

**PENGARUH IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN JIGSAW MINDMAP
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA
PELAJARAN IPS DI SMP DIPONEGORO DAMPIT KABUPATEN**

MALANG

SKRIPSI



Oleh

DIANA WIDAYATI

NIM. 18130036

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

**PENGARUH IMPLEMENTASI PEMBELAJARA JIGSAW MINDMAP
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA
PELAJARAN IPS DI SMP DIPONEGORO DAMPIT KABUPATEN
MALANG
SKRIPSI**

Diajukan untuk Menyusun Skripsi pada Program Strata Satu (S-1)

Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Oleh

Diana Widayati

NIM. 18130036

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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN JIGSAW MINDMAP
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA
PELAJARAN IPS DI SMP DIPONEGORO DAMPIT KABUPATEN
MALANG**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Oleh

Diana Widayati

18130036

Telah Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing



Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd

NIP. 199008312023212037

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 1971071200060

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw MindMap Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Diponegoro Dampit Kabupaten Malang”, ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 30 Juni 2025.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Panguji

Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., AK

:

NIP. 1979100202015032001

Penguji Skripsi

Yhadi Firdiansyah, M.Pd

:

NIP.198904262018802011128

Sekretaris Sidang

Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd

:

NIP. 199008312023212037

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Diana Widayati

NIM : 18130036

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Implementasi Pembelajaran Jigsaw Mind Map Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Di SMP Diponegoro Dampit Kabupaten Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari karya ini terdapat hal hal yang mengarah ke plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan keadaan sebenarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 23 Juni 2025

Hormat saya,



Diana Widayati
18130036

NOTA DINAS PEMBIMBING

HAYYUN LATHIFATY YASRI, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Hal : Skripsi Diana Widayati

Malang, 23 Juni 2025

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Tempat

Assalamualaikum, Wr, Wb.

Sesudah melakukan bimbingan dari segi isi, materi, bahasa maupun kepenulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dbawah ini :

Nama : Diana Widayati

NIM : 18130036

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Implementasi Pembelajaran Jigsaw Mind Map Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Di SMP Diponegoro Dampit Kabupaten Malang

Maka selaku pembimbing skripsi, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut susah layak untuk diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Waassalamualaikum, Wr, Wb.

Dosen Pembimbing



Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd

NIP. 199008312023212037

LEMBAR MOTTO

الرجاء المساعدة في اللطف

“Tolong menolonglah dalam kebaikan”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas limpahan rahmat,taufik, dan hidayah-Nya,sertadengan penuh rasa cinta dan hormat,karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

Ayah dan Ibu tercinta, atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, dan segala pengorbanan tanpa batas. Terima kasih telah menjadi cahaya dalam setiap langkah perjuanganku.

Kakak dan adikku, yang selalu mendukung dengan cara mereka sendiri.Terimakasih atas semangat dan kehangatan keluarga yang tak ternilai.

Sahabat dan teman seperjuangan, yang hadir sebagai penguat ditengah lelah,berbagi tawa,dan menjadi bagian dari perjalanan panjang ini.

Dosen pembimbing dan seluruh dosen pengajar, yang telah membimbing dan membei ilmu dengan tulus selama studi.

Almamater tercinta, yang telah menjadi rumah dalam proses belajar, tumbuh, dan berkembang. Semoga skripsi ini dapat menjadi langkah awal menuju pengabdian yang lebih luas dan bermanfaat bagi masyarakat.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengaruh Implementasi Pembelajaran Jigsaw Mind Map Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Di SMP Diponegoro Dampit Kabupaten Malang” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M Zainuddin, MA , selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. NurAli, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A, selaku Kepala Program Studi Pendidikan IPS Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Ibu Hayyun Lathifathy Yasri, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing, atas segala waktu, ilmu, bimbingan, dan motivasi yang diberikan selama proses penulisan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf akademik di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa studi.
6. Keluarga tercinta, yang selalu mendoakan, mendukung, dan menjadi sumber semangat yang tak ternilai.
7. Teman-teman seperjuangan, yang senantiasa member semangat dan kebersamaan dalam proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangan ilmu pengetahuan yang berguna.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
مستخلص البحث	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Penelitian.....	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Orisinalitas Penelitian	6
G. Definisi Operasional	12
H. Sistematika Pembahasan	13
BAB II.....	14

KAJIAN TEORI	14
A. Pengertian Model Pembelajaran Jigsaw	14
B. PENGERTIAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW	16
C. PENGERTIAN MIND MAP	17
a. Tujuan Utama Mind Map	17
b. Manfaat Menggunakan MindMap	17
D. MINAT BELAJAR SISWA.....	18
a. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa.....	18
1. Faktor Internal.....	18
2. Faktor Eksternal	19
c. Indikator Minat Belajar	19
E. Perspektif Teori Dalam Islam.....	20
1. Kaitan Ayat Al-Qur'an dengan Model Pembelajaran Jigsaw.....	20
F. KERANGKA BERPIKIR.....	21
BAB III	25
METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Lokasi Penelitian	25
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	25
C. Variabel Penelitian	25
D. Populasi dan Sampel	26
E. Data dan Sumber Data.....	26
F. Instrumen Penelitian	27
G. Tehnik Pengumpulan Data	28
H. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	29
I. Analisis Data.....	30
J. Alur Penelitian.....	31
BAB IV.....	32
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	32
A. Profil Sekolah	32
B. HASIL PENELITIAN	35
BAB V.....	45
PEMBAHASAN.....	45
A. Gambaran Umum Hasil Penelitian	45

B. Pembahasan Hasil Penelitian	45
BAB VI	49
KESIMPULAN DAN SARAN	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	50
C. Keterbatasan Penelitian	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	52
Daftar Riwayat Hidup	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian	8
Tabel 3. 1 Variabel Penelitian	26
Tabel 3. 2 Instrumen Kuesioner	27
Tabel 4. 1 Jumlah Siswa.....	34
Tabel 4. 2 Uji Olah data	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Guru Membagi Kelompok	38
Gambar 4. 2 Membagi Kelompok Ahli	39
Gambar 4. 3 Kelompok Ahli Berdiskusi.....	40
Gambar 4. 4 Pembuatan MindMap.....	42
Gambar 4. 5 Presentasi Hasil MindMap	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Minat Siswa	52
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	58
Lampiran 3 Sample	61
Lampiran 4 Rencana Pembelajaran	63
Lampiran 5 Foto Kegiatan Pembelajaran.....	70
Lampiran 6 Hasil Olah Data.....	74
Lampiran 7 Turnitin.....	77

ABSTRAK

Diana Widayati.2025. *Pengaruh Implementasi Pembelajaran Jigsaw Mind Map Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Di SMP Diponegoro Dampit Kabupaten Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan formal, proses belajar mengajar di sekolah memainkan peran penting dalam mengembangkan potensi intelektual, emosional, dan sosial peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh antara variabel penelitian.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan berupa field research. Pendekatan ini bertujuan untuk memprediksi hubungan korelasi antara variabel yang ada. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII dengan sampel kelas VIII A yang berjumlah 30 siswa. Adapun data diolah dengan menguji paired-samples t-test dan uji wilcoxon.

Hasil dari penelitian adalah Model pembelajaran jigsaw Mind Map berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Model ini mendorong siswa untuk aktif belajar, berdiskusi, dan memvisualisasikan materi. Integrasi model Jigsaw dan strategi Mind Mapping sangat efektif dalam pembelajaran IPS. Karena materi IPS bersifat konseptual dan multidisipliner, maka penggabungan kolaborasi (Jigsaw) dan visualisasi (Mind Mapping) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: *Jigsaw MindMap*, Minat Belajar, Siswa

ABSTRACT

Diana Widayati.2025. *The Effect of Jigsaw Mind Map Learning Implementation on the Learning Interest of Grade VIII Students in Social Studies Subjects at SMP Diponegoro Dampit Malang Regency*. Thesis. Department of Social Science Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd

Education is the main means of forming quality human resources. In the context of formal education, the teaching and learning process in schools plays an important role in developing the intellectual, emotional, and social potential of students. To achieve these goals, a learning strategy is needed that is not only oriented towards cognitive achievement, but also able to arouse students' interest in learning.

The research method used is a quantitative approach in the form of field research. This approach aims to predict the correlation relationship between existing variables. The population in this study was class VIII with a sample of class VIII A totaling 30 students. The data was processed by testing Paired-Samples t-test and testing Uji Wilcoxon.

The results of the study are that the Jigsaw Mind Map learning model has a positive effect on students' interest in learning. This model encourages students to actively learn, discuss, and visualize the material. The integration of the Jigsaw model and Mind Mapping strategy is very effective in social studies learning. Because social studies material is conceptual and multidisciplinary, the combination of collaboration (Jigsaw) and visualization (Mind Mapping) has been proven to increase student involvement, understanding, and interest in participating in learning. Students' interest in learning increased significantly after the implementation of the Jigsaw Mindmap learning model.

Keywords: *Jigsaw Mind Map*, Learning Interest, Students

مستخلص البحث

ديانا ويدايي ٢٠٢٥. تأثير تنفيذ تعلم الخريطة الذهنية بانوراما على الاهتمام التعليمي لطلاب الصف الثامن بمواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة ديبونجورو دامبيت الثانوية الإعدادية، مالانج ريجنسي. البحث الجامعي. قسم تعليم الاجتماعية. كلية التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة : حي لطيفة يسري الماجستير

التعليم هو الوسيلة الرئيسية لتكوين الموارد البشرية الجيدة. في سياق التعليم الرسمي، تلعب عملية التعليم والتعلم في المدارس دورا مهما في تنمية الإمكانيات الفكرية والعاطفية والاجتماعية للطلاب. لتحقيق هذا الهدف، هناك حاجة إلى استراتيجية تعليمية لا موجهة فقط نحو التحصيل المعرفي، ولكن أيضا قادرة على إثارة اهتمام الطلاب بالتعلم.

طريقة البحث المستخدمة هي نهج كمي فيشكل ارتباط. يهدف هذا النهج إلى التنبؤ بالعلاقة بين المتغيرات الموجودة. السكان في هذه الدراسة هم من الفئة الثامنة مع عينة من الفئة الثامنة أ يبلغ مجموعها ٣٠ طالبا. تمت معالجة البيانات عن طريق اختبار الحالة الطبيعية والخطية واختبار الانحدار الخطي البسيط.

