



# Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Kahoot! terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X APHP di SMK Negeri 3 Takalar

Andi Reski Amaliah Suardi<sup>3</sup>, Andi Sukainah<sup>2</sup>, Khaidir Rahman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Makassar

Email: [reskiamalia030802@gmail.com](mailto:reskiamalia030802@gmail.com)

---

## Article Info

### Article history:

Received August 15, 2024

Revised August 19, 2024

Accepted August 21, 2024

---

### Keywords:

*Jigsaw, Kahoot, Learning outcomes.*

---

## ABSTRACT

Kahoot-assisted jigsaw learning model is a teaching approach that combines jigsaw cooperative learning techniques with the use of Kahoot interactive quiz platform to increase students' participation and learning outcomes. This study aims to determine the effect of Kahoot-assisted Jigsaw learning model on learning outcomes of class X APHP students at SMK Negeri 3 Takalar. This type of research is a quasi-experiment that applies the Kahoot-assisted jigsaw learning model to the experimental class and the conventional learning model to the control class. The independent variable in this study is the application of the Kahoot-assisted Jigsaw learning model, while the dependent variable is student learning outcomes. The population in this study were all X APHP class students totaling 54 students and the samples in this study were 25 X APHP 1 students as the control class and 25 X APHP 2 students as the experimental class which were drawn by purposive random sampling. The research data were obtained from the observation sheet of learning activities and learning outcomes test. The results showed that the average post-test value of students (83.2) in the experimental class was greater than the average post-test value (65.76) in the control class. The standard deviation of the experimental class post-test was 10.39 and the standard deviation of the control class post-test was 14.42. The t-count value is 4.926 > t-table 1.677 at a significance level of 0.05 with degrees of freedom (db) = 48. Thus, the hypothesis H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>1</sub> is accepted. Based on the findings and discussion of this study, it can be concluded that the application of the Kahoot-assisted jigsaw learning model has an effect on student learning outcomes in class X APHP SMK Negeri 3 Takalar.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

## Article Info

### Article history:

Received August 15, 2024

Revised August 19, 2024

Accepted August 21, 2024

---

## ABSTRACT

Model pembelajaran *jigsaw* berbantuan *Kahoot* adalah pendekatan pengajaran yang menggabungkan teknik pembelajaran kooperatif *jigsaw* dengan penggunaan *platform* kuis interaktif *Kahoot* untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan *Kahoot!* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X APHP



---

**Keywords:***Jigsaw, Kahoot, Hasil belajar*

di SMK Negeri 3 Takalar. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* yang menerapkan model pembelajaran *jigsaw* berbantuan *Kahoot* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan *Kahoot!*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X APHP yang berjumlah 54 orang siswa dan sampel dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas X APHP 1 sebagai kelas kontrol dan 25 siswa kelas X APHP 2 sebagai kelas eksperimen yang ditarik dengan cara *purposive random sampling*. Data hasil penelitian diperoleh dari lembar observasi aktivitas belajar dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* peserta didik (83.2) kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata nilai *post-test* (65.76) di kelas kontrol. Standar deviasi *post-test* kelas eksperimen 10.39 dan standar deviasi *post-test* kelas kontrol 14.42. Nilai t-hitung 4.926 > t-tabel 1.677 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (db) = 48. Dengan demikian, hipotesis H0 ditolak dan H1 diterima. Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *jigsaw* berbantuan *Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kelas X APHP SMK Negeri 3 Takalar.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

**Corresponding Author:**

Nama penulis: Andi Reski Amaliah Suardi  
Universitas Negeri Makassar  
Email: [reskiamalia030802@gmail.com](mailto:reskiamalia030802@gmail.com)

---

**Pendahuluan**

Pendidikan adalah aspek utama dalam pembangunan setiap negara, karena melalui potensi individu dapat dikembangkan secara optimal untuk mencapai kemajuan dan kesejahteraan. Terdapat istilah, “mendidik anak saat ini sama artinya dengan sedang mempersiapkan mereka saat usia dewasa nantinya”. Guru mempersiapkan siswa agar memiliki kemampuan yang mumpuni, agar sikapnya akan sesuai dengan norma-norma pada masyarakat puas[1].

Proses belajar merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk mengajar siswa. Pembelajaran di sekolah khususnya pada sekolah kejuruan memegang peran yang sangat penting, dalam mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja. Namun dalam praktik upaya peningkatan hasil belajar di sekolah kejuruan, masih terdapat beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah menciptakan lingkungan belajar agar menjadi interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Berbeda dengan proses belajar sekarang hanya berfokus pada keaktifan dari tenaga pendidik, membuat siswa menjadi pasif dan kebosanan di kelas[2].

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *Kahoot!*, merupakan solusi dari masalah tersebut. Siswa pada akhirnya dapat meningkatkan pengetahuannya sendiri dengan memahami, mencari, kemudian menemukan hasil materi secara mandiri. Model ini diciptakan untuk membantu peserta didik agar bertanggung jawab atas pembelajarannya maupun teman



seusianya [3] Perkembangan teknologi juga membuka peluang baru pada bidang pendidikan. Salah satu teknologi yang sangat populer dalam membantu pembelajaran peserta didik, yaitu *Kahoot!*.

*Kahoot!* merupakan variasi media belajar mengajar, mengingat dibutuhkan kegiatan belajar agar tidak monoton sehingga pendidik sebaiknya menggunakan *Kahoot!* sebagai penunjang pembelajaran di kelas karena tampilannya yang menarik, pengemasan kegiatan belajar menjadi lebih mudah diikuti dengan kuis/ujian yang tidak terlalu serius seperti biasanya melainkan berupa *games*[4]

Untuk membantu perkembangan kognitif siswa dalam pengetahuan konseptual, dapat digunakan model *Jigsaw* dengan bantuan *Kahoot!*. Kegiatan belajar yang kolaboratif dilaksanakan pada kelompok kecil, agar lebih mudah untuk dimaksimalkan dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Tujuannya memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam hal belajar yang maksimal, baik bagi individu atau kelompok. Dibuktikan dengan banyaknya penelitian yang dilakukan, kemudian berhasil diaplikasikan secara baik menggunakan model ini[5]. Kelebihan menggunakan pembelajaran ini, membuat siswa mampu menyelesaikan suatu permasalahan tanpa merasa takut salah. Siswa diberikan kesempatan agar lebih aktif saat berbicara dan mengemukakan pendapat. Membuat pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga kelompok bisa bekerja dengan baik karena siswa dapat mengembangkan ketergantungan positif[6]

## Metode

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu atau *Quasi Eksperimental Design*, dalam kelas kontrol dan eksperimen. Diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* menggunakan media *Kahoot!* pada kelas eksperimen, kemudian untuk kelas kontrol tidak mendapat perlakuan hanya dengan pembelajaran konvensional saja. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2024 pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMK Negeri 3 Takalar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X program studi APHP SMK Negeri 3 Takalar yang berjumlah 54 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas X APHP 1 sebagai kelas kontrol dan 25 siswa kelas X APHP 2 sebagai kelas eksperimen yang ditarik dengan cara purposive random sampling. Data dikumpulkan dengan teknik tes dan observasi.

## Hasil

### 1. Uji Signifikansi Hasil Belajar

Nilai t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil belajar peserta didik pada tingkat signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan ( $db = N_1 + N_2 - 2$ ), dimana  $N =$  jumlah sampel (50);  $db = 25 + 25 - 2 = 48$ , analisis statistik t-test untuk sampel independen digunakan. Tabel berikut ini menunjukkan hasil klasifikasi uji-t.



Tabel 4.4 Uji-t Hasil Belajar Peserta Didik Pre-test Kedua Kelas

Variabel	Nilai t-Hitung	Nilai t-Tabel	Keterangan
XI - X2	1.434	1.677	Berbeda

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai t-tabel lebih tinggi dari t-hitung pada pre-test kedua kelas. Hasil pengujian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara t-tabel dan t-hitung ( $1.677 > 1.434$ ), yang berarti bahwa t-hitung lebih kecil dari t-tabel.

Tabel 4.5 Uji-t Hasil Belajar Peserta Didik Post-test Kedua Kelas

Variabel	Nilai t-Hitung	Nilai t-Tabel	Keterangan
XI - X2	4.926	1.677	Berbeda

Tabel di atas menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar daripada t-tabel pada post-test kedua kelas. Hasil pengujian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara t-tabel dan t-hitung ( $1.677 < 4.926$ ), hal ini berarti bahwa t-tabel lebih kecil daripada t-hitung, hal ini mengindikasikan bahwa hipotesa nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesa alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hasil analisis statistik uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil belajar peserta didik.

## 2. Aktivitas Belajar

Berdasarkan aktivitas belajar peserta didik, hasil observasi aktivitas belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

No	Indikator Pengamatan	Kelas Kontrol	Keterangan
1	Peserta didik aktif saat guru memberikan apersepsi	76	Aktif
2	Peserta didik aktif dalam bekerja sama dengan tim atau kelompok	36	Kurang aktif
3	Peserta didik aktif dalam memecahkan masalah terkait tugas yang diberikan oleh guru	92	Sangat aktif
4	Peserta didik aktif dan berpartisipasi dalam diskusi kelas	24	Kurang aktif
5	Peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan	24	Kurang aktif
	<b>Persentase seluruh kegiatan</b>	<b>50.4</b>	
	<b>Jumlah rata-rata (%)</b>	<b>256</b>	



Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Indikator Pengamatan	Kelas Eksperimen	Keterangan
1	Peserta didik aktif saat guru memberikan apersepsi	88	Sangat Aktif
2	Peserta didik aktif dalam bekerja sama dengan tim atau kelompok	100	Sangat Aktif
3	Peserta didik aktif dalam memecahkan masalah terkait tugas yang diberikan oleh guru	100	Sangat Aktif
4	Peserta didik aktif dan berpartisipasi dalam diskusi kelas	100	Sangat Aktif
5	Peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan	52	Cukup
	<b>Persentase seluruh kegiatan</b>	<b>88</b>	
	<b>Jumlah rata-rata (%)</b>	<b>440</b>	

Berdasarkan tabel 4.6, menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 256% dimana sebagian besar siswanya kurang aktif pada saat proses pembelajaran. Sedangkan pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebagian besar siswanya sangat aktif dengan jumlah nilai rata-rata 440%.

## Pembahasan

### 1. Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, pembelajaran dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pre-test, pertemuan kedua dan ketiga pemberian treatment dan pertemuan keempat adalah pemberian post-test. Pemberian treatment pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran jigsaw dengan bantuan media Kahoot sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah.

Nilai rata-rata (mean) pre-test siswa pada kelas eksperimen (X. APHP 2) pada mata pelajaran dasar-dasar agribisnis pengolahan hasil pertanian adalah 61.12 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah adalah 32. Sedangkan nilai rata-rata (mean) pre-test pada kelas kontrol (X. APHP 1) pada mata pelajaran dasar-dasar agribisnis pengolahan hasil pertanian adalah 55.84 dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah adalah 32. Hal ini disebabkan karena belum diberikan perlakuan (*treatment*) pada kedua kelas.

Berdasarkan hasil post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, menunjukkan bahwa hasil akhir kedua kelas tersebut mengalami perbedaan. Hasil tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata (*mean*) *post-test* pada kelas eksperimen 83.2 dengan nilai tertinggi 100 (sangat tinggi) dan nilai terendah adalah 64 (sedang) sebanyak 3 orang. Hal ini disebabkan karena kemampuan akademik siswa yang berbeda-beda, baik dalam memahami materi maupun



mengerjakan tugas atau masalah pribadi yang mengganggu fokus mereka dalam belajar. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) *post-test* kelas kontrol adalah 65.76 dengan nilai tertinggi 100 (sangat tinggi) yaitu 1 orang dan nilai terendah adalah 40 (rendah). Adapun data pendukung dari guru mata Pelajaran Dasar-Dasar Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian menunjukkan bahwa nilai rapor siswa rata-rata adalah 78.64, dimana hanya terdapat 1 siswa yang mendapatkan nilai paling tinggi yaitu 90. Hal ini disebabkan karena kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan serta kurangnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung media pembelajaran sehingga membuat siswa bosan dan kurang tertarik untuk belajar akibatnya siswa menjadi pasif saat belajar dan hasil belajarnya menjadi rendah.

Adapun hasil uji-t pada penelitian ini adalah  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis yaitu tolak  $H_0$  jika  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  dan  $H_1$  diterima. Maka  $H_0$  dalam penelitian ini yang berbunyi penerapan model pembelajaran jigsaw berbantuan Kahoot tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X APHP SMK Negeri 3 Takalar dinyatakan ditolak di mana  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ .

Konsekuensi dari penolakan  $H_0$  maka  $H_1$  dalam penelitian ini berbunyi penerapan model pembelajaran jigsaw berbantuan Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X APHP SMK Negeri 3 Takalar diterima. Dengan diterimanya  $H_1$  maka dapat dikatakan penerapan model pembelajaran jigsaw berbantuan Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X APHP SMK Negeri 3 Takalar. Hal ini sejalan dengan teori Damayati (2002) dalam Pranita Septiani (2022), hasil belajar adalah hasil yang telah diperoleh peserta didik berdasarkan pengalaman-pengalaman atau latihan-latihan yang diikutinya selama pembelajaran yang berupa keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw berbantuan kahoot sangat baik digunakan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utariasih *et al* (2018) bahwa model pembelajaran jigsaw dapat membuat siswa merasa lebih dekat, percaya diri, dan bertanggung jawab pada tugasnya masing-masing serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk lebih aktif dan giat belajar, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Melalui media Kahoot siswa lebih *excited* dalam mengerjakan soal evaluasi. Dengan demikian penerapan model pembelajaran jigsaw berbantuan Kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas X APHP SMK Negeri 3 Takalar.

## 2. Aktivitas Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas X APHP SMK Negeri 3 Takalar, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat berbeda. Dilihat dari tabel 4.6 pada kelas kontrol, jumlah rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 256% yang artinya sebagian besar siswanya kurang aktif sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 440% yang artinya sebagian besar siswanya sangat aktif dan pada indikator pengamatan poin 5 yaitu peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan masuk dalam kategori cukup, karena kurangnya kepercayaan diri yang membuat peserta didik ragu-ragu untuk menarik kesimpulan karena takut salah.



Rendahnya aktivitas belajar pada kelas kontrol, dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti sikap peserta didik yang cenderung pasif, kurangnya motivasi belajar, dan kurang fokus pada saat pembelajaran. Sedangkan model pembelajaran yang efektif serta penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ahmad Khoiruddin (2021), bahwa pemilihan model yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Sehingga apabila diterapkan dalam pembelajaran model jigsaw berbantuan kahoot akan membuat suasana kelas menjadi aktif.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, hal ini dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen (83.2) dan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol (65.76). Hal ini berarti kelas eksperimen lebih tinggi dengan kategori sangat tinggi sedangkan kelas kontrol lebih rendah dengan kategori sedang. Hipotesis H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ( $4.926 > 1.677$ ), artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *jigsaw* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X APHP di SMK Negeri 3 Takalar.

### **Daftar Pustaka**

- [1] Abbas, M. L. H. 2019. Penerapan Pembelajaran Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i2.1409>
- [2] Anita, R. 2021. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(1), 8.
- [3] Dedi, Mulyasana, 2012. *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [4] Lubis, R. S. 2021. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 9(2), 199–205.
- [5] Prayoga, Afrilya Puji. 2021. Amflikasi *Kahoot* sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik dalam Model Pembelajaran *Game-Based Learning*. *Jurnal Seni Rupa DAN Desain*. Vol 24 No. 2 hal 109-122.
- [6] Wahyu, Nur Aini. 2016. The Implementation Of Cooperatif Learning By Using Jigsaw and make a match Method To Improve The Activity and Learning Outcomes Of Sosial Science. *Journal*, Vol.2 No.1. <https://jurnal.uns.ac.id/ictte/article/view/8132> ISSN: 25002-4124.