

PUTERI HIJAU: Jurnal Pendidikan Sejarah

Available online <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ph>



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA *INTERACTY* TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI SMAN 2 SAROLANGUN

Nyimas Rahayu¹, Ira Miyarni Sustianingsih², Isbandiyah³
Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora,
Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia¹²³

nyimasrahayu971@gmail.com¹, irastkip@gmail.com², isbandiyahpris@gmail.com³

Accepted: 25 Juli 2026

Published: 29 Juli 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Sarolangun. Penelitian ini menggunakan metode *True Experimental Design* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 307 siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sarolangun. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *Random Sampling*, yaitu kelas XI F6 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI F3 sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji *t separated varians*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,77 dan t_{tabel} sebesar 1,99, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Simpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Sarolangun. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sarolangun. Penerapan model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, kerja sama kelompok, dan tanggung jawab dalam memahami serta menyampaikan materi kepada anggota kelompok lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selain meningkatkan pemahaman terhadap materi, model pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Keywords: *Jigsaw*, *Interacty*, *hasil belajar*, *sejarah*

How to Cite: Rahayu, N. Et Al (2026) Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Interacty Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMAN 2 Sarolangun. Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah (199-207)

*Corresponding author:
nyimasrahayu971@gmail.com

ISSN 2460-5786 (Print)
ISSN 2684-9607 (Online)

INTRODUCTION

Pembelajaran di SMA bertujuan tidak hanya mentransfer informasi tetapi juga membentuk kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan penguasaan konsep oleh siswa. Namun kenyataannya banyak guru masih menggunakan metode ceramah yang menjadikan proses pembelajaran bersifat pasif sehingga hasil belajar siswa cenderung belum optimal. Beberapa studi menunjukkan Pembelajaran sejarah yang masih didominasi metode ceramah cenderung kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa karena metode tersebut memiliki keterbatasan dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman reflektif peserta didik (Tafonao dkk., 2025:102).

Pembelajaran sejarah adalah suatu kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman tentang masa lalu sebuah masyarakat mulai dari asal-usul, perkembangan, dan peranan masyarakat tersebut dengan maksud tidak hanya mentransfer fakta atau kronologi saja, tetapi juga menyertakan nilai-nilai kearifan sosial sejarah, serta mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan kecerdasan historis, sikap dan kepribadian yang matang. Dari aspek proses, pembelajaran sejarah melibatkan interaksi aktif antara pendidik (guru) dan peserta didik, serta memanfaatkan lingkungan sebagai sumber pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya pasif menerima, tetapi juga berpikir kritis, membangun pemahaman tentang hubungan antara masa lalu, masa kini dan masa depan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Sarolangun yaitu Pak Andi Winarko pada 17 Oktober 2025, diketahui bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan KKTP sebesar 75 untuk mata pelajaran sejarah. Data hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah menunjukkan bahwa capaian nilai siswa masih tergolong belum optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pencapaian hasil belajar siswa, di mana sebagian siswa belum mampu memenuhi standar kompetensi yang diharapkan. Dalam pelaksanaannya, guru menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan kondisi kelas,

kegiatan seperti diskusi kelompok dan penggunaan aplikasi multimedia sering dilakukan agar siswa lebih aktif dan fokus dalam proses belajar. Namun, ketika guru menggunakan metode ceramah, siswa cenderung pasif dan kurang memperhatikan. Permasalahan yang kerap muncul di kelas antara lain keterlambatan siswa, menurunnya motivasi belajar, terutama pada jam-jam pelajaran terakhir serta hasil belajar yang kurang memuaskan karena siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan.

Kombinasi model pembelajaran *Jigsaw* dan media dari aplikasi interaktif berpotensi menguatkan dua keunggulan yakni struktur kooperatif *Jigsaw* yang memaksimalkan peran siswa sebagai pengajar satu sama lain, dan dukungan multimodal interaktif yang meningkatkan keterlibatan dan umpan balik real-time. Namun, meskipun banyak penelitian tentang *Jigsaw* dan banyak pula penelitian tentang aplikasi pembelajaran interaktif secara terpisah, studi yang mengkaji pengaruh penerapan *Jigsaw* yang dibantu media dari media *Interacty* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada kelas XI di SMA Negeri 2 Sarolangun relatif terbatas sehingga diperlukan penelitian yang spesifik menilai efektivitas gabungan kedua intervensi tersebut di konteks lokal ini.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji peran model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga meningkatkan kerja sama dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Penelitian Setianingsih dan Hartati (2022) menunjukkan bahwa penerapan model *Jigsaw* dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui kegiatan kolaboratif dan pemanfaatan sumber belajar yang autentik. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Sanjaya dan Kusnadi (2022) yang menemukan bahwa model *Jigsaw* memberikan pengaruh positif

terhadap hasil belajar serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Asda (2022) juga mengungkapkan bahwa model *Jigsaw* efektif meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penerapan model *Jigsaw* secara umum dan belum banyak yang mengintegrasikannya dengan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, penelitian mengenai penggunaan model *Jigsaw* yang dipadukan dengan media *Interacty* dalam pembelajaran sejarah menjadi penting untuk dilakukan guna mengisi kekosongan kajian yang ada.

Kombinasi model pembelajaran *Jigsaw* dan media dari aplikasi interaktif berpotensi menguatkan dua keunggulan yakni struktur kooperatif *Jigsaw* yang memaksimalkan peran siswa sebagai pengajar satu sama lain, dan dukungan multimodal interaktif yang meningkatkan keterlibatan dan umpan balik *real-time*. Namun, meskipun banyak penelitian tentang *Jigsaw* dan banyak pula penelitian tentang aplikasi pembelajaran interaktif secara terpisah, studi yang mengkaji pengaruh penerapan *Jigsaw* yang dibantu media dari media *Interacty* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada kelas XI di SMA Negeri 2 Sarolangun relatif terbatas sehingga diperlukan penelitian yang spesifik menilai efektivitas gabungan kedua intervensi tersebut di konteks lokal ini.

Judul penelitian ini penting dikaji karena pembelajaran Sejarah di tingkat SMA masih sering dipandang kurang menarik oleh siswa. Banyak peserta didik cenderung hanya menghafal fakta dan tahun tanpa memahami makna dari peristiwa sejarah itu sendiri. Akibatnya, motivasi belajar menjadi rendah dan hasil belajar belum mencapai tingkat yang diharapkan. Penerapan model

pembelajaran *Jigsaw* menawarkan solusi terhadap permasalahan tersebut. Melalui model ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berperan aktif sebagai “guru” bagi anggota kelompoknya. Pendekatan tersebut dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, memperdalam pemahaman, serta meningkatkan kerja sama antar siswa. Penggunaan media dari aplikasi pembelajaran interaktif, seperti *Interacty* dapat menjadi sarana yang efektif untuk menciptakan proses belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Beragam lembar kerja mampu menarik perhatian siswa sekaligus memberikan umpan balik cepat bagi guru. Dengan mengombinasikan model *Jigsaw* dan media *Interacty*, penelitian ini berpotensi menghasilkan desain pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran pada saat ini.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan media *Interacty* sebagai pendukung pembelajaran Sejarah yang dipadukan dengan model pembelajaran *Jigsaw*. Penelitian sebelumnya umumnya hanya meneliti efektivitas model *Jigsaw* atau penggunaan media pembelajaran digital secara terpisah, sedangkan penelitian yang secara khusus mengintegrasikan *Interacty* ke dalam pembelajaran Sejarah di tingkat SMA masih sangat terbatas. *Interacty* memiliki fitur interaktif seperti timeline, kuis, dan aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.

Model pembelajaran *Jigsaw* juga memiliki berbagai kelebihan yang mendukung efektivitas proses pembelajaran. Melalui model ini, guru terbantu karena siswa turut berperan dalam menyampaikan materi kepada teman sekelompoknya. Selain itu, setiap siswa bertanggung jawab memahami dan menjelaskan bagian materi tertentu sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam. Model *Jigsaw* juga

melatih keaktifan, kemampuan berkomunikasi, serta kerja sama antarsiswa melalui ketergantungan positif, karena setiap anggota memiliki peran penting dalam keberhasilan kelompok.

METHODOLOGY

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2022:8), metode penelitian kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian serta analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* terhadap hasil belajar sejarah siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *true experimental design*, yang memungkinkan peneliti memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol dalam kondisi yang terkendali. Menurut Yuwanto (2019:70), penelitian eksperimen merupakan metode yang dirancang untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat melalui pemberian perlakuan tertentu.

Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* melalui undian sehingga terpilih kelas XI F6 sebagai kelas eksperimen dan XI F3 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 35 butir soal yang telah melalui validasi ahli (*expert judgment*) dan uji coba untuk menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda sebelum digunakan dalam penelitian.

Rancangan penelitian yang digunakan yaitu melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pre-test sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan untuk mengukur perubahan hasil belajar serta mengetahui pengaruh penerapan

model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty*.

RESULT AND DISCUSSION

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Sarolangun.

1. Simpangan Baku dan Nilai Rata-Rata

Tes awal (*pre-test*) dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2026 pada kelas eksperimen dan tanggal 12 Februari 2026 pada kelas kontrol sebelum proses pembelajaran dimulai. Tujuan pelaksanaan pre-test adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Tes akhir (*post-test*) dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2026 pada kelas kontrol dan tanggal 3 Maret 2026 pada kelas eksperimen setelah seluruh proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Tujuan post-test adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

Nilai rata-rata dan simpangan baku digunakan sebagai dasar dalam perhitungan uji normalitas data *pre-test* dan *post-test*, serta dalam pengujian hipotesis penelitian. Hasil perhitungan nilai rata-rata dan simpangan baku tersebut disajikan pada tabel berikut.

Table 1. Nilai Simpangan Baku dan Nilai Rata-Rata

Kelas	Simpangan Baku		Nilai Rata-Rata	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Kontrol	13,79	9,15	75,81	77,61
Eksperimen	4,92	6,70	69,51	83,01

Sumber: Penulis, 2026

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini penting dilakukan sebagai salah satu syarat sebelum melakukan uji hipotesis. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan

menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* dengan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai χ^2_{hitung} lebih kecil atau sama dengan χ^2_{tabel} .

Berdasarkan hasil perhitungan, uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Table 2. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas				
Data	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan	
<i>Pre-test</i> Kelas Kont	4,34	7,81 ⁵	Normal	
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	7,00	7,81 ⁵	Normal	
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	3,84	7,81 ⁵	Normal	
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	3,03	7,81 ⁵	Normal	

Sumber: Penulis, 2026

Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa data kedua kelas berdistribusi normal karena nilai χ^2_{hitung} lebih kecil atau sama dengan χ^2_{tabel} .

3. Uji Homogentias

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari kedua kelompok penelitian memiliki tingkat keragaman yang sama atau homogen. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil perhitungan uji homogenitas data *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas disajikan pada tabel berikut.

Table 3. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas			
Data	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
<i>Pre-test</i>	7,86	2,03	Tidak Homoge
<i>Post-test</i>	1,87	2,03	Homogen

Sumber: Penulis, 2026

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui data *pre-test* kedua kelas tidak homogen karena nilai F_{hitung} lebih besar daripada nilai F_{tabel} . Sedangkan data *post-test* kedua kelas dinyatakan homogen karena nilai F_{hitung} lebih kecil daripada nilai F_{tabel} . Hasil uji homogenitas

pada data *post-test* menunjukkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,87 dan nilai F_{tabel} sebesar 2,03. Karena nilai F_{hitung} lebih kecil daripada nilai F_{tabel} , maka data *post-test* kedua kelas dinyatakan homogen. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa tingkat penyebaran data hasil belajar siswa pada kedua kelas berbeda secara signifikan.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data *pre-test* kedua kelompok tidak homogen, sedangkan data *post-test* memenuhi asumsi homogenitas. Oleh karena itu, pengujian hipotesis yang membandingkan hasil belajar setelah perlakuan dilakukan menggunakan data *post-test*, sehingga analisis menggunakan uji t dengan asumsi varians homogen yakni uji *t-test Separated Varians* (Sugiyono, 2019:139).

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Karena hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *t-test Separated Varians*.

Hipotesis penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol sebesar 77,65, sedangkan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 83,03. Selanjutnya, hasil perhitungan menggunakan uji *t-test Separated Varians* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 2,77 dengan derajat kebebasan 66. Pada taraf

signifikansi 0,05 diperoleh nilai sebesar 1,99. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , yaitu $2,77 > 1,99$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

5. Analisis Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Sarolangun pada siswa kelas XI semester genap Tahun Ajaran 2026. Secara keseluruhan, penelitian berlangsung mulai Februari 2026 hingga Maret 2026. Sebelum penelitian dilaksanakan, instrumen terlebih dahulu diuji coba untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Selanjutnya, *pre-test* diberikan kepada kelas eksperimen (XI F6) pada tanggal 10 Februari 2026 dan kelas kontrol (XI F3) pada tanggal 12 Februari 2026 untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan. Setelah itu, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Jigsaw* berbantuan media *Interacty*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, *post-test* dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2026 untuk kelas kontrol dan 3 Maret 2026 untuk kelas eksperimen guna mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* terhadap hasil belajar sejarah siswa.

Pada tahap penyusunan proposal dan wawancara awal, media pembelajaran direncanakan menggunakan aplikasi *Interacty* yang diakses melalui telepon genggam. Namun, saat penelitian berlangsung, sekolah menerapkan kebijakan yang tidak memperbolehkan siswa membawa atau menggunakan HP selama pembelajaran. Oleh karena itu, media *Interacty* diadaptasi menjadi media cetak dengan mencetak hasil desain dalam format PDF agar tetap sesuai dengan kondisi di sekolah tanpa mengubah tujuan penelitian.

Efektivitas media *Interacty* pada materi organisasi bentukan Jepang didukung oleh

karakteristik materi yang memuat banyak konsep, nama organisasi, tujuan pembentukan, fungsi, serta hubungan antarorganisasi, seperti Gerakan Tiga A, Putera, Jawa Hokokai, Seinendan, Keibodan, Heiho, dan PETA. Melalui fitur *timeline* interaktif yang disediakan *Interacty*, materi dapat disusun secara kronologis sehingga siswa lebih mudah memahami urutan pembentukan organisasi serta keterkaitan antarperistiwa sejarah. Selain itu, penggunaan kuis interaktif sebagai evaluasi membantu siswa mengingat perbedaan fungsi dan tujuan setiap organisasi melalui umpan balik langsung. Pada penelitian ini, template *Interacty* dicetak sebagai media pembelajaran sehingga tetap mempertahankan alur penyajian yang sistematis meskipun digunakan secara luring. Integrasi media tersebut dengan model *Jigsaw* juga mendorong setiap anggota kelompok menjadi lebih siap menjelaskan submateri yang dipelajarinya kepada teman satu kelompok, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes objektif jenis pilihan ganda. Total butir soal yang disusun berjumlah 45 item. Sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data, seluruh soal tersebut diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui kualitasnya, terutama terkait validitas setiap butir. Melalui uji coba instrumen, peneliti dapat menentukan soal mana saja yang layak digunakan dan mana yang perlu dibuang atau direvisi. Butir-butir yang dinyatakan valid kemudian digunakan pada tahap *pre-test*, yaitu sebelum pembelajaran dimulai, serta pada *tahap post-test* setelah proses pembelajaran selesai. Dengan demikian, instrumen tes ini berfungsi sebagai alat utama untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa, sekaligus sebagai pembandingan untuk melihat perubahan kemampuan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Tahapan ini penting agar data yang diperoleh benar-benar akurat, reliabel, dan mencerminkan pengaruh perlakuan dalam penelitian secara objektif.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan Simple Random Sampling, pemilihan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan tingkatan atau perbedaan apa pun yang terdapat di dalam populasi tersebut. Pada penelitian ini peneliti menerapkan teknik pengambilan sampel Simple Random Sampling dengan sistem undian pada kelas XI SMA Negeri 2 Sarolangun. Teknik simple random memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih sehingga tidak ada unsur pilih kasih dalam penentuan sampel. Tahapan penentuan sampel dilakukan melalui proses undian terhadap seluruh kelas populasi sebagai berikut: a. Populasi penelitian terdiri atas sembilan kelas XI di SMA Negeri 2 Sarolangun yang memiliki karakteristik relatif sama, baik dari segi kurikulum, materi pembelajaran, maupun guru pengampu. b. Seluruh nama kelas ditulis pada kertas undian dengan ukuran dan bentuk yang sama, kemudian masing-masing kertas digulung dan dimasukkan ke dalam satu wadah. c. Pengundian pertama dilakukan untuk menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen. Hasil pengundian menunjukkan bahwa kelas XI F6 terpilih sebagai kelas eksperimen. d. Setelah kelas eksperimen ditetapkan, nama kelas XI F6 dikeluarkan dari undian. Selanjutnya, pengundian kedua dilakukan terhadap delapan kelas yang tersisa untuk menentukan kelas kontrol. e. Hasil pengundian kedua menunjukkan bahwa kelas XI F3 terpilih sebagai kelas kontrol. Dengan demikian, sampel penelitian terdiri atas kelas XI F6 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI F3 sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sarolangun. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media

Interacty. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dan didukung oleh media pembelajaran yang interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, yaitu instrumen yang dirancang untuk mengukur kemampuan atau hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 69,58, sedangkan rata-rata nilai *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 75,88. Data tersebut menggambarkan kemampuan awal siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran. Setelah perlakuan diberikan, rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen meningkat menjadi 83,03, sementara rata-rata nilai *post-test* pada kelas kontrol hanya mencapai 77,65. Peningkatan nilai yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kondisi ini menandakan bahwa pembelajaran menggunakan model *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* mampu membantu siswa memahami materi sejarah dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji melalui uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat analisis statistik parametrik. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas berdistribusi normal. Artinya, sebaran data yang diperoleh tidak menyimpang dari distribusi normal sehingga layak digunakan dalam pengujian statistik lebih lanjut. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok sampel bersifat homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik data yang relatif sama sehingga perbedaan hasil yang diperoleh setelah perlakuan lebih mungkin disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan, bukan oleh perbedaan karakteristik

kelompok sampel.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t *separated varians* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,77, sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,99. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($2,77 > 1,99$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen tidak sama dengan kelas kontrol (terdapat pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty*).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih dan Hartati (2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui kegiatan belajar kolaboratif. Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Sanjaya dan Kusnadi (2022) yang menunjukkan bahwa model *Jigsaw* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Asda (2022) menemukan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* efektif meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Persamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Adanya pengaruh tersebut tidak terlepas dari karakteristik model pembelajaran *Jigsaw* yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa dibagi ke dalam kelompok asal yang heterogen, kemudian setiap anggota memperoleh bagian materi yang berbeda untuk dipelajari. Selanjutnya, siswa yang memperoleh materi yang sama berkumpul dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan dan memperdalam pemahaman terhadap materi yang menjadi tanggung jawabnya. Setelah itu, siswa kembali ke kelompok asal dan menjelaskan materi yang telah dipelajari kepada anggota kelompok

lainnya. Melalui kegiatan tersebut, setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk memahami materi sekaligus menyampaikan informasi kepada teman sekelompoknya. Situasi ini mendorong siswa untuk belajar lebih aktif, meningkatkan rasa tanggung jawab, melatih kemampuan berkomunikasi, serta membangun kerja sama dalam kelompok.

Selain penerapan model *Jigsaw*, penggunaan media *Interacty* juga menjadi faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Media *Interacty* memungkinkan materi pembelajaran disajikan dalam bentuk yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini, media *Interacty* digunakan untuk menyajikan materi sejarah mengenai perjuangan melalui organisasi-organisasi bentukan Jepang. Penyajian materi yang memadukan unsur visual, informasi yang terstruktur, dan aktivitas interaktif membuat siswa lebih mudah memahami isi materi serta lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Kehadiran media tersebut juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih variatif sehingga siswa tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah siswa. Kombinasi antara model pembelajaran yang menekankan kerja sama dan keaktifan siswa dengan media pembelajaran yang interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran sejarah.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sarolangun.

Penerapan model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, kerja sama kelompok, dan tanggung jawab dalam memahami serta menyampaikan materi kepada anggota kelompok lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selain meningkatkan pemahaman terhadap materi, model pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($2,77 > 1,99$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran yang diterapkan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut juga terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 83,03 yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 77,65. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Sarolangun. Model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Interacty* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar sejarah.

REFERENCES

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asda, Y. (2022). Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Man Model Banda Aceh. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 160–174.
- Interacty. (2025). *Interacty: Interactive Content and Gamification Platform*. <https://Interacty.me/>
- Kartini, A. Y., Nurdiansyah, D., & Cahyani, N. (2024). *Metode Statistika*. Malang: Madza Media.
- Sanjaya, & Kusnadi, J. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Teknik Jigsaw Pada Siswa Kelas X IPS. 3 SMA Utama Tahun Ajaran 2019-2020. *Jurnal Keguruan Universitas Islam Al-Ihya Kuningan*, 1, 9–13.
- Setianingsih, E., & Hartati, U. (2022). Model Pembelajaran Sejarah Tipe Jigsaw Berbasis Arsip Sejarah Lokal Untuk Memperkuat Berpikir Historis Peserta Didik. *SWARNADWIPA*, 4(2), 104.
- Setyawan, I. D. A. (2021). *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data dengan SPSS*. Surakarta: Tahta Media Group.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, W. H., Manik, A. C., Hulu, M. P. S., & Hasibuan, Y. S. D. (2025). Efektivitas Metode Ceramah dan Diskusi terhadap Pemahaman Materi Sejarah Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Toga Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 100–106.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Yuwanto, L. (2019). *Pengantar Metode Penelitian Eksperimen Edisi 2*. Yogyakarta: Graha Ilmu.