الكلمات المفتوحة : الصور المقطوعة، اهتمامات التعلم، الطلاب

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Berikut adalah Pedoman Transliterasi Arab-Latin sesuai dengan pedoman yang dikeluarkan oleh SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1987:

A. Transliterasi Huruf Arab ke Huruf Latin

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ل = L
ت = T	ش = Sy	م = M
ث = Ts	ص = Sh	ن = N
ج = J	ض = Dl	و = W
ح = H	ط = Th	ه = H
خ = Kh	ظ = Zh	ء = ‘
د = D	ع = ‘	ي = Y
ذ = Dz	غ = Gh	
ر = R	ف = F	

B. VOKAL ARAB - LATIN

Fathah (َ) = a

Kasrah (ِ) = i

Dammah (ُ) = u

Fathah Tanwin (ً) = an

Kasrah Tanwin (ٍ) = in

Dhammah Tanwin (ٌ) = un

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan formal, proses belajar mengajar di sekolah memainkan peran penting dalam mengembangkan potensi intelektual, emosional, dan sosial peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan berkomitmen dalam memahami materi pelajaran.¹

Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas VIII SMP Diponegoro Dampit, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti tidak aktif bertanya, enggan berdiskusi, dan cenderung pasif saat guru menyampaikan materi. Beberapa siswa bahkan menunjukkan sikap acuh, berbicara sendiri saat pelajaran berlangsung, dan tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. Kondisi ini menjadi tantangan serius bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

Salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa di antaranya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan bersifat monoton. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah membuat siswa cepat merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu

¹ Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (ed.revisi). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hal.74.

merangsang partisipasi aktif siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw yang dikombinasikan dengan metode Mind Map.

Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu model kooperatif yang mendorong kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok "ahli" untuk mempelajari satu bagian materi, kemudian kembali ke kelompok asal untuk membagikan pengetahuan tersebut kepada anggota lainnya. Strategi ini menekankan tanggung jawab individu dalam pembelajaran sekaligus membangun komunikasi dan kolaborasi antar siswa.²

Sementara itu, Mind Map adalah teknik visualisasi informasi yang membantu siswa memahami konsep secara menyeluruh melalui peta pikiran yang tersusun rapi, berwarna, dan menarik. Dengan bantuan Mind Map, informasi yang kompleks dapat disederhanakan dan disusun secara sistematis, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat dan menghubungkan antar konsep. Kombinasi antara model Jigsaw dan Mind Map diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa.³

Penerapan model pembelajaran Jigsaw Mind Map memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna di kelas VIII SMP DiponegoroDampit. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara empiris pengaruh model pembelajaran Jigsaw Mind Map terhadap minat belajar siswa, khususnya pada siswa kelas VIII. Dengan mengetahui sejauh mana model ini berpengaruh, diharapkan guru dapat mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

²Buzan, T. (2005). *The ultimate book of mindmaps :Unlocky our creativity ,boost your memory ,change your life*. London: Harper Thorsons. Hal. 24–31

³Lie, A. (2002). *Cooperative Learning:Mempraktikkan cooperative learning diruang-ruang kelas*. Jakarta: PT Grasindo. Hal. 41–66.

Adapun solusi yang bisa diupayakan untuk mengatasi pembelajaran yang kurang lengkap adalah penggunaan variasi pendekatan pembelajaran aktif seperti mengajak siswa berdiskusi, membentuk kelompok kecil dan bekerjasama menyelesaikan tugas, menggunakan pembelajaran visualisasi pemahan konsep seperti peta konsep. Model pembelajaran Jigsaw yang dipadukan dengan mindmap merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk menaikkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Gabungan kedua pendekatan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.⁴

Jigsaw mendorong siswa untuk saling bergantung dan berkontribusi bersama dalam bagian-bagian kecil untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini dapat meningkatkan rasa memiliki pengetahuan dan tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajaran. Mindmap membantu siswa untuk memvisualisasikan informasi secara lebih baik, menghubungkan konsep-konsep yang berbeda, dan mengingat informasi dengan lebih mudah.⁵

Manfaat model jigsaw berbantuan mindmap bisa meningkatkan keterampilan siswa untuk mampu berpikir kritis, meeningkatkan keterampilan kolaborasi, meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penggabungan pola pembelajaran Jigsaw dengan strategi mind mapping telah terbukti efektif dalam menaikkan minat belajar dan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPS. Beberapa penelitian telah menunjukkan hasil yang positif dari penerapan kombinasi kedua metode ini.

Peningkatan minat belajar bisa dilihat dari aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, dan relevansi dengan kehidupan nyata. Peningkatan hasil belajar

⁴Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Hal. 134–136

⁵Suyono ,& Hariyanto. (2011). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal. 132–134

bisa dilihat dari pemahaman konsep yang lebih mendalam, penguasaan materi yang lebih luas dan keterampilan berpikir kritis yang lebih baik.⁶Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:“Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Mind Map terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Diponegoro Dampit”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan penjabaran latar belakang di atas, adapun permasalahan penelitian adalah “Apakah pembelajaran *Jigsaw Mindmap* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Diponegoro Dampit Kabupaten Malang?”

C. Batasan Penelitian

Peneliti memberikan batasan penelitian untuk memfokuskan ruang lingkup penelitian dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka penelitian ini memiliki batasan sebagai berikut:

Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VIII A di SMP Diponegoro Dampit pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Siswa dari kelas lain (VII dan IX) tidak termasuk dalam subjek penelitian. Variabel penelitian ini hanya membahas dua variabel yaitu variabel bebas Implementasi model pembelajaran *Jigsaw MindMap* dan variabel terikat minat belajar siswa kelas VIII A pada mata pelajaran IPS. Ruang lingkup materi pelajaran yang digunakan dalam penerapan model *Jigsaw MindMap* dibatasi pada mata pelajaran IPS, khususnya topik perkembangan perekonomian di Indonesia berdasarkan kurikulum merdeka yang berlaku pada saat semester berjalan. Desain dan metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan field research dengan One Group Pratest Posttest design. Indikator minat belajar dibatasi dengan pemilihan perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Instrumen penelitian

⁶Muhaimin,A.,dkk.(2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Departemen Agama RI.

berupa angket minat belajar yang sudah sesuai dengan minat belajar yang disebarkan dan diisi oleh siswa.

D. Tujuan Penelitian

Bersumber pada paparan rumusan masalah yang ada, maka bisa ditarik kesimpulan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis adanya pengaruh model pembelajaran jigsaw berbantuan mindmap terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Diponegoro Dampit Kabupaten Malang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian diharapkan bisa digunakan sebagai rujukan dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih variatif guna meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menaikkan minat belajar siswa khususnya pada materi IPS sehingga nantinya diharapkan mampu membuat adanya perbedaan peningkatan dalam hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber referensi bagi guru terkait model pembelajaran Jigsaw dalam meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang positif dalam peningkatan minat belajar yang bisa prestasi belajar pada mata pelajaran IPS dan mata pelajaran lainnya sehingga diharapkan bisa turut meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu tambahan referensi dalam penyusunan karya tulis ilmiah.

e. Bagi Penulis

Penelitian ini selain menjadi prasyarat utama untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan juga berguna bagi penulis dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama masa kuliah.

F. Orisinalitas Penelitian

Peneliti telah melakukan telaah terhadap beberapa karya ilmiah berupa jurnal dan skripsi, peneliti belum menemukan karya ilmiah yang mirip dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Beberapa karya ilmiah terdahulu yang didapati meneliti model pembelajaran Jigsaw dan minat belajar sebagai berikut:

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Tri Utari dan Nasral (2021) diSMAN 1 Bengkulu bisa ditarik kesimpulan penerapan model jigsaw mindmap lebih efektif meningkatkan minat dan hasil belajar dibandingkan metode biasa dengan dibuktikan dari minat belajar meningkat signifikan : rata 80,6 (eksperimen) vs 71,5 (kontrol), $p < 0,001$, penelitian ini menggunakan jenis quasi eksperimen dengan subjek 54 siswa. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian dan subjek penelitian dimana penelitian ini menggunakan subjek penelitian kelas VIII.⁷

Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Musmaryetti dkk. (2019) di SMP Saptamarga Cibinong diperoleh hasil temuan berupa interaksi model pembelajaran dan minat mempengaruhi efektivitas, jigsaw dirasa efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Jenis penelitian menggunakan PTK. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang berbeda, adapun persamaannya bisa dilihat dari objek penelitian yang sama.⁸

Penelitian yang sama dilakukan oleh Fithrotul Khoiri Yaumul Liko⁹. (2023) di SMP Islam Nurul Ulum Kemiri dengan jenis penelitian regresi linear

⁷Utari, T., & Nasral, N. (2021). *Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw Mindmap terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di SMAN 1 Bengkulu*. Jurnal Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Bengkulu

⁸Musmaryetti, M., Mulyani, Y., & Nurhasanah, N. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Minat Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan Sosial. Universitas Ibnu Khaldun Bogor

sederhana dengan hasil rata-rata nilai awal 56,91 meningkat menjadi 77,65 dengan t -hitung 6,716 > t -tabel 1,696 bisa disimpulkan jika metode mind mapping terbukti meningkatkan minat belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah objek penelitian sedangkan perbedaan terdapat uji analisis data yang dipakai yakni uji paired samples t -test dan uji wilcoxon.⁹

Penelitian yang sama juga dilakukan Silvia Permata Sari (2024) di SMPN 2 Rambipuji bisa ditarik kesimpulan mindmapping sangat efektif meningkatkan kreativitas belajar IPS pada kelas VIII dengan hasil PTK meningkat 71,42% dari siklus pertama dengan nilai 21,85%. Persamaan antara penelitian ini adalah tentang efektifitas mindmapping dan perbedaan terletak pada jenis penelitian dimana penelitian ini menggunakan PTK sedangkan penelitian peneliti menggunakan field research dengan design one group pretest posttest.¹⁰

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Rinanda Achirani Dewi tahun 2024 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Kalihurip II. Hasil dari penelitian menunjukkan peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran jigsaw memiliki minat belajar lebih tinggi, dengan 87% dari minat tersebut dipengaruhi oleh model jigsaw dan 13% oleh faktor lainnya. Analisis statistik inferensial menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas. Model jigsaw terbukti efektif meningkatkan minat belajar IPA. Persamaan terletak pada variabel bebas dan perbedaan terletak pada objek penelitian.¹¹

⁹KhoiriYaumulLiqo',F. (2023).*Pengaruh Metode Mind Mapping terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Nurul Ulum Kemiri*.Skripsi. IKIP Bojonegoro

¹⁰Sari,S.P. (2024). *Penerapan Strategi MindMapping untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar IPS Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Rambipuji*. Universitas Kiai Haji Ahmad Shadiq Jember

¹¹Dewi,R.A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kalihurip II.*. Universitas Pendidikan Indonesia

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Tri Utara dan Nasral. “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Dengan Media mindMapping Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa”, Jurnal, (Lampung: Universitas Muhammadiyah Bengkulu) 2021.	Penelitian menggunakan pendekatan field research.	Perbedaan jumlah variable penelitian, sampel penelitian menggunakan purposive sampling, teknik analisis data uji paired samples t-test dan objek penelitian mata pelajaran IPS.	Dalam penelitian ini peneliti bukan hanya fokus terhadap pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap minat belajar rips tetapi juga mendalami penerapan model pembelajaran jigsaw dengan mindmap.. Rancangan penelitian berbentuk penelitian field research dengan design one group pretest posttest design dimana mengukur hubungan antara dua atau lebih variabel dengan pengambilan sampel purposive sampling. Teknik analisis data menggunakan uji paired samples t-test dan uji wilcoxon yang dijadikan

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian

				sebagai teknik untuk menguji hasil dari angket yang diisi siswa. Soal yang digunakan dalam penelitian ini merupakan bentuk soal tes penelitian terdahulu yang dikembangkan.
2.	Musmaryetti, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Sapta Marga Cibinong”, Jurnal :Universitas Ibnu Khaldun Bogor, 2019	Variabel terikat berupa Mata Pelajaran IPS.	Instrumen penelitian berupa angket minat.	
3.	Fithrotul Khoiri Yaumul Ligo	Penelitian menggunakan teknik	Meneliti tentang minat	

	<p>“Pengaruh Metode Pembelajaran MindMapping terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Islam Nurul Ulum Kemiri Tahun Ajaran 2022/2023”, (Bojonegoro: IKIP Bojonegoro, 2023)</p>	<p>penelitian one group pretest posttest design</p>	<p>belajar.</p>	
4.	<p>Silvia Permata Sari, “Penerapan Model Pembelajaran MindMapping Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada Pembelajaran</p>	<p>Objek penelitian sama</p>	<p>Lokasi penelitian berbeda.</p>	

	<p>IPS Kelas VIII Di SMP Negeri</p> <p>2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2022/2023</p> <p>”, Skripsi</p> <p>(Jember:UIN Kiai Haji Ahmad Shodiq,2024)</p>			
5.	<p>Dewi, Rinanda Achirani, Skripsi” Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Kalihurip II”.</p> <p>(Purwakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2024)</p>	<p>Variable bebasnya samayakni Pengaruh model pembelajaran jigsaw.</p>	<p>Analisisdata menggunak an uji Paired samples t-tes dan uji wilcoxon.</p>	

G. Definisi Operasional

Dalam menghindari ketidakjelasan makna dan salah terhadap pengertian, maka peneliti membuat penegasan istilah dengan maksud menghindari 2 hal tersebut, adapun penegasan istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu pembelajaran kooperatif dimana dalam model pembelajaran ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang bisa terdiri dari 5-7 peserta didik. Dalam model pembelajaran ini terdapat 2 kelompok yaitu kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok ahli merupakan gabungan dari perwakilan setiap kelompok yang mencari dan membahas materi yang diberikan, sedangkan kelompok asal adalah kelompok yang berasal dari hasil pembagian inti. Pada saat menerapkan model pembelajaran jigsaw, kelompok ahli yang sudah mengetahui jawaban dari materi yang ditugaskan kembali ke kelompok asal untuk mendiskusikan jawaban dengan kelompoknya. Model pembelajaran ini bisa membuat siswa menjadi aktif dan memudahkan siswa memahami materi secara mendalam.

2. Minat Belajar

Minat belajar siswa kelas VIII SMP Diponegoro Dampit mata pelajaran IPS merupakan bagian yang turut mempengaruhi tumbuh kembang pola pembelajaran siswa. Bukan hanya siswa yang menentukan minat belajarnya melainkan strategi pembelajaran juga turut dalam mempengaruhi.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini memuat sistematika pembahasan yang disusun sesuai dengan rumusan masalah yang akan diteliti sehingga memudahkan bagi peneliti dan pembaca bagaimana alur dari penelitian. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian terbagi menjadi 6 bab, antara lain:

BAB 1 PENDAHULUAN dalam penelitian ini terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Hipotesis Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Originalitas Penelitian, Definisi Operasional, serta Sistematika Pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI dalam bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang meliputi model pembelajaran Jigsaw, hasil belajar, dan hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada bab ini tidak hanya berisikan kajian teori yang sesuai dengan penelitian tetapi juga ada kerangka berpikir dimana subbab ini berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi pembaca tentang bagaimana alur penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN merupakan gambaran dari metode dan bagaimana proses dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir penelitian ini. Pada bab metode ini terbagi menjadi beberapa subbab diantaranya Lokasi Penelitian, Pendekan dan Jenis Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Uji Validitas dan Uji Reabilitas, Analisis Data, dan Prosedur Penelitian.

BAB IV PAPARAN DATA PENELITIAN DAN HASIL PENELITIAN

yang berisi sajian data hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di lokasi yang benar-benar sesuai dengan kenyataan kondisi di lokasi penelitian.

BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN yang memaparkan pembahasan berdasarkan hasil penelitian pada BAB IV untuk menjawab rumusan dan menjelaskan hasil dari hipotesis.

BAB VI PENUTUP yang memuat kesimpulan dari keseluruhan penjelasan pembahasan yang sesuai dengan rumusan masalah, beserta saran penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Model Pembelajaran Jigsaw

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam gugusan-gugusan kecil untuk bekerja sama mencapai target belajar bersama. Dalam model ini, peserta didik saling bergantung, saling membantu, dan saling bertanggung jawab untuk keberhasilan kelompoknya.¹²

a. Tujuan Utama Pembelajaran Kooperatif :

Tujuan dari model ini adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Adapun tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah:

1. Meningkatkan hasil belajar: Melalui interaksi dan saling membantu, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.
2. Meningkatkan keterampilan sosial: Siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai perbedaan pendapat.
3. Meningkatkan motivasi belajar: Lingkungan belajar yang memiliki suasana kerjasama dan menyenangkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.¹³

b. Prinsip Dasar Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Ada beberapa prinsip dasar yang mendasari model pembelajaran ini, yaitu:

1. Ketergantungan Positif: Setiap anggota kelompok saling membutuhkan untuk mencapai tujuan bersama.

¹²Hermawan, R. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif: Konsep, Prinsip dan Aplikasinya di Kelas*. Bandung: Alfabeta. hlm. 41

¹³Ibid, 42

2. **Tanggung Jawab Perseorangan:** Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas bagian tugasnya dan keberhasilan kelompok.
3. **Tatap Muka:** Anggota kelompok harus berinteraksi secara langsung untuk menyelesaikan tugas.
4. **Komunikasi Antar Anggota:** Anggota kelompok harus berkomunikasi secara efektif untuk mencapai kesepakatan.
5. **Evaluasi Proses Kelompok:** Kelompok perlu mengevaluasi proses kerja mereka untuk meningkatkan kinerja di masa mendatang.¹⁴

c. Karakteristik Pembelajaran Jigsaw

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kriteria khas yang mengecualikan dengan model atau design pembelajaran lainnya. Berikut adalah beberapa karakteristik utama pembelajaran kooperatif:

1. **Heterogenitas:** Anggota kelompok memiliki perbedaan masing-masing.
2. **Ukuran Kelompok Kecil:** Jumlah anggota kelompok biasanya 4-5orang.
3. **Peran Anggota:** Setiap anggota memiliki peran yang berbeda dalam kelompok, misalnya sebagai pemimpin, sekretaris, atau pelapor.
4. **Interaksi Antar Anggota:** peserta didik saling berkomunikasi,dan berdiskusi.
5. **Evaluasi Kelompok:** Selain evaluasi individu ,juga dilakukan evaluasi terhadap kinerja kelompok.¹⁵

d. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif menawarkan sejumlah manfaat bagi siswa, guru, dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa manfaat dari pembelajaran kooperatif:

- a) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
- b) Meningkatkan kemampuan komunikasi dan presentasi.
- c) Meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif.
- d) Menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan kolaboratif.¹⁶

¹⁴Ibid, 43

¹⁵Ibid, 45

¹⁶Ibid, 46-47

B. PENGERTIAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW

Metode jigsaw adalah sebagian variasi dari kegiatan belajar mengajar kooperatif di mana peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa gugusan kecil. Setiap anggota gugusan bertanggung jawab untuk menguasai bagian tema belajar tertentu, lalu mengajarkannya kepada anggota kelompok lain.¹⁷

a. Tujuan Utama Pembelajaran Jigsaw

Pembelajaran jigsaw dirancang dengan tujuan utama untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan efektif. Model pembelajaran ini memiliki beberapa tujuan, antara lain:

1. Meningkatkan pemahaman konsep: Dengan menjelaskan materi kepada teman sekelompok, siswa akan lebih memahami konsep yang dipelajari.
2. Meningkatkan kemampuan komunikasi: Siswa berlatih menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif.
3. Meningkatkan keterampilan sosial: Siswa belajar bekerja sama, saling menghargai, dan bertanggung jawab.
4. Meningkatkan motivasi belajar: Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat menaikkan keterarikan belajar siswa.¹⁸

b. Keunggulan Pembelajaran Jigsaw

Pembelajaran jigsaw menawarkan sejumlah keunggulan yang membuatnya menjadi salah satu model pembelajaran kooperatif yang populer. Berikut adalah beberapa keunggulan dari pembelajaran jigsaw:

1. Siswa aktif terlibat: Setiap siswa memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran menjadi lebih bermakna: Siswa belajar dengan cara yang lebih bermakna karena mereka mengajarkan materi kepada teman sebayanya.
3. Meningkatkan rasa percaya diri: Siswa merasa lebih percaya diri karena mereka dapat menjelaskan materi kepada orang lain.
4. Menciptakan lingkungan belajar yang aktif bekerjasama: Pelajar belajar

¹⁷Rifa'i, A. (2019). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw: Konsep dan Implementasinya*. Yogyakarta: Deepublish. hlm. 55

¹⁸Ibid, 57

untuk bekerja sama dan menghargai perbedaan pendapat¹⁹

C. PENGERTIAN MIND MAP

Mind map atau peta konsep adalah sebuah teknik visual yang dipakai untuk memaksimalkan potensi otak dengan cara menyajikan informasi dalam bentuk diagram. Diagram ini biasanya berbentuk seperti pohon, dengan ide utama sebagai akar dan ide-ide pendukung sebagai cabang-cabangnya.²⁰

a. Tujuan Utama Mind Map

Peta konsep adalah sebuah alat visual yang dipakai untuk merepresentasikan gagasan atau informasi dalam bentuk diagram. Tujuan utama dari mind map adalah untuk:

1. **Memudahkan pemahaman:** Dengan menyajikan informasi secara visual, mindmap membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat.
2. **Merangsang kreativitas:** Mind map mendorong kita untuk berpikir secara lateral dan menghubungkan ide-ide yang tampaknya tidak berhubungan.
3. **Meningkatkan daya ingat:** Informasi yang disajikan dalam bentuk visual lebih mudah diingat dibandingkan dengan teks biasa.
4. **Membantu dalam proses pengambilan keputusan:** Mindmap dapat membantu kita melihat berbagai alternatif solusi dan memilih yang terbaik.²¹

b. Manfaat Menggunakan MindMap

Berikut adalah beberapa manfaat utama menggunakan mindmap:

1. **Belajar:** Mindmap sangat berguna untuk meringkas materi pelajaran, membuat catatan, dan mempersiapkan ujian.
2. **Bekerja:** Mindmap dapat digunakan untuk memecahkan masalah, merencanakan proyek, dan membuat presentasi.
3. **Kehidupan sehari-hari:** Mindmap dapat membantu kita mengatur ide, membuat daftar tugas, dan merencanakan liburan.²²

¹⁹Ibid, 61

²⁰ Buzan, T. (2005). *The Ultimate Book of MindMaps: Unlock Your Creativity, Boost Your Memory, Change Your Life*. London: Harper Thorsons. hlm. 28

²¹Ibid, 29

²²Ibid, 30

c. Cara Membuat MindMap

Dengan merangkai mind map dapat dengan mudah melihat hubungan antar ide dan meningkatkan pemahaman terhadap suatu topik. Adapun langkah – langkah membuat mindmap adalah:

1. **Tentukan topik utama:** Tentukan ide utama yang ingin dipetakan.
2. **Buat diagram:** Gambarlah sebuah lingkaran besar di tengah kertas dan tuliskan topik utama di dalamnya.
3. **Tambahkan cabang:** Gambarlah garis-garis dari lingkaran utama untuk mewakili ide-ide pendukung.
4. **Tuliskan kata kunci:** Tuliskan kata kunci pada setiap cabang.
5. **Gunakan gambar dan warna:** Tambahkan gambar dan warna untuk membuat mind map lebih menarik.²³

D. MINAT BELAJAR SISWA

Minat belajar yakni tendensi terhadap suatu disiplin atau kegiatan belajar dimana setiap pelaja rmemilikinya. Minat ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor,seperti minat alami, pengalaman belajar sebelumnya, motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta lingkungan belajar.²⁴

a. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan pendidikannya. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar seseorang ,baik factor internal (dari dalam diri individu) maupun factor eksternal (dari luar individu). Berikut penjelasan dari kedua faktor, antara lain:

1. Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri individu dan memiliki pengaruh signifikan terhadap keinginan seseorang untuk belajar, antara lain:

²³Ibid, 35

²⁴Ahmadi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm.117

1. **Minat Alamiah:** Bakat atau kecenderungan alami siswa terhadap suatu bidang tertentu.
2. **Motivasi Intrinsik:** Dorongan dari dalam diri untuk belajar karena merasa senang dan puas.
3. **Motivasi Ekstrinsik:** Dorongan dari luar diri, seperti penghargaan, pujian, atau menghindari hukuman.
4. **Persepsi diri:** Bagaimana siswa memandang kemampuan dirinya dalam belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini berasal dari luar diri individu dan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan semangat belajar seseorang, antara lain:

1. **Lingkungan belajar:** Suasana kelas, interaksi dengan guru dan teman sebaya, serta fasilitas belajar.
2. **Metode pembelajaran:** Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan variatif.
3. **Materi pembelajaran:** Relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari dan minat siswa.
4. **Dukungan keluarga:** Dorongan dan dukungan dari orang tua atau keluarga.²⁵

c. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar adalah tanda-tanda yang menunjukkan seberapa besar ketertarikan dan kesenangan seseorang terhadap suatu materi pelajaran atau aktivitas belajar. Dengan mengidentifikasi indikator-indikator ini, kita dapat mengukur tingkat minat belajar seseorang dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.²⁶

Beberapa kriteria umum yang sering dipakai untuk menaksir minat belajar antara

²⁵Ibid, 120

²⁶Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm.57–60.

lain:

1. Perasaan senang: Siswa menunjukkan ekspresi senang, antusias, atau semangat saat belajar materi tersebut.
2. Ketertarikan: Siswa aktif mencari tahu lebih banyak tentang materi pelajaran di luar jam pelajaran.
3. Perhatian: Siswa fokus dan berkonsentrasi penuh selama proses pembelajaran.
4. Keterlibatan aktif: Siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

E. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Kaitan Ayat Al-Qur'an dengan Model Pembelajaran Jigsaw

Metode kooperatif jigsaw mengandalkan pembagian tugas di mana setiap anggota kelompok memiliki bagian yang penting untuk dipelajari dan kemudian saling berbagi informasi. Hal ini mengedepankan kolaborasi dan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama.

Surah Al-Mujadalah Ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “ Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan “Berdirilah kamu” maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui Apa yang Kamu Kerjakan ”.

Surah ayat ini mengajarkan pentingnya untuk berbagi pengetahuan dan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu, hal ini sesuai dengan konteks jigsaw dimana kolaborasi berbagi pengetahuan untuk tujuan bersama.²⁷

²⁷Departemen Agama RI. (2009). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al- Qur'an, Balitbang dan Diklat Kementerian Agama RI. hlm. 66.

2. Kaitan Ayat Al-Qur'an dengan MindMap

Mind map membantu orang untuk berpikir secara terstruktur dengan menghubungkan ide-ide utama dan cabang-cabangnya, yang sejalan dengan ajaran Al- Qur'an untuk merenung dan berpikir secara mendalam.

Surah Ali Imran ayat 190 :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَبْصَارِ

Artinya : “ Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal”.

Ayat ini menekankan pentingnya menggunakan akal untuk merenungkanciptaan Allah, yang juga merupakan prinsip penting dalam membuat mind map, di mana pemahaman yang lebih dalam tercapai melalui visualisasi dan pengorganisasian ide.²⁸

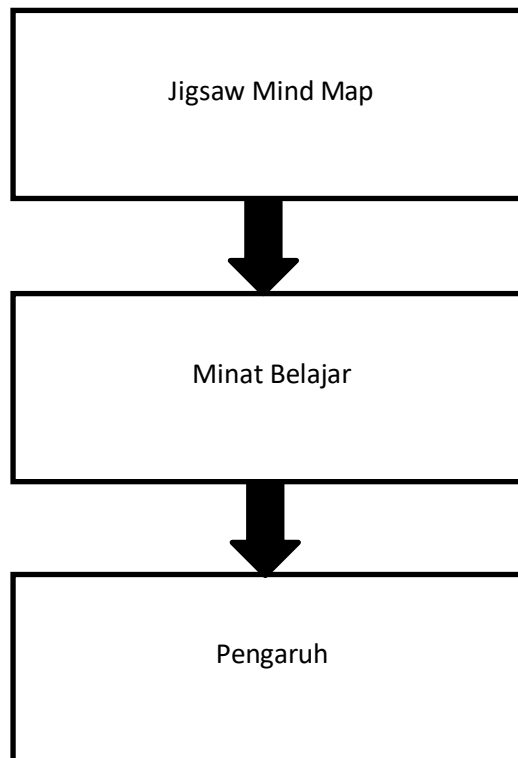
F. KERANGKA BERPIKIR

Hasil belajar IPS merupakan cerminan dari sejauh mana siswa memahami konsep-konsep sosial, sejarah, geografi, dan ekonomi. Kurang memuaskannya output belajar IPS berasal dari berbagai aspek mulai internal peserta didik seperti ketertarikan untuk belajar dan gaya belajar siswa hingga faktor berasal dari eksternal peserta didik seperti metode pembelajaran dan lingkungan belajar. Kegiatan belajar mengajar yang kurang menyeluruh seringkali menjadi hambatan dalam menggapai target pendidikan. Banyak hal yang bisa membuat pembelajaran kurang menyeluruh diantaranya adalah kurang variatif dalam penerapan metode pembelajaran, peserta didik tidak tertarik dalam berpartisipasi kegiatan belajar mengajar berlangsung ataupun pelajar yang mendapati kesusahan dalam belajar.

Proses kegiatan belajar mengajar yang kurang menyeluruh peneliti

²⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia. (2010). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al- Qur'an* (Vol. 2). M. Quraish Shihab. Jakarta: Lentera Hati. hlm. 515–517.

temukan di lokasi penelitian yakni SMP Diponegoro Dampit dengan subjek penelitian kelas VIII. Solusi yang bisa diupayakan untuk mengatasi pembelajaran kurang lengkap adalah variasi pendekatan pembelajaran aktif, membentuk kelompok kecil, bekerjasama menyelesaikan tugas, dan pembelajaran menarik seperti dengan visualisasi mindmap. Model pembelajaran Jigsaw yang dipadukan dengan mindmap merupakan pendekatan yang efektif untuk menaikkan minat belajar peserta didik dalam disiplin ilmu IPS. Mindmap membantu peserta didik untuk memvisualisasikan informasi secara baik, menghubungkan konsep yang berbeda, dan mengingat informasi dengan mudah.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan di salah satu SMP yang tepatnya berada di SMP Diponegoro yang yang tepatnya di Jalan Semeru Selatan RT. 02 RW. 04 Kecamatan Dampit 65181, Kabupaten Malang- Jawa Timur. Sekolah ini dipilih karena idetifikasi masalah pada sekolah tersebut sesuai dengan masalah peneliti dan juga di sekolah ini belum pernah didapati riset yang serupa dengan peneliti, yakni analisis pengaruh model pembelajaran jigsaw berbantuan mindmap terhadap minat belajar peserta didik.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam riset ini adalah pendekatan field research berupa uji beda. Pendekatan ini bertujuan untuk memprediksi hubungan antara variabel yang ada.

C. Variabel Penelitian

Dalam riset ini memakai dua variable, antara lain:

1. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini yakni model pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan mindmap.

2. Variabel terikat

Minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Diponegoro Dampit menjadi variabel terikat dalam penelitian ini.

Y1	X Perlakuan	Y2
----	----------------	----

Tabel 3. 1 Variabel Penelitian

D. Populasi dan Sampel

Populasi riset ini yakni pelajar kelas VIII di SMP Diponegoro Dampit. Adapun Teknik pengambilan sampel dalam penelitian yakni purposive sampling, yang mana teknik dalam penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu dan kelas VIII A menjadi sampel penelitian.

E. Data dan Sumber Data

Adapun keterangan data yang dipakai untuk penelitian ini yakni berupa nilai hasil sumatif siswa siswi kelas VIII semester Genap. Cara mendapatkan data dikelompokkan menjadi dua, antara lain:

1. Data Primer

Hasil kuesioner peserta didik kelas VIII di SMP Diponegoro Dampit menjadi data primer dalam riset ini. Data yang sudah didapatkan kemudian ditelaah dan diinterpretasi. Data primer digunakan untuk mengukur hubungan antara model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan mindmap terhadap minat siswa.

2. Data Sekunder

Dokumentasi perencanaan pembelajaran dan proses pembelajaran dari guru IPS menjadi data sekunder penelitian. Sumber data dalam penelitian ini yakni semua siswa- siswi kelas VIII SMP Diponegoro Dampit.

F. Instrumen Penelitian

Peranti tes yang digunakan berupa kuesioner dengan menggunakan skala likert untuk mengukur minat belajar. Soal kuesioner dibuat berdasarkan pengembangan dari soal kuesioner terdahulu.

No	Bagian	Indeks	Butir		Jumlah
			afirmasi positif	afirmasi negatif	
1	Perasaan Senang	Pendapat siswa tentang mata pelajaran IPS	1,2,3	4	4
		Pendapat siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung	5,6	7	3
		Pendapat Siswa terkait guru IPS	8	9	2
2	Keterlibatan siswa	Keaktifan siswa berlangsung	10,11	12	3
		Kesadaran siswa untuk	13,14,15	16,17	5

Tabel 3. 2 Instrumen Kuesioner

		belajar materi IPS di rumah			
3	Ketertarikan	Respon siswa saat diberikan tugas	18,19,20	22	4
		Rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran IPS	21	0	1
4	Perhatian Siswa	Perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung	23,24,25,26, 27	28	6
Jumlah Keseluruhan			28		

G. Tehnik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini adapun cara untuk memperoleh dan mengumpulkan data kuantitatif didapat melalui nilai angket yang diselesaikan oleh pelajar. Untuk mengetahui dampak dari implementasi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan dukungan mindmap terhadap minat belajar siswa bisa didapatkan dari nilai angket yang dikerjakan oleh murid.

H. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu prosedur yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen penelitian (misalnya, kuesioner, tes, atau skala pengukuran) benar-benar mengukur apa yang ingin diukur. Dengan kata lain, uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan valid atau sesuai dengan tujuan penelitian.²⁹

Instrumen yang digunakan merupakan instrumen yang diadaptasi dari Korelasi antara minat belajar dan kepribadian belajar dengan prestasi belajar Fisika Siswa kelas X MIPA SMA NEGERI 1 Kota Negara (Peneliti mengembangkan instrumen) yang sudah melewati uji validitas dengan pengujian valid $<0,05$.

2. Uji Reliabilitas

Dalam proses penelitian instrumen akan dikatakan reliabel saat instrumen tersebut sudah dipakai beberapa kali dan output yang diperoleh hampir sama. Hal ini bias dipakai sebagai alat pengumpulan data penelitian yang sah.³⁰ Instrumen yang digunakan merupakan instrumen yang diadaptasi dari Korelasi antara minat belajar dan kepribadian belajar dengan prestasi belajar Fisika Siswa kelas X MIPA SMA NEGERI 1 Kota Negara (Peneliti mengembangkan instrumen) yang sudah melewati uji reliabilitas α 0,831555706 yang menunjukkan kualifikasi sangat tinggi.³¹

²⁹Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi, hlm.110–113). Jakarta: Rineka Cipta.

³⁰Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (hlm.173–175,184–185). Bandung: Alfabeta.

³¹Suryani, N. K., & Santika, I. G. N. (2021). *Korelasi antara minat belajar dan kepribadian belajar dengan prestasi belajar Fisika siswa kelas XMIPA SMA Negeri 1 Kota Negara*. *Jurnal Pendidikan FisikaUndiksha*, 11(1), 45–52.

I. Analisis Data

Setelah penelitian dilaksanakan dan memperoleh kelompok data, maka tahapan setelahnya adalah menelaah data yang sudah terkumpul. Dalam riset ini digunakan Regresi Sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS 23 dengan pilihan uji data menggunakan Uji paired samples t-test dan uji wilcoxon.

1. Uji Paired Sample t-test

Uji statistik parametrik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang saling berpasangan atau berhubungan. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua pengukuran yang dilakukan terhadap subjek yang sama dengan berbantuan SPSS 23.

2. Uji Wilcoxon

Uji non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua data yang berpasangan, mirip dengan Paired Sample t-Test, tetapi digunakan ketika data tidak berdistribusi normal atau data berskala ordinal.³²

³²Sugiyono. (2018). *Statistika untuk Penelitian* (hlm. 261–265). Bandung: Alfabeta.

J. Alur Penelitian

1. Fase Prapenelitian lapangan
 - a. Mahasiswa mengemukakan judul dan outline proposal kepada wali dosen.
 - b. Peneliti mengajukan pemilihan dosen pembimbing.
 - c. Peneliti menyelesaikan administrasi izin observasi penelitian pra lapangan di fakultas yang akan dikirim ke lokasi penelitian.
 - d. Peneliti melaksanakan observasi lapangan di lokasi penelitian pada tanggal 1-10 November 2024 untuk menemukan masalah penelitian, dan karakteristik peserta didik di sekolah tersebut.
 - e. Peneliti menentukan populasi dan sampel penelitian.
 - f. Peneliti melakukan bimbingan dan konsultasi kepada pembimbing untuk konsultasi mengenai rancangan proposal dan instrument kuesioner minat belajar siswa.
2. Fase saat proses riset
 - a. Menerapkan model pembelajaran jigsaw berbantuan mindmap untuk subjek penelitian.
 - b. Menyebarkan soal angket pada subjek penelitian.
 - c. Mengumpulkan informasi penyokong penelitian.
3. Fase setelah kegiatan riset
 - a. Mengukur dan menelaah data yang sudah didapatkan dengan software analisis data SPSS 23.
 - b. Menafsirkan data hasil dari software analisis data SPSS 23.
 - c. Menarik kesimpulan bagaimana hasil implementasi desain pembelajaran tipe jigsaw dengan dukungan mindmap pada minat belajar siswa kelas VIII pada disiplin ilmu IPS di SMP Diponegoro Dampit.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Profil Sekolah

SMP Diponegoro berada di SMP Diponegoro yang yang tepatnya di Jalan Semeru Selatan RT. 02 RW. 04 Kecamatan Dampit 65181, Kabupaten Malang-Jawa Timur.

a. Visi Misi Sekolah

1.Visi “Terlaksananya proses pendidikan yang Berkarakter, Berakhlak dan Berbudaya ”.

Indikator Visi :

1) Berkarakter

1. Terwujudnya lulusan yang taat beribadah sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing di sekolah maupun di rumah
2. Terwujudnya lulusan yang bisa membaca kitab suci agamanya
3. Terwujudnya lulusan yang mempunyai karakter baik di luar atau di dalam rumah
4. Terwujudnya lulusan yang toleran terhadap pemeluk agama yang berbeda dengan yang diyakininya.

2) Berakhlak Mulia

1. Terwujudnya lulusan yang jujur dan bertanggung jawab
2. Terwujudnya lulusan yang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
3. Terwujudnya lulusan yang peduli lingkungan
4. Terwujudnya lulusan yang beretika dalam berinteraksi sosial serta tidak melakukan perundungan

3) Berbudaya

1. Terwujudnya lulusan yang dapat mengembangkan diri sesuai dengan budaya yang berlaku di masyarakat sekitarnya.
2. Terwujudnya lulusan yang mampu menghasilkan karya dan/atau unjuk karya

kreatif dan inovatif.

3. Terwujudnya lulusan yang memiliki budaya literasi dan numerasi yang tinggi

2. Misi

Dalam upaya mewujudkan visi yang telah dicanangkan, SMP Diponegoro Dampit menetapkan misi secara terprogram dan terukur. Adapun misi yang dirumuskan berdasar visi sekolah adalah sebagai berikut.

1. Membudayakan nilai-nilai keagamaan dan pendidikan karakter untuk mewujudkan insan yang beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia
2. Menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kompetensi dan prestasi peserta didik sesuai standar kompetensi lulusan.
3. Menyelenggarakan pembelajaran ekstrakurikuler sesuai dengan bakat dan minat peserta didik untuk pengembangan potensi dan mencapai prestasi
4. Melaksanakan gerakan peduli lingkungan di sekolah untuk mewujudkan lingkungan sekolah yang hijau, bersih dan sehat
5. Menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 bagi segenap warga sekolah. Mewujudkan pendidikan dengan lulusan yang Islami ala Ahlul Sunnah Wal Jama'ah, berakhlak mulia dan berwawasan kebangsaan.
6. Mewujudkan Pendidikan dengan lulusan yang cerdas, terampil, mandiri, berkarakter, profesional dan memiliki keunggulan kompetitif di era global
7. Menumbuhkan semangat keunggulan dan kompetitif secara intensif bagi seluruh warga sekolah.
8. Mewujudkan pendidikan yang bermutu, efisien, efektif, inovatif dan relevan.
9. Mewujudkan manajemen yang transparan, akuntabel, efektif dan partisipatif.
10. Menerapkan sistem pendidikan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan dan LP Ma'arif NU
11. Mengembangkan persepsi, apresiasi, kreatif.

b. Jumlah Siswa

Dengan rombongan belajar masing-masing kelas terdapat 2 rombongan belajar.

Nomor	Kelas	Jumlah Siswa		
		2022-2023	2023-2024	2024-2025
1	VII	63	60	68
2	VIII	67	61	60
3	IX	71	65	63
Jumlah	201	186	181	

Tabel 4. 1 Jumlah Siswa

c. Data Pendidik

Sekolah ini memiliki 17 pendidik yang professional di dalam bidangnya dan 1 tenaga kependidikan.

B. HASIL PENELITIAN

1. Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest Minat Belajar	99.70	30	8.543	1.560
Posttest minat belajar	102.90	30	7.667	1.400

Tabel 4. 2 Uji Paired Samples Statistic

Nilai mean minat belajar pretest sebesar 99.70 sedangkan nilai mean posttest adalah 102.90 ini berarti terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah diberi perlakuan model pembelajaran jigsaw mindmap.

Paired Samples Statistics

		Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper					
Pair 1	Pretest Minat Belajar - Posttest minat belajar	-3.200	8.664	1.582	-6.435	.035	-2.023	29	.052

Tabel 4.3 Uji Paired Samples t test

$0,052 > 0,05$. Dalam konteks statistik, jika kamu melakukan pengujian hipotesis dengan $\alpha = 0,05$, maka:

Jika $0,0052 > 0,05 \rightarrow$ hasil tidak signifikan, tidak tolak H_0 .

2. Uji Wilcoxon

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest minat belajar - Negative Ranks	9 ^a	11.61	104.50
Pretest Minat Belajar Positive Ranks	17 ^b	14.50	246.50
Ties	4 ^c		
Total	30		

Tabel 4. 4 Uji Wilcoxon

Dari tabel tersebut bisa disimpulkan jika nilai mean rank pretest sebelum tindakan yakni 11.61 dan untuk nilai mean rank setelah tindakan yakni 14.50 hal ini bisa disimpulkan jika terjadi peningkatan minat belajar siswa.

Test Statistics^a

Posttest minat belajar - Pretest Minat Belajar
-1.806 ^b
.071

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

$0,071 > 0,05$. Dalam konteks statistik, jika kamu melakukan pengujian hipotesis dengan $\alpha = 0,05$, maka: Jika $0,071 > 0,05 \rightarrow$ hasil tidak signifikan, tidak tolak H_0 .

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran Jigsaw Mindmap terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Diponegoro Dampit. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan korelasi. Data diperoleh dari nilai angket minat belajar.

Model pembelajaran Jigsaw Mindmap menggabungkan metode kooperatif tipe Jigsaw dan strategi Mind Mapping. Jigsaw mendorong kerja sama antar siswa dalam kelompok ahli dan kelompok asal, sedangkan Mind Mapping mendorong visualisasi materi pelajaran yang kompleks.

1. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Minat Belajar

Model Jigsaw memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling mengajar dan bekerja sama dalam memahami materi. Model pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap proses belajar karena setiap siswa memegang peran penting dalam kelompoknya.³³

Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan kelompok. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan setiap anggota kelompok diberi tanggung jawab untuk mempelajari dan menjelaskan bagian materi tertentu kepada teman-temannya. Sistem ini menciptakan ketergantungan positif dan interaksi antar siswa yang tinggi. "Model Jigsaw memungkinkan siswa untuk belajar dalam kelompok kecil secara kolaboratif, sehingga masing-masing siswa merasa bertanggung jawab terhadap pembelajaran dirinya dan kelompoknya." Model ini mendorong siswa untuk saling membantu dan membangun pengetahuan secara sosial.³⁴

³³ Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik* (Terjemahan, hlm. 11). Bandung: Nusa Media.

³⁴ Lie, A. (2002). *Cooperative learning: Mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas* (hlm. 41, 66). Jakarta: Grasindo.



Gambar 4. 1 Guru Membagi Kelompok

Pada gambar tersebut menjelaskan saat guru membagi 30 siswa menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 6 anggota. Setelah berkumpul ke kelompok masing-masing langkah selanjutnya adalah membagi antara kelompok ahli dan kelompok asal. Dalam hal ini Guru meminta siswa kembali membentuk kelompok ahli sesuai dengan tema.

- a. Kelompok 1: Guntung Syafruddin dan Sistem Ekonomi Benteng.
- b. Kelompok 2: Finansial Ekonomi dan Nasionalisasi Perusahaan Asing.
- c. Kelompok 3 : Pembentukan Dewan Perancang Nasional dan Devaluasi Mata Uang Rupiah.
- d. Kelompok 4: Deklarasi Ekonomi.
- e. Kelompok 5: Program Jangka Panjang dan Jangka Pendek.

Guru meminta kelompok untuk membentuk posisi memutar dengan kelompok ahli. Guru meminta setiap kelompok mendiskusikan materi yang telah diberikan. Guru meminta siswa yang telah berdiskusi kembali pada kelompok yang paling awal untuk menjelaskan materi yang didapat kepada kelompoknya.



Gambar 4. 2 Membagi Kelompok Ahli



Gambar 4. 3 Kelompok Ahli Berdiskusi

Kelompok ahli mendiskusikan materi sesuai dengan yang sudah ditentukan, setelah itu kembali ke kelompok asal untuk menyampaikan materi yang didapatkan dari kelompok ahli.

Bahwa pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa dibutuhkan oleh kelompoknya dan bertanggung jawab atas keberhasilan teman- temannya. Ini berkontribusi pada peningkatan minat belajar karena siswa menjadi lebih terlibat dan memiliki rasa kepemilikan terhadap proses belajar. Dari sudut pandang psikologis, keterlibatan aktif dan kolaboratif dalam pembelajaran dapat memperkuat motivasi intrinsik, yaitu dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar, yang merupakan komponen utama dalam minat belajar.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa model pembelajaran Jigsaw berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar. Dalam pembelajaran IPS yang bersifat konseptual dan kompleks, model ini efektif meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa. Siswa menjadi lebih aktif, berani bertanya, dan termotivasi karena mereka tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sebaya.

2. Pengaruh Strategi Mind Mapping terhadap Minat Belajar

Strategi Mind Mapping memungkinkan siswa menuangkan ide, konsep, dan informasi dalam bentuk cabang-cabang visual berwarna. Mind map merangsang otak kanan dan kiri secara seimbang, yang meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan merasa terbantu dalam memahami keterkaitan antar materi IPS. Strategi Mind Mapping merupakan teknik mencatat visual yang menyajikan informasi dalam bentuk cabang-cabang berpola dari satu inti permasalahan. Teknik ini membantu siswa dalam menghubungkan informasi, mengingat, serta memahami konsep secara lebih menyeluruh dan menyenangkan. Mind Mapping memanfaatkan kerja otak kanan dan kiri secara bersamaan, sehingga lebih optimal dalam mengaktifkan memori jangka panjang.

- A. Mind Mapping sangat efektif dalam menumbuhkan minat belajar karena:
 - a. Menarik perhatian visual siswa dengan warna dan gambar.
 - b. Mengurangi kejenuhan belajar dengan metode teks.
 - c. Memberikan kebebasan ekspresi dalam menyusun materi belajar.
 - d. Mendorong pemahaman yang menyeluruh, bukan sekadar hafalan.



Gambar 4. 4 Pembuatan MindMap

Pada saat pembuatan mindmapping sesuai tema masing-masing siswa terlihat lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS. Media visual seperti mind map dapat menarik perhatian siswa, memperjelas materi, serta mempercepat pemahaman.

Penggunaan strategi visual seperti mind mapping mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar karena siswa dilibatkan dalam proses menciptakan media belajarnya sendiri, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Dengan demikian, strategi Mind Mapping mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, khususnya dalam mata pelajaran seperti IPS yang membutuhkan pemahaman konsep dan keterkaitan antar materi.

3. Integrasi Jigsaw dan Mindmap dalam Pembelajaran IPS.

Integrasi antara model pembelajaran Jigsaw dan strategi Mind Mapping merupakan pendekatan yang sangat tepat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang bersifat multidisipliner dan penuh konsep. Pembelajaran IPS sering kali memuat informasi kompleks seperti hubungan sosial, sejarah,

ekonomi, dan geografi, sehingga memerlukan pendekatan yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sekaligus mempermudah pemahaman konsep. Beberapa integrasi antara Jigsaw dan MindMap dalam pembelajaran adalah :

A. Kelebihan Jigsaw dalam Meningkatkan Interaksi dan Kolaborasi

Model Jigsaw menempatkan siswa sebagai pembelajar aktif yang bertanggung jawab atas penguasaan materi tertentu, lalu membagikannya kepada anggota kelompoknya. Ini menciptakan interaksi sosial yang intensif, membangun rasa percaya diri, dan meningkatkan partisipasi belajar.

Peran model pembelajaran Jigsaw, “Setiap anggota kelompok menjadi bagian penting dari keseluruhan pembelajaran, sehingga tidak ada siswa yang dapat menumpang” saja tanpa belajar.” Dalam konteks IPS, hal ini sangat bermanfaat karena mendorong siswa untuk mendalami satu aspek materi secara mendalam, lalu mengaitkannya dengan bagian lain secara kolaboratif.

B. Peran Mind Mapping dalam Memvisualisasikan Materi IPS

Mindmap berfungsi untuk menyederhanakan dan mengorganisasikan konsep- konsep yang kompleks menjadi peta visual. Menurut Buzan (2005: 31), mind map memungkinkan otak memproses informasi secara non-linier dan alami, yang sesuai dengan cara otak manusia bekerja.

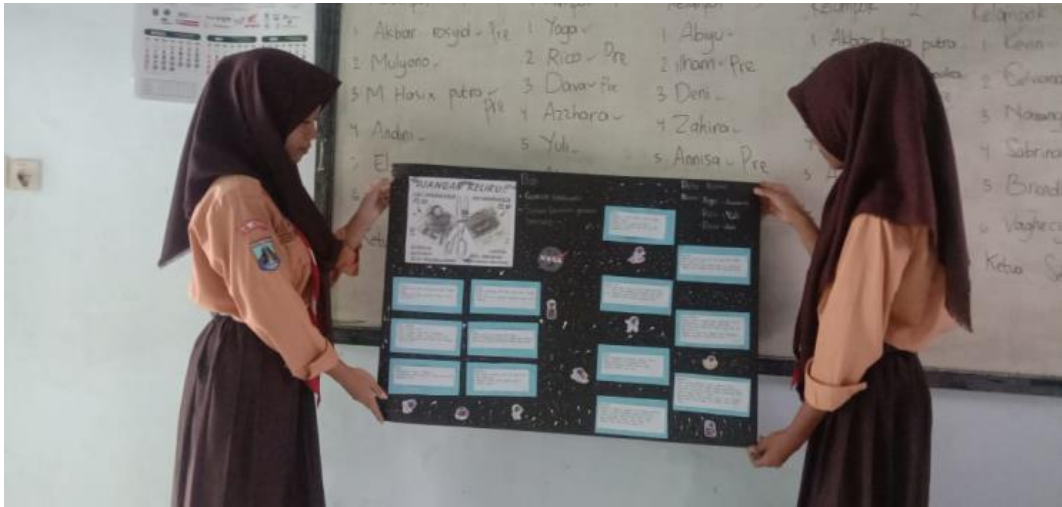
Ketika materi IPS divisualisasikan menggunakan mindmap, siswa dapat dengan mudah melihat hubungan sebab-akibat, alur waktu, serta struktur hierarki antar konsep. Ini meningkatkan pemahaman, daya ingat, dan tentu saja, minat belajar siswa.



Gambar 4. 5 Presentasi Hasil MindMap

Perwakilan dari kelompok asal mempresentasikan hasil dari mindmap secara berkelompok.





BAB V

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran Jigsaw Mindmap terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMP Diponegoro Dampit. Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan melalui uji statistik menggunakan uji-t dan analisis deskriptif, ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Jigsaw Mindmap dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Kelas VIII A yang menggunakan model Jigsaw Mindmap menunjukkan peningkatan skor rata-rata minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas VIII A yang menggunakan metode ceramah. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model Jigsaw Mindmap dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Peningkatan tersebut dapat diamati dari beberapa indikator minat belajar, seperti perhatian siswa selama proses pembelajaran, ketertarikan terhadap materi pelajaran, keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok, serta rasa ingin tahu siswa terhadap topik yang dipelajari. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang inovatif dan partisipatif memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Peningkatan Minat Belajar Melalui Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu pendekatan kooperatif yang menekankan pembagian tanggung jawab belajar secara merata di antara siswa dalam kelompok. Dalam pelaksanaannya, setiap anggota kelompok mempelajari sebagian materi, lalu mengajarkannya kembali kepada anggota kelompok lainnya. Metode ini memberikan ruang bagi siswa untuk menjadi “guru” bagi teman-temannya, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan keterlibatan aktif.

Pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw mendorong siswa untuk saling bergantung secara positif dan aktif dalam proses belajar. Hal ini karena keberhasilan kelompok sangat tergantung pada kontribusi masing-masing anggota. Oleh karena itu, siswa tidak bisa bersikap pasif dan dituntut untuk aktif menguasai materi yang menjadi tanggung jawabnya.

Dalam konteks penelitian ini, siswa kelas VIII yang mengikuti pembelajaran Jigsaw tampak lebih termotivasi untuk belajar karena merasa dihargai peran dan kontribusinya dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dan interaksi sosial dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Peran Mindmap dalam Menstimulasi Visualisasi dan Daya Ingat.

Mindmap adalah teknik penyajian informasi secara visual menggunakan cabang-cabang ide utama yang memancar dari satu titik pusat. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Tony Buzan dan dikenal efektif dalam membantu siswa memahami, mengingat, dan menyusun informasi. Dalam penelitian ini, Mindmap digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran Jigsaw.

Penerapan Mindmap memberikan manfaat yang nyata bagi siswa, khususnya dalam hal memahami konsep dan keterkaitan antar topik. Dengan menyusun mindmap, siswa secara aktif membangun struktur pengetahuan yang mereka miliki, yang secara kognitif memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, penggunaan warna, gambar, dan simbol dalam mindmap merangsang hemisfer kanan otak yang berkaitan dengan kreativitas dan ingatan visual.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah memahami materi pelajaran ketika disajikan dalam bentuk mindmap. Mereka juga mengaku lebih menikmati pembelajaran karena adanya unsur kreativitas dalam menyusun mindmap tersebut. Dengan demikian, mindmap tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga sarana untuk menumbuhkan ketertarikan dan rasa senang terhadap proses pembelajaran.

3. Kombinasi Model Jigsaw dan Mindmap sebagai Inovasi Pembelajaran

Penerapan model pembelajaran Jigsaw Mindmap merupakan kombinasi dua pendekatan yang saling melengkapi: Jigsaw sebagai model pembelajaran kooperatif dan Mindmap sebagai media pembelajaran visual. Kombinasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena mampu memenuhi kebutuhan belajar secara sosial maupun visual.

Secara sosial, model Jigsaw menciptakan interaksi yang bermakna antar siswa. Siswa belajar secara aktif melalui diskusi, saling mengajar, dan berbagi pengetahuan. Dalam proses ini, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi, sehingga meningkatkan rasa memiliki dan tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran.

Sementara itu, Mindmap mendukung pembelajaran dengan menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik. Ini sesuai dengan teori Dual Coding dari Paivio yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk verbal dan visual akan lebih mudah dipahami dan diingat.

Dengan menggabungkan kedua pendekatan tersebut, pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Hal ini secara signifikan meningkatkan aspek-aspek minat belajar, seperti perhatian, rasa ingin tahu, antusiasme, dan ketekunan.

4. Perbandingan dengan Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional yang diterapkan di kelas kontrol umumnya bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat kegiatan belajar dan siswa hanya mendengarkan atau mencatat. Metode ini cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara emosional maupun kognitif dalam proses pembelajaran. Dalam kondisi seperti ini, minat belajar siswa sulit untuk tumbuh.

Data hasil angket menunjukkan bahwa siswa di kelas kontrol cenderung merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran IPS. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang partisipatif tidak mampu merangsang minat belajar siswa secara optimal.

Berbeda dengan pembelajaran Jigsaw Mindmap, siswa menjadi pusat kegiatan belajar, yang mendorong keterlibatan aktif dan pencapaian tujuan belajar secara lebih efektif. Fakta ini mempertegas bahwa inovasi dalam strategi dan media pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Keselarasan dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini selaras dengan berbagai temuan studi sebelumnya. Fitriyani (2018) menemukan bahwa pembelajaran model Jigsaw meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa dalam pelajaran IPS. Demikian pula penelitian oleh Hapsari (2020) menyimpulkan bahwa penggunaan media mindmap mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam memahami materi pelajaran.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan formal, proses belajar mengajar di sekolah memainkan peran penting dalam mengembangkan potensi intelektual, emosional, dan sosial peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan berupa korelasi. Pendekatan ini bertujuan untuk memprediksi hubungan korelasi antara variabel yang ada. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII dengan sampel kelas VIII A yang berjumlah 30 siswa. Adapun data diolah dengan menguji normalitas, linieritas, dan uji regresi linier sederhana.

Model pembelajaran jigsaw Mind Map berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Model ini mendorong siswa untuk aktif belajar, berdiskusi, dan memvisualisasikan materi. Integrasi model Jigsaw dan strategi Mind Mapping sangat efektif dalam pembelajaran IPS. Karena materi IPS bersifat konseptual dan multidisipliner, maka penggabungan kolaborasi (Jigsaw) dan visualisasi (Mind Mapping) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar siswa meningkat secara signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran Jigsaw Mindmap.

B. Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan Jigsaw dan Mindmap berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, guru dan siswa disarankan untuk:

1. Mengimplementasikan model pembelajaran kolaboratif-visual
2. Meningkatkan peran siswa sebagai pembelajar aktif dan siswa juga harus berusaha untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar berlangsung.
3. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (teacher-centered) melainkan pada siswa (student-centered), sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.
4. Sementara untuk peneliti diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan variabel yang lebih luas, dan mengintegrasikan model pembelajaran lain sebagai pendukung.

C. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari bahwa penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Waktu pelaksanaan penelitian yang terbatas, sehingga penerapan model pembelajaran tidak berlangsung dalam waktu yang panjang.
- b. Lingkup sampel hanya mencakup satu sekolah dan satu tingkat kelas, sehingga generalisasi hasil belum dapat mencakup seluruh populasi siswa SMP.
- c. Kendala teknis dalam pelaksanaan, seperti keterbatasan alat bantu visual dan variasi kemampuan siswa dalam membuat mind map, yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran (ed. revisi)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Buzan, T. (2005). *The ultimate book of mind maps: Unlock your creativity, boost your memory, change your life*. London: Harper Thorsons.
- Buzan, T. (2005). *Mind map untuk meningkatkan kreativitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Dewi, R. A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kalihurip II.*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Departemen Agama RI. (2009). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, Balitbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Hermawan, R. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif: Konsep, Prinsip dan Aplikasinya di Kelas*. Bandung: Alfabeta
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2010). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an (Vol. 2)*. M. Quraish Shihab. Jakarta: Lentera Hati.
- Khoiri Yaumul Liqo', F. (2023). *Pengaruh Metode Mind Mapping terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Nurul Ulum Kemiri*. Skripsi. IKIP Bojonegoro
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning: Mempraktikkan cooperative learning di ruang- ruang kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Muhaimin, A., dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Departemen Agama RI.
- Musmaryetti, M., Mulyani, Y., & Nurhasanah, N. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Minat Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPS*. *Jurnal Pendidikan Sosial*. Universitas Ibnu Khaldun Bogor

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Minat Siswa

Kriteria	SkorPenilaian	
	Skor Baik	Skor Buruk
Sangat Sependapat	5	1
Sependapat	4	2
Kurang Sependapat	3	3
Tidak Sependapat	2	4
Sangat Tidak Sependapat	1	5

Sumber:Sugiyono,2016

LAMPIRAN KUESIONER

KUESIONER MINAT BELAJAR YANG DIUJI COBAKAN

PETUNJUK PENGISISAN KUESIONER

- i. Setiap butir angket berisi pernyataan-pernyataan yang menggambarkan minat belajar pelajar dalam kaitannya dengan kegiatan pembelajaran disiplin ilmu IPS.
- ii. Isi bagian identitas pada bagian yang sesuai.
- iii. Cara menyelesaikan angket yakni dengan memilih satu pernyataan yang dirasa sesuai dengan situasi dan kondisi pelajar saat belajar IPS dengan cara memberi centang(✓) pada salah satu pernyataan yang ada. Jujur dan bijaklah dalam menjawab.

Klarifikasi Jawaban

SS= Sangat Sependapat

S= Sependapat

KS= Kurang Sependapat

TS= Tidak Sependapat

STS= Sangat Tidak Sependapat

Nama:.....

Kelas:.....

Nomor	Takrif Butir	Opsi Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa suka cita belajar IPS karena berhubungan dengan sejarah					
2	Saya senang belajar IPS karena mempelajari Keadaan alamsekitar khususnya masyarakat					
3	Tugas IPS yang diberikan guru sangat Menarik karena sesuai dengan kehidupan konkret					
4	IPS adalah mata pelajaran yang sulit karena harus menghafal banyak kata dan tanggal peristiwa sejarah					
5	Saya merasa waktu terasa cepat habis saat pembelajaran IPS karena saya sangat menikmatinya					
6	Saat guru menjelaskan materi IPS, saya selalu antusias untuk memahami dengan baik					
7	Saya merasa berat untuk mengerjakan tugas IPS					
8	Saya berani untuk bertanya kepada guru IPS Karena gurunya ramah					
9	Saya merasa takut untuk bertanya karena guru IPS yang kurang ramah					
10	Saya sering aktif berpartisipasi memberikan pendapat saat diskusi materi IPS					

11	Saya sering menjawab pertanyaan terkait materi IPS dengan baik saat diberikan kepada saya					
12	Saya lebih senang melihat anggota Sekelompok berdiskusi terkait materi IPS					

	daripada saya ikut aktif berdiskusi					
13	Saat dirumah saya sering melapangkan waktu mengulas kembali materi IPS yang sudah dijelaskan guru					
14	Saya sering mengupayakan untuk membaca pelajaran IPS terlebih dahulu sebelum besok dijelaskan oleh pendidik					
15	Saya berupaya untuk bertanya kepada guru dengan maksud pada saat sayadiberikan Pertanyaan saya bisa menjawab dengan baik					
16	Saya tidak pernah belajar tema ataupun subtema IPS saat di rumah					
17	Saya tidak mengerjakan tugas IPS dirumah karena merasa susah untuk menyelesaikannya					
18	Saya suka membaca buku yang berkaitan dengan materi yang ada diIPS					
19	Saya suka melihat internet yang berkaitan dengan materi yang ada diIPS					
20	Saya suka mengamati lingkungan sosial sekitar yang berkaitan dengan IPS					
21	Saya sering menyamakan penjelasan guru dengan sumber referensi yang lain untuk menambah wawasan terkait materi IPS					
22	Saya tidak terlalu memperdulikan guru saat menjelaskan materi IPS karena merasa susah dipahami					
23	Saya selalu membaca materi IPS saat diperintah oleh guru					
24	Saya selalu mengikuti alur diskusi materi IPS					

	di kelas dengan baik					
25	Saya sering membuka file gambar ataupun videoterkaittemaIPS yangdisampaikanoleh guru					

26	Saya sering membuka file tugas yang disampaikan oleh guru				
27	Saya sering membuka tugas IPS yang dikirimkan oleh guru				
28	Saya mengikuti kelas pada saat pembelajaran IPShanyauntukpresensikelas				

Lampiran 2 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](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 3125/Un.03.1/TL.00.1/10/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

01 Oktober 2024

Kepada

Yth. Kepala SMP Diponegoro Dampit
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Diana Widayati
NIM : 18130036
Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025

Judul Proposal : **Dampak Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan MindMap Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Diponegoro Dampit**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

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

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH 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 : 1665/Un.03.1/TL.00.1/05/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

14 Mei 2025

Kepada

Yth. Kepala SMP Diponegoro Dampit
di
Kabupaten Malang

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 : Diana Widayati
NIM : 18130036
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw MindMap Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Diponegoro Dampit
Lama Penelitian : Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (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.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
BHPNU NOMOR : AHU-0000184.AH.01.08 TAHUN 2022
SMP DIPONEGORO DAMPIT KAB. MALANG
STATUS : "Terakreditasi B"
NSS : 204051818061 - NPSN : 20517407

Alamat : Jl. Semeru Selatan No. 07, Telp. (0341) 896140 Kec. Dampit-Kab. Malang
e-mail : smp_dipo_dpt@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomer : 129//27-146/smp-dipo/U/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MAGHFURIYADI, S.T.
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Diponegoro Dampit
Alamat Sekolah : Jl. Semeru Selatan No. 07 Dampit Kab. Malang.

menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : DIANA WIDAYATI
N I M : 18130036
Jurusan : Pendidikan IPS
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melakukan penelitian tugas akhir skripsi di SMP Diponegoro Dampit.

Dengan Judul Skripsi :

" Pengaruh Implementasi Pembelajaran Jigsaw Mind Map Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII
Mata Pelajaran IPS di SMP Diponegoro Dampit ".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.



Dampit, 14 Juni 2025
Kepala Sekolah,

MAGHFURIYADI, S.T.
NIPD. 070 790 124

Lampiran 3 Sample

Nomor	Nama
1	Abbiyu Rizky Ramadhani
2	Akbar Bima Putra Solikin
3	Alda Puspitasari
4	Alfadillah Davy Mahendra Putra
5	Andika Wahyu Aji
6	Andini Kristianti
7	Anisa Indah Nabila
8	Azzahra Mir'atu Aufah
9	Brendhen Yusuf Ramadhani
10	Dava Nataliano
11	Deny Kurniawan
12	Elsa Hanafifa
13	Ilham Adi Saputra
14	Kanaya Aprilia Pariono
15	Kelfin Iga Syahputra
16	Mochammad Rico Arfandi
17	Mohammad Risky Hartono
18	Muhammad Hazix Putra Wikardi
19	Muhammad Nanang Shabi
20	Muliyono
21	Sabrina Annastasya Putri
22	Selviana
23	Shavira Habibah Azzahra
24	Vaghecya Anggun Kinanti
25	Yoga Adi Pratama

26	Yuli Maulidiya Febianti
27	Zahra Vega Heranda
28	Adelia Azzahra Saputri
29	Muh. Akbar Rosyid Addino
30	Kevin Ardiansyah

Lampiran 4 Rencana Pembelajaran

Nama Sekolah: SMP Diponegoro		Kelas/Semester: VIII/ Genap	
Nama Mapel	: IPS	Alokasi Waktu:	4x40menit
Tema : Pembangunan Perekonomian Indonesia		SubTema	: Membandingkan perekonomian masyarakat pada masa awal kemerdekaan, dan orde baru
Tujuan Pembelajaran			
Melalui Pembelajaran Kooperatif JigsawMind Map diharapkan peserta didik mampu membandingkan perekonomian masyarakat pada masa awal kemerdekaan, dan orde baru. Memahami konsep-konsep dasar perekonomian. Menganalisis perubahan dan tantangan dalam perekonomian Indonesia			
Kegiatan Pembelajaran			
Pendahuluan (10 menit)	Kegiatan Inti (135menit)		Penutup (15menit)

<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kelas dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar para peserta didik. Guru mengecek kehadiran siswa. Guru menyiapkan kelas. 2. Guru memberi motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar. 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas yang akan di lakukan pada hari itu. 	<p>Eksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk mengamati gambar Mindmap dan selanjutnya memberikan pertanyaan, siswa diminta untuk mendeskripsikan tentang gambar dan dikomentari oleh siswa lain. 2. Guru meminta siswa membuka buku paket. <p>Elaborasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang metode JigsawMindmap yang akan dipakai. 3. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok 6 orang sebagai kelompok asal. 4. Guru meminta siswa kembali membentuk kelompok ahli sesuai dengan tema. <ol style="list-style-type: none"> a. Kelompok 1: Gunting Syafruddin dan Sistem Ekonomi Benteng. b. Kelompok 2 : Finansial Ekonomi dan Nasionalisasi Perusahaan Asing. c. Kelompok3: Pembentukan Dewan Perancang Nasional dan Devaluasi MataUang Rupiah. d. Kelompok 4 : Deklarasi Ekonomi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gurumemberikanangketkepadasiswa. 2. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif di kelas pada hari itu. 3. Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk mencari referensi tambahan sesuai materi yang diajarkan. 4. Guru menutup pembelajaran mengucapkan doa dan salam.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>e. Kelompok5: Program Jangka Panjang dan Jangka Pendek.</p> <p>4.Guru meminta kelompok untuk berdiskusi</p>	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

NamaSekolah:SMPDiponegoro		Kelas/Semester:VIII/Genap	
Nama Mape l	:IPS		AlokasiWaktu: 4x40menit
Tema :PembangunanPerekonomian Indonesia		SubTema	:Membandingkanperekonomianmasyara kat padamasaawalkemerdekaan,danordebaru
TujuanPembelajaran			

<p>Melalui Pembelajaran Kooperatif JigsawMind Map diharapkan peserta didik mampu membandingkan perekonomian masyarakat pada masa awal kemerdekaan, dan orde baru. Memahami konsep-konsep dasar perekonomian. Menganalisis perubahan dan tantangan dalam perekonomian Indonesia</p>		
<p style="text-align: center;">Kegiatan Pembelajaran</p>		
<p>Pendahuluan(10 menit)</p>	<p>Kegiatan Inti(135menit)</p>	<p>Penutup(15menit)</p>
<p>4. Guru memulai kelas dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar para peserta didik. Guru mengecek kehadiran siswa. Guru menyiapkan kelas.</p> <p>5. Guru memberi motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar.</p> <p>6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas yang akan di lakukan pada hari itu.</p>	<p>Eksplorasi:</p> <p>3. Guru meminta siswa untuk mengamati gambar Mindmap dan selanjutnya memberikan pertanyaan, siswa diminta untuk mendeskripsikan tentang gambar dan dikomentari oleh siswa lain.</p> <p>4. Guru meminta siswa membuka buku paket.</p> <p>Elaborasi:</p> <p>1. Guru menjelaskan tentang metode JigsawMindmap yang akan dipakai.</p> <p>5. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok 6 orang sebagai kelompok asal.</p> <p>6. Guru meminta siswa kembali membentuk kelompok ahli sesuai dengan tema.</p> <p>a. Kelompok 1: Gunting Syafruddin dan Sistem Ekonomi Benteng.</p> <p>b. Kelompok 2 : FinansialEkonomi dan Nasionalisasi Perusahaan</p>	<p>5. Guru memberikan angket kepada siswa.</p> <p>6. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif di kelas pada hari itu.</p> <p>7. Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk mencari referensi tambahan sesuai materi yang diajarkan.</p> <p>8. Guru menutup pembelajaran mengucapkan doa dan salam.</p>

	<p>Asing.</p> <p>c. Kelompok3: Pembentukan Dewan Perancang Nasional dan Devaluasi MataUang Rupiah.</p> <p>d. Kelompok 4 : Deklarasi Ekonomi.</p> <p>e. Kelompok5:Program Jangka Panjang dan Jangka Pendek.</p> <p>4.Guru meminta kelompok untuk</p>	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

membentuk posisi memutar dengan kelompok ahli.

5. Guru meminta setiap kelompok mendiskusikan materi yang telah diberikan.

6. Guru meminta siswa yang telah berdiskusi kembali pada kelompok yang paling awal untuk menjelaskan materi yang didapat kepada kelompoknya.

Konfirmasi:

1. Guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi dari kelompok asal ke kelompok asli.
2. Guru memberikan penguatan materi secara keseluruhan materi yang telah diajarkan.

Penilaian Pembelajaran

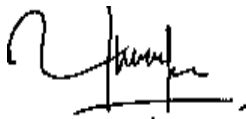
Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Pengamatan peserta didik yang aktif saat pembelajaran berlangsung dan ketepatan waktu saat mengumpulkan tugas.	Jawaban yang diberikan saat guru memberikan pertanyaan	Peserta didik bisa menyajikan hasil telaahnya dengan percaya diri dan bertanggung jawab.

Alat	Media	Sumber
Smartphone, Laptop,buku, alat tulis	PPT dan Hasil Mind Map.	Buku Guru dan Buku Siswa IPS Kelas VIII SMP /MTs: Penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia 2021, media onlinelainnya.

Dampit, 25 Mei 2025

Mengetahui

GuruPengampu



Yulaekah, S.Pd

Lampiran 5 Foto Kegiatan Pembelajaran

Guru membagi kelompok



Membagi Kelompok Ahli



Kelompok ahli berdiskusi



Pembuatan Mind Map



Presentasi Hasil MindMap





Lampiran 6 Hasil Olah Data

1. Uji Paired Samples t-test

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair1 PretestMinat Belajar	99.70	30	8.543	1.560
Posttestminat belajar	102.90	30	7.667	1.400

PairedSamplesStatistics

Paired Samples Statistics

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	PretestMinat Belajar - Posttestminat belajar	-3.200	8.664	1.582	-6.435	.035	-2.023	29	.052

2. Uji Wilcoxon

Ranks

a. Posttestminatbelajar- Pretest Minat Belajar		N	Mean Rank	Sum of Ranks
	Negative Ranks	9 ^a	11.61	104.50
	Positive Ranks	17 ^b	14.50	246.50
	Ties	4 ^c		
	Total	30		

minat belajar < Pretest Minat Belajar

b. Test Statistics^a

b. Posttestminatbelajar > PretestMinatBelajar

c. Posttestminatbelajar = PretestMinatBelajar

	Posttest minat belajar- Pretest Minat Belajar
Z	-1.806 ^b
Asymp. Sig. (2-	.071

tailed)

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 7 Turnitin



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

Sertifikat Bebas Plagiasi
Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/06/2025

diberikan kepada:

Nama : Diana Widayati
NIM : 18130036
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Pengaruh Pembelajaran Jigsaw MindMap Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Diponegoro Dampit Kabupaten Malang

Naskah Skripsi/Tesis 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, 26 Juni 2025



Benny Afwadzi

Daftar Riwayat Hidup



Nama Lengkap : Diana Widayati

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 09 Maret 2000

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Status : Belum Menikah

Alamat : Dusun Sumberayu Pamotan Desa Pamotan Rt 01
Rw 24 Kecamatan Dampit Kabupaten Malang

Pendidikan Formal

1. 2007–2012: SD Negeri 1 Pamotan
2. 2012– 2015 : MTs Nasruddin Dampit
3. 2015– 2018 : MA Nasruddin Dampit
4. 2018 – 2025 : Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Kontak

Email: dianawidayati5@gmail.com