



PENGARUH PEMBELAJARAN JIGSAW DENGAN BERBANTUAN PERMAINAN UNO STACO TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 7 DI SMPI NURUL HUDA MALANG

Iffa Afiralda¹, Arief Ardiansyah², Dwi Fitri Wiyono³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: 121901011116@unisma.ac.id,

2arief.ardiansyahyah@unisma.ac.id, 3dwi.fitri@unisma.ac.id

Abstract

The application of games in the learning process has developed rapidly and has begun to penetrate all levels of education, considering its utilization for the learning process. The implementation of learning using games in the realm of education in the application of classroom discussion learning based on educational games or games that have been adapted to the learning experience that has developed. In accordance with the type of research chosen, namely quantitative research, this study discusses the effect of the jigsaw learning method with the help of uno staco games on the learning interest of 7th grade student at SMPI Nurul Huda Malang, this research method uses experiment. From the description of the result of data analysis, it can be said that there is an influence on student interest in learning by using the jigsaw learning method with the help of uno staco games for 7th grade student at SMPI Nurul Huda Malang on the material "Introspective and introspection in living life"

Kata Kunci: *Jigsaw, Uno Staco, interest to learn.*

A. Pendahuluan

Tujuan pendidikan berfungsi sebagai komponen utama keberhasilan proses. Untuk mencapai tujuan ini, dibutuhkan dukungan untuk membangun standar pendidikan yang beragam dan konsisten (Wiyono 2017).

Sekolah memiliki tujuan utama untuk membuat setiap siswa menjadi individu dengan pengetahuan dan kemampuan yang sesuai dengan prinsip dan tujuan mereka. Ada pendidik atau guru, siswa, data, dan komunitas belajar yang terlibat dalam proses pendidikan. Agar proses pendidikan berjalan lancar, ada beberapa hal yang perlu dilakukan. (Ardiansyah 2018). Salah satunya kualitas pendidikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang efektif.

Siswa yang menguasai materi pelajaran dapat menunjukkan kualitas pendidikan. Akibatnya, untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik, dibutuhkan penerapan program pembelajaran di kelas. Salah satu pendekatan

pembelajaran yang dianggap dapat membuka potensi siswa sambil mengajarkan materi baru adalah *game* (Gie 2014).

Penggunaan *game* dalam proses pendidikan sudah berjalan dengan baik dan saat ini menyebar ke semua tingkat pendidikan, yang menunjukkan nilainya bagi proses pendidikan. (Suranto, 2021). Dunia pendidikan membutuhkan strategi pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran berkembang antara guru dan siswa sehingga dapat menjadi sarana yang informatif, kreatif, dan inovatif karena pengalaman belajar di dalam kelas menentukan tingkat keberhasilan siswa dan guru (Mufarrokhah and Pramusinta 2022). Metode pembelajaran *jigsaw* dengan berbantuan permainan *uno staco* merupakan metode pembelajaran yang belum pernah digunakan di SMPI Nurul Huda Malang.

Dalam penelitian yang relevan yang ditulis oleh Agni Nur Indriastuti dan Zainal Abidin (2021) bahwa model pembelajaran menggunakan *uno staco* efektif terhadap minat belajar siswa dapat diketahui siswa semakin aktif dalam pembelajaran di kelas dan terjadi adanya ketergantungan yang baik antar siswa. Dengan hasil analisis data persentase yang bernilai positif, sehingga secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan media *uno staco* ini termasuk dalam kategori baik. (Indriastuti and Abidin, 2021).

Dengan paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan berbantuan permainan *uno staco* pada siswa kelas 7 SMPI Nurul Huda Malang untuk meningkatkan minat belajar pada materi mawas diri dan instropeksi dalam menjalani kehidupan

B. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, yaitu dengan menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan responden yang berupa data (Sugiyono 2017). Kuesioner terdiri dari instrument minat belajar untuk menentukan aspek-aspek pengaruh pembelajaran *jigsaw* dengan berbantuan permainan *uno staco* terhadap minat belajar siswa.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian kuantitatif maka peneliti menggunakan metode eksperimen, menurut Jaedun (2011) Metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel yang datanya belum ada sehingga perlu dilakukan proses manipulasi melalui pemberian perlakuan atau treatment tertentu kepada subjek penelitian yang kemudian diukur dampaknya (data yang akan datang).

Selanjutnya peneliti memilih dua kelas untuk perbandingan yaitu kelas 7A sebagai kelas kontrol dan kelas 7B sebagai kelas eksperimen, yang mana dalam hal tersebut sebagai perbandingan kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno *Staco*. Sehingga dapat diketahui apakah metode pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno *staco* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Analisa data dalam penelitian ini menggunakan uji-t, kriteria penelitian yang berhasil adalah apabila hasil penilaian pada $2(\text{tailed}) < 0,005$ dan penelitian ini menggunakan skor skala likert dimana nilai (1) adalah sangat tidak setuju, nilai (2) yaitu tidak setuju, nilai (3) bernilai netral, (4) merupakan sangat setuju dan terakhir (5) berarti sangat setuju. Uji validitas dalam penelitian ini, di uji coba pada siswa kelas 8 dengan hasil 2 pertanyaan pada angket minat belajar yang tidak valid.

