik
Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

C. Bukti Validasi

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mts Mambaul Ulum

Peneliti : Fina Fauziyah (200102110072)

Nama validator : Taufiq Satria Mukti, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk pengisian

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai validator instrumen penelitian
2. Lembar penilaian ini terdiri dari indikator dan skala penilaian
3. Pendapat dan saran penilaian dari Bapak sebagai validator akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas kuesioner
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak dapat memberikan tanda (✓) untuk setiap pendapat Bapak pada setiap kolom di bawah ini.
5 : sangat baik
4 : baik
3 : cukup baik
2 : kurang baik
1 : tidak baik

B. Penilaian instrumen

No	Kriteria	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk angket					✓
2.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator				✓	
3.	Kejelasan butir pernyataan					✓
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan					✓
5.	Ketetapan skala ukur yang digunakan					✓
6.	Pernyataan dalam angket tidak memiliki makna ganda				✓	
7.	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				✓	
8.	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓	
9.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar					✓
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
11.	Bahasa yang digunakan efektif				✓	
12.	Penulisan sesuai dengan EYD				✓	

C. Kritik dan saran

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

1. Layak untuk digunakan dalam penelitian di MTs Mambaul Ulum tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dalam penelitian di MTs Mambaul Ulum sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian di MTs Mambaul Ulum

Malang,
Validator



Taufiq Satria Mukti, M.Pd
199501202019031010

D. RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MTs Mambaul Ulum
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : VIII/Genap
Materi Pokok : Perubahan Masyarakat Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
Sub-Materi Pokok : Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan

1. Kompetensi Inti

- Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian kasat mata.
- Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

2. Kompetensi Dasar

- 3.4 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.
- 4.4 Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

3. Tujuan Pembelajaran

- Mendiskripsikan latar belakang munculnya pergerakan nasional Indonesia
- Menjelaskan pola perjuangan bangsa Indonesia sebelum tahun 1908
- Menjelaskan pola perjuangan bangsa Indonesia sesudah tahun 1908
- Menyebutkan organisasi – organisasi pergerakan nasional sebelum kemerdekaan
- Membedakan pola perjuangan bangsa Indonesia sebelum 1908 dan sesudah tahun 1908
- Menjelaskan organisasi pergerakan nasional

4. Model Pembelajaran

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

5. Media dan Bahan

- Media: Virtual Museum Sumpah Pemuda
- Bahan: laptop, proyektor

6. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Langkah-langkah
Kegiatan Awal	• Guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan

	berdoa bersama • Guru mengisi jurnal kelas dan agenda guru serta mengecek kehadiran siswa • Guru memberi motivasi: menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran • Guru menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini
Kegiatan Inti	• Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran jigsaw yang akan dilaksanakan • Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen (kelompok asal) • Setiap siswa dalam tim diberi bagian materi dan tugas yang berbeda. • Guru meminta masing-masing anggota kelompok asal berkumpul dengan anggota dengan materi yang sama dan membentuk kelompok baru (kelompok ahli) • Setelah selesai diskusi dengan tim ahli, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub Bab yang mereka kuasai. Sementara, setiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh. • Setiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi • Guru melakukan pembahasan dengan memberi tambahan dari hasil diskusi
Kegiatan Akhir	• Guru bersama siswa menarik kesimpulan hasil dari kegiatan diskusi • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam

Guru Mata Pelajaran IPS

Mahasiswa



Isroul Latifah



Fina Fauziyah
NIM. 20010210072

E. RPP Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MTs Mambaul Ulum
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosil
Kelas/Semester : VIII/Genap
Materi Pokok : Perubahan Masyarakat Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
Sub-Materi Pokok : Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan

1. Kompetensi Inti

- Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian kasat mata.
- Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

2. Kompetensi Dasar

- 3.4 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.
- 4.4 Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

3. Tujuan Pembelajaran

- Mendiskripsikan latar belakang munculnya pergerakan nasional Indonesia
- Menjelaskan pola perjuangan bangsa Indonesia sebelum tahun 1908
- Menjelaskan pola perjuangan bangsa Indonesia sesudah tahun 1908
- Menyebutkan organisasi – organisasi pergerakan nasional sebelum kemerdekaan
- Membedakan pola perjuangan bangsa Indonesia sebelum 1908 dan sesudah tahun 1908
- Menjelaskan organisasi pergeerakan nasional

4. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran: metode ceramah

5. Media dan Bahan

- Media: video pembelajaran (YouTube)
- Bahan: laptop, proyektor

6. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Langkah-Langkah
----------	-----------------

Kegiatan Awal	• Guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama • Guru mengisi jurnal kelas dan agenda guru serta mengecek kehadiran siswa • Guru memberi motivasi: menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran • Guru menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini • Guru menjelaskan gambaran dasar pembelajaran yang akan dilakukan
Kegiatan Inti	• Guru menjelaskan latar belakang munculnya nasionalisme di Indonesia • Guru mengidentifikasi dan menjelaskan organisasi pergerakan nasional di Indonesia • Guru memberikan gambaran terhadap siswa terkait pergerakan nasional pada masa pendudukan jepang • Guru menjelaskan perubahan yang terjadi pada Masyarakat Indonesia saat masa penjajahan jepang • Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang tidak dipahami
Kegiatan Akhir	• Guru melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan • Siswa diberi kesempatan untuk menyimpulkan materi pembelajaran • Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan pengucapan salam

Guru Mata Pelajaran IPS

Mahasiswa



Isroul Latifah



Fina Fauziyah
NIM. 20010210072

F. Kisi-Kisi Angket Motivasi

INDIKATOR	SUB-INDIKATOR	NOMOR SOAL	
		+	-
<i>Choice of Task</i> (Pilihan Tugas/Kegiatan)	Memilih terlibat antara kegiatan akademik dan non-akademik	1, 3,	2, 4
	Tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS	5, 6,	7
	Memilih kegiatan yang menunjang prestasi	8, 9, 10	11
<i>Effort</i> (usaha)	Mempunyai kecenderungan melakukan upaya untuk berhasil	12, 13, 15	14, 16
	Menggunakan strategi-strategi kognitif dalam belajar	17, 18, 19	20
<i>Persistence</i> (Kegigihan)	Pantang menyerah dalam belajar IPS	21, 23, 24	22
	Mampu mengatasi rintangan dalam belajar	25, 26	27
	Optimis dalam menggapai cita-cita	28, 29	30

G. Angket Motivasi Uji Coba

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini
2. Berilah tanda check list (√) yang benar-benar cocok dengan anda. Anda hanya dapat memilih satu jawaban saja
3. Jawablah sesuai dengan kenyataan yang ada pada diri anda karena semua jawaban anda adalah benar
4. Jangan takut dengan jawaban yang anda berikan. Karena jawaban tidak berpengaruh terhadap nilai belajar anda

Keterangan:

SS :

TS :

S :

STS :

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya memilih pergi ke perpustakaan saat jam istirahat				
2.	Saya memilih pergi ke kantin waktu istirahat				
3.	Saya lebih bersemangat saat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler				
4.	Saya lebih suka bermain dari pada belajar				
5.	Saya merasa senang saat tiba waktunya pembelajaran IPS				
6.	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru dengan seksama saat pembelajaran IPS				
7.	Saya mengantuk saat pembelajaran IPS				
8.	Saya selalu mengulang materi sepulang dari sekolah				
9.	Saya selalu mempelajari materi yang akan diajarkan guru				
10.	Saya selalu bertanya kepada guru ketika kurang memahami materi				
11.	Saya malas mengerjakan tugas yang diberikan guru				
12.	Saya langsung mengerjakan tugas yang diberikan guru sepulang sekolah				
13.	Saya berusaha mengerjakan tugas yang diberikan guru sebaikmungkin dengan mencari sumber referensi di perpustakaan				
14.	Saya mengosongkan jawaban soal yang sulit				
15.	Saya selalu merangkum materi yang disampaikan guru				
16.	Saya malas mencatat materi yang disampaikan guru				
17.	Saya mengikuti les privat untuk menambah pemahaman dalam belajar				
18.	Saya selalu membuat <i>to do list</i> terkait kegiatan yang akan dilakukan				
19.	Saya selalu datang tepat waktu saat pergi ke sekolah				

20.	Saya selalu terlambat datang ke sekolah				
21.	Saya tetap belajar meskipun mendapatkan nilai ujian yang rendah				
22.	Saya malas belajar saat mendapatkan nilai ujian yang rendah				
23.	Saya tetap giat belajar walaupun belum bisa meraih rangking satu				
24.	Saya sering mengerjakan tugas-tugas IPS sampai berjam-jam lamanya				
25.	Jika menemukan soal yang sulit, saya akan berusaha menyelesaikannya				
26.	Jika lelah, saya akan meninggalkan tugas yang diberikan				
27.	Saya selalu belajar setiap hari agar menjadi juara kelas				
28.	Saya akan terus berusaha dengan berbagai cara yang baik, hingga saya mencapai target				
29.	Saya takut melakukan kegiatan yang memiliki resiko yang tinggi				
30.	Saya tidak suka melakukan hal-hal yang sulit karena saya menyadari kemampuan saya yang tidak seberapa baik				

H. Hasil Angket Motivasi Uji Coba

RSPDN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	JUMLAH
1	4	3	3	2	2	4	2	2	3	4	2	4	4	3	4	2	2	3	4	2	4	2	4	4	3	2	3	4	3	3	91
2	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	1	2	1	4	1	4	2	3	3	3	2	4	4	4	4	84
3	4	4	3	2	3	4	2	3	3	4	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	2	4	3	3	2	3	4	2	3	86
4	4	3	3	2	2	4	2	2	3	4	2	4	4	3	4	2	2	3	4	2	4	2	4	4	3	2	3	4	4	4	93
5	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	4	2	4	3	3	2	2	3	3	4	81
6	2	4	3	2	3	3	3	4	3	4	2	3	4	2	2	2	2	4	3	1	4	1	4	3	3	2	3	4	2	4	86
7	2	4	3	1	3	3	3	2	2	2	1	3	2	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	75
8	2	3	2	3	3	4	2	3	3	2	1	3	4	2	3	1	1	1	4	1	4	2	4	3	2	4	3	4	4	3	81
9	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	1	4	2	4	2	3	4	3	3	3	4	81
10	2	3	1	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	73
11	2	3	1	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	1	4	3	3	2	4	4	4	3	75
12	1	4	2	3	3	3	4	2	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	73
13	3	3	4	1	3	3	2	3	3	4	2	4	3	2	3	2	3	3	4	2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	2	87
14	4	4	1	3	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	3	2	3	4	1	4	1	4	4	4	3	4	4	4	1	98
15	4	3	3	1	3	4	3	4	3	4	1	4	3	2	3	1	3	2	4	1	4	1	4	3	4	3	3	4	2	1	85
16	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3	3	1	2	2	4	1	4	1	4	3	4	2	3	4	1	1	75
17	4	3	3	1	3	4	3	4	3	4	1	3	3	2	3	1	3	1	4	1	3	1	4	3	4	3	3	4	2	1	82
18	3	4	4	2	3	4	2	3	4	3	1	3	3	1	4	1	3	3	4	1	4	2	4	3	4	2	4	4	3	3	89
19	3	4	2	2	4	4	2	4	4	4	3	3	4	1	3	1	4	4	3	2	3	1	4	4	4	1	3	3	3	3	90
20	3	4	3	2	4	4	1	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	1	4	1	3	3	3	2	3	4	3	3	87
21	3	4	4	2	4	4	2	3	3	4	2	3	3	1	3	2	3	3	3	1	4	1	4	3	3	2	4	4	3	3	88
22	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	4	4	4	2	2	3	4	1	4	1	4	4	4	1	3	3	3	3	86
23	2	3	1	2	3	3	3	1	2	3	1	2	2	3	2	3	1	2	3	2	4	2	3	2	3	2	2	3	4	3	72

I. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.772	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	80.5652	40.621	.702	.659
P02	79.9130	47.356	.245	.701
P03	80.8261	44.605	.304	.695
P04	81.3913	50.067	-.128	.721
P05	80.3043	48.494	.081	.709
P06	80.0000	43.273	.653	.674
P07	80.7391	54.111	-.471	.749
P08	80.7826	41.814	.513	.674
P09	80.6087	41.976	.795	.663
P10	80.1739	43.787	.515	.680
P11	81.5652	49.439	-.061	.720
P12	80.5652	42.984	.564	.675
P13	80.2609	43.383	.540	.678
P14	80.8696	51.846	-.256	.741
P15	80.3913	42.249	.682	.668
P16	81.6087	49.613	-.075	.718
P17	81.0870	45.538	.349	.693
P18	81.0000	43.364	.477	.681
P19	79.8261	47.241	.216	.702
P20	81.9130	51.538	-.335	.728
P21	79.6522	46.510	.344	.696
P22	81.8261	51.241	-.297	.726
P23	79.6957	46.585	.395	.695
P24	80.3913	42.158	.768	.665
P25	80.1304	47.482	.210	.703
P26	81.0870	50.719	-.180	.730
P27	80.3043	44.949	.440	.687
P28	79.8696	45.119	.423	.689
P29	80.3478	49.692	-.089	.726
P30	80.6522	49.328	-.074	.732

J. Angket Motivasi Penelitian

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini
2. Berilah tanda check list (✓) yang benar-benar cocok dengan anda. Anda hanya dapat memilih satu jawaban saja
3. Jawablah sesuai dengan kenyataan yang ada pada diri anda karena semua jawaban anda adalah benar
4. Jangan takut dengan jawaban yang anda berikan. Karena jawaban tidak berpengaruh terhadap nilai belajar anda

Keterangan:

SS : sangat setuju

TS : tidak setuju

S : setuju

STS : sangat tidak setuju

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya memilih pergi ke perpustakaan saat jam istirahat				
2.	Saya memilih pergi ke kantin waktu istirahat				
3.	Saya lebih bersemangat saat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler				
4.	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru dengan seksama saat pembelajaran IPS				
5.	Saya selalu mengulang materi sepulang dari sekolah				
6.	Saya selalu mempelajari materi yang akan diajarkan guru				
7.	Saya selalu bertanya kepada guru ketika kurang memahami materi				
8.	Saya langsung mengerjakan tugas yang diberikan guru sepulang sekolah				
9.	Saya berusaha mengerjakan tugas yang diberikan guru sebaikmungkin dengan mencari sumber referensi di perpustakaan				
10.	Saya selalu merangkum materi yang disampaikan guru				
11.	Saya mengikuti les privat untuk menambah pemahaman dalam belajar				
12.	Saya selalu membuat <i>to do list</i> terkait kegiatan yang akan dilakukan				
13.	Saya selalu datang tepat waktu saat pergi ke sekolah				
14.	Saya tetap belajar meskipun mendapatkan nilai ujian yang rendah				
15.	Saya tetap giat belajar walaupun belum bisa meraih rangking satu				
16.	Saya sering mengerjakan tugas-tugas IPS sampai berjam-jam lamanya				
17.	Jika menemukan soal yang sulit, saya akan berusaha menyelesaikannya				

18.	Saya selalu belajar setiap hari agar menjadi juara kelas				
19.	Saya akan terus berusaha dengan berbagai cara yang baik, hingga saya mencapai target				

K. Hasil Pre-Test Kelas Kontrol

Responde	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	JUMLAH
1	3	4	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	1	4	4	1	4	3	53
2	2	3	1	4	1	2	2	1	3	2	1	2	4	2	3	2	2	2	3	42
3	3	4	2	3	1	1	1	1	3	4	1	2	4	3	4	2	3	1	3	46
4	2	3	2	4	2	2	2	3	2	1	3	1	3	2	2	1	3	2	2	42
5	2	2	2	4	1	1	3	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	42
6	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	1	3	3	3	2	3	2	3	47
7	2	4	4	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	3	58
8	3	4	3	3	3	4	4	1	3	3	2	4	3	1	3	3	1	3	2	53
9	3	3	3	3	1	3	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	3	2	3	47
10	3	3	2	3	2	3	2	1	2	3	1	1	2	3	3	2	3	2	3	44
11	3	3	3	3	1	2	3	2	3	2	1	2	1	2	3	3	3	3	3	46
12	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	50
13	1	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	51
14	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	49
15	2	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	1	3	4	3	3	3	3	3	52
16	2	3	3	3	2	2	3	1	2	1	1	1	3	3	3	2	3	3	3	44
17	2	4	3	3	2	1	3	1	3	1	2	1	2	3	1	3	2	1	1	39
18	4	3	3	3	1	3	2	1	4	3	3	3	4	3	4	1	4	3	4	56
19	3	4	3	2	1	2	3	2	3	2	1	2	3	4	1	1	3	1	3	44
20	3	3	3	4	3	4	3	4	3	1	2	1	3	3	3	3	3	1	3	53
21	2	3	2	4	2	3	3	2	1	2	1	2	3	4	3	4	3	3	4	51
22	1	3	1	4	1	2	4	1	3	2	1	1	4	3	3	1	4	1	3	43
23	3	2	2	4	2	1	2	3	2	2	4	3	2	2	4	1	2	4	4	49
24	3	3	3	3	2	3	1	1	3	2	3	4	3	2	2	3	4	3	3	51
25	2	2	2	1	3	4	3	2	1	2	3	3	3	3	2	2	1	2	3	44
26	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	52

L. Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen

Responde	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	JUMLAH
1	2	4	1	3	1	3	3	1	1	1	2	3	3	3	3	1	3	1	3	42
2	3	4	2	2	1	1	1	3	1	1	4	1	2	4	4	4	2	1	4	45
3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	1	3	54
4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	4	4	54
5	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	49
6	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	49
7	2	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	51
8	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	49
9	3	4	3	3	3	4	3	2	2	3	1	1	3	4	4	1	4	3	4	55
10	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	51
11	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	49
12	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	49
13	2	3	2	3	2	2	3	1	3	3	1	1	4	3	4	1	4	3	3	48
14	2	3	3	2	1	3	3	1	1	3	1	1	3	4	4	4	3	4	3	49
15	3	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	45
16	2	3	3	2	2	2	3	2	3	4	2	2	3	4	4	2	4	2	4	53
17	2	3	4	4	2	3	4	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	60
18	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	48
19	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	40
20	3	1	3	2	4	2	3	2	3	2	3	1	3	1	3	1	4	1	3	45

M. Hasil Post-Test Kelas Kontrol

RSPDN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	JUMLAH
1	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	53
2	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	53
3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	4	53
4	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	4	53
5	3	4	3	4	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	4	3	4	2	55
6	4	3	3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	4	4	4	4	2	4	3	60
7	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	48
8	2	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	49
9	2	4	3	3	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	4	3	2	3	3	51
10	2	4	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	49
11	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4	4	3	3	52
12	3	3	3	3	2	4	3	2	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	61
13	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	47
14	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	4	4	4	4	3	55
15	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	49
16	2	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	63
17	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	68
18	2	4	3	4	3	3	4	2	3	3	2	3	4	4	4	3	3	4	2	59
19	3	4	3	3	1	3	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	2	3	3	55
20	2	3	2	4	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	44
21	2	4	2	4	2	2	2	2	1	3	1	1	1	3	4	4	2	2	4	47
22	2	3	3	3	2	3	3	2	1	3	1	3	2	2	2	3	3	2	2	46
23	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	47
24	2	3	1	3	2	3	1	2	2	2	1	4	3	1	2	2	3	2	3	41
25	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	46
26	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	49

N. Hasil Post-Test Kelas Eksperimen

RSPDN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	JUMLAH
1	3	3	3	3	4	4	3	1	3	3	2	2	3	4	4	3	3	2	4	57
2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
3	2	4	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	58
4	2	4	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	56
5	2	3	3	3	2	2	3	2	3	4	4	4	3	2	3	4	2	3	4	56
6	2	4	2	2	2	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	61
7	2	4	3	3	2	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	61
8	2	4	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	4	2	3	2	2	2	47
9	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	3	4	4	2	4	4	3	59
10	2	4	3	3	4	3	3	2	2	4	2	2	4	2	3	3	3	3	3	55
11	2	4	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	4	4	4	4	3	4	3	57
12	2	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	2	3	2	53
13	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	50
14	2	3	3	2	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	4	58
15	2	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	2	4	3	4	2	4	4	4	54
16	2	2	2	2	1	1	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	1	4	4	55
17	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	4	4	4	2	4	4	4	56
18	3	3	3	3	2	3	2	2	4	2	3	4	3	2	2	3	4	3	3	54
19	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	4	3	4	4	2	2	2	2	4	51
20	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	60

O. Hasil Observasi Model Pembelajaran

No	Langkah-Langkah	Hasil Observasi
1.	Pembagian kelompok (asal)	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari anggota yang heterogen dengan karakteristik yang berbeda-beda. Pembentukan kelompok disesuaikan dengan jumlah sub-materi yang ada, yaitu sejumlah empat kelompok. Awalnya terdapat beberapa siswa yang kurang menerima hasil pembagian yang dilakukan guru, namun guru dapat menasehatinya bahwa semua kelompok sama rata.
2.	Pembagian materi	Guru membagi materi kepada masing-masing anggota dari kelompok asal. Masing-masing anggota mendapatkan materi yang berbeda. Tahap ini berjalan dengan lancar dan semua anggota menerima materi yang didapat dari guru.
3.	Pembentukan kelompok ahli	Anggota dengan materi yang sama berkumpul menjadi satu dan membentuk suatu kelompok yang disebut kelompok ahli. Semua anggota diarahkan untuk saling berdiskusi berdasarkan materi yang didapat. Namun, terdapat beberapa anggota yang pasif dan cenderung santai karena menyerahkan sepenuhnya kepada anggota lain yang dirasa lebih unggul.
4.	Siswa kembali ke kelompok asal dan saling berdiskusi	Seusai diskusi oleh kelompok ahli, semua anggota kembali ke kelompok asalnya. Masing-masing anggota saling menyampaikan hasil diskusinya kepada anggota yang lain. Pada tahap ini, terdapat beberapa anggota yang merasa kesulitan dalam menjelaskan materi kepada anggota yang lain.
5.	Presentasi oleh tim ahli	Tahap presentasi ini dilakukan oleh kelompok asal dengan menyampaikan materi hasil diskusi. Pada tahap ini terdapat anggota yang merasa keberatan untuk mempresentasikan hasil materinya karena

		memiliki karakter yang pemalu dan kurang percaya diri.
6.	Pembahasan	Hasil presentasi yang dilakukan oleh masing-masing kelompok diberi arahan dan tambahan oleh guru agar siswa dapat memahami materi dengan lebih sempurna.

P. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post-Test	Based on Mean	1.029	1	44	.316
	Based on Median	1.184	1	44	.282
	Based on Median and with adjusted df	1.184	1	40.290	.283
	Based on trimmed mean	1.081	1	44	.304
Pre-Test	Based on Mean	1.343	1	44	.253
	Based on Median	1.396	1	44	.244
	Based on Median and with adjusted df	1.396	1	43.925	.244
	Based on trimmed mean	1.385	1	44	.246

Q. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-Test	Kelas Kontrol	.141	26	.200	.966	26	.525
	Kelas Eksperimen	.171	20	.126	.965	20	.638
Pre-Test	Kelas Kontrol	.147	26	.153	.955	26	.298
	Kelas Eksperimen	.151	20	.200 [*]	.898	20	.038

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

R. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Post-Test	Equal variances assumed	1.029	.316	-0.881	44	.383	-1.250	1.419	-4.110	1.610
	Equal variances not assumed			-0.886	41.922	.381	-1.250	1.410	-4.096	1.596
Pre-Test	Equal variances assumed	1.343	.253	-2.539	44	.015	-4.462	1.757	-8.003	-.920
	Equal variances not assumed			-2.592	43.450	.013	-4.462	1.721	-7.932	-.991

S. Dokumentasi Kegiatan Penelitian

1. Uji Coba Instrumen



2. Pre-test 8C



3. Pembelajaran Konvensional 8C



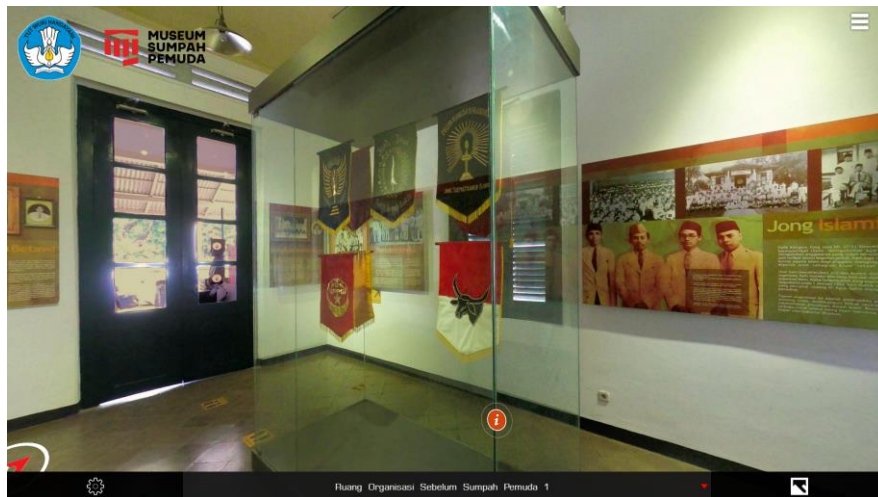
4. Post-Test 8C



5. Pre-test 8D



6. Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Virtual Museum





7. Post-test 8D



T. Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Fina Fauziyah
NIM : 200102110072
Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 06 Februari 2002
Fakultas/Jurusan : FITK/PIPS
Tahun Masuk : 2020
Alamat Rumah : RT/RW 02/01, Dusun Tanjung Lor, Desa Karangayar,
Kecamatan Paitom, Kabupaten Probolinggo
No. HP : 085234932201
Email : finafzh0602@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

SD : MI AL-ISLAMIYAH

SMP : MTS ZAINUL HASAN GENGONG

SMA : MA MODEL ZAINUL HASAN GENGONG

ORIGINALITY REPORT

30%

SIMILARITY INDEX

29%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	3%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
3	ppmambaululumsukodadipaiton.blogspot.com Internet Source	2%
4	files.osf.io Internet Source	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
7	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
8	id.scribd.com Internet Source	1%
9	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	1%



KEMENTERIAN AGAMA
Universitas ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 0267/Un.03.1/PP.00.9/01/2023

diberikan kepada:

Nama : Fina Fauziyah
Nim : 200102110072
Program Studi : S-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN VIRTUAL MUSEUM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTS MAMBAUL ULUM

Naskah Skripsi/Tesis/Disertasi sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 21 Maret 2024



Kepala,

Berry Afwadzi