Data yang telah dikumpulkan, selanjutnya akan dianalisis, yaitu tahap analisis uji-t. Hasil analisis uji-t dapat digunakan untuk mencari aspek pengaruh pembelajaran jigsaw berbantuan permainan uno *staco* terhadap minat belajar siswa. Nilai dari aspek ini berguna untuk saran pengembangan metode pembelajaran jigsaw berbantuan permainan uno *staco* di masa yang akan datang.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menganalisis pengaruh minat belajar yang diambil dengan angket yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran jigsaw berbantuan permainan uno *staco* dilakukan. Pada penelitian kuantitatif ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran jigsaw berbantuan permainan uno *staco* dalam pembelajaran untuk mengetahui seberapa besar pengaruh minat belajar siswa kelas 7A SMPI Nurul Huda Malang dalam menguasai materi bab "mawas diri dan mawas diri dalam menjalani kehidupan" mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kurikulum mandiri.

Pada uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikan dari masing-masing kelas menunjukkan lebih besar dari 0,05. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas dengan pedoman apabila dalam perhitungan diperoleh nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($\text{sig} > 0.05$) maka data berdistribusi normal.

Kemudian, uji homogenitas dilakukan setelah data persyaratan normalitas terpenuhi. Pengolahan data ini menggunakan bantuan program komputer SPSS Versi 29.0 dan untuk menetapkan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika data yang diperoleh lebih besar dari 0,05 maka sebaran data bersifat homogen. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan peneliti yang menunjukkan data signifikansi berdasarkan rata-rata dengan nilai 632, kemudian berdasarkan median sebesar 581 dan berdasarkan

nilai signifikansi trimmed average sebesar 622 yang berarti menunjukkan bahwa data berdistribusi homogen.

Selanjutnya peneliti melakukan uji independent sample T-test, yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara kelas yang menggunakan pembelajaran jigsaw dengan berbantuan uno staco dan kelas kontrol. Uji independent sample T-test ini dilakukan dengan berbantuan spss versi 29.0 dengan hasil pada varian yang diasumsikan dan tidak bernilai signifikansi 0,001. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan apabila nilai signifikan $<0,05$, di mana hasil terdapat menunjukkan 0,001, maka dalam hal ini terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa antara kelas yang menggunakan pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno *staco* dan kelas yang menggunakan metode konvensional.

Dengan demikian, peneliti telah membuktikan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran jigsaw berbantuan permainan uno staco dalam pembelajaran pendidikan agama Islam minat belajar siswa meningkat. Dalam penelitian ini terbukti bahwa metode pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno staco dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam pada bab "mawas diri dan introspeksi diri dalam menjalani kehidupan".

Peneliti juga menemukan bahwa dengan suasana yang gembira saat bermain permainan uno, siswa dapat lebih aktif dan memiliki ingatan yang lebih dalam dan kuat tentang materi "makna beriman kepada malaikat, tugas-tugas malaikat, dan hikmah beriman kepada malaikat". Dalam pembelajaran yang diwarnai dengan diskusi dan permainan ini, siswa merasakan kegembiraan dalam belajar. Suasana ini membuat metode pembelajaran jigsaw berbantuan permainan uno staco mendapatkan respon yang baik dari siswa dan membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

D. Simpulan

Dari uraian nilai analisis data yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh terhadap minat belajar siswa. Dengan adanya pengaruh terhadap minat belajar siswa tersebut, maka dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran jigsaw berbantuan permainan uno staco dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMPI Nurul Huda Malang pada bab "mawas diri dan mawas diri dalam menjalani kehidupan".

Peneliti tertarik untuk menggunakan metode jigsaw learning dengan bantuan permainan uno staco dalam pembelajaran karena peneliti meyakini bahwa permainan uno staco ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas karena permainan ini sangat menyenangkan dan mengasah pola pikir siswa.

Kemudian, kegiatan pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran jigsaw dengan permainan uno staco dengan pemaparan dari guru terkait teknik pelaksanaan permainan dilanjutkan dengan sesi permainan itu sendiri dan diakhiri dengan presentasi hasil diskusi kelompok ahli dan evaluasi hasil diskusi. Dari urutan pembelajaran yang disampaikan dalam pembelajaran PAI tersebut, dapat dipahami bahwa siswa memiliki peningkatan minat belajar yang baik pada bab "mawas diri dan mawas diri dalam menjalani kehidupan".

Daftar Rujukan

- Ardiansyah, Arief. 2018. "Empat Aturan Manajemen Kelas Untuk Perilaku Guru Efektif Di Madrasah." *Vicratina Jurnal Pendidikan Islam* 3 (2): 196–202. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/1712>.
- Gie, The Liang. 2014. "Cara Belajar Yang Efektif Jilid II."
- Indriastuti, Agni Nur, and Zaenal Abidin. 2021. "Pengaruh Permainan Uno Stacko Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Di Masa Pandemi." *Jurnal Basicedu* 6 (1): 324–34. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1862>.
- Jaedun, Amat. 2011. "Oleh : Amat Jaedun." *Metodologi Penelitian Eksperimen*, 0–12.
- Mufarrokhah, Lailatul, and Yulia Pramusinta. 2022. "Tnd Box Uno Stacko Media Development On Thematic Lessons." *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15 (1): 106–19. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.383>.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabet, CV.
- Suranto, Yesica Maretha, Latour Bruno, Komisi Informasi Pusat, Martira Maddeppungeng, Teguh Budi Raharjo, Tina Kartika, et al. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53 (9): 6. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0A???%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790%0A>.
- Wiyono, Dwi Fitri. 2017. "Pemikiran Pendidikan Islam: Konseptualisasi Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Intelektual Islam Klasik." *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2 (3): 164–79. <https://doi.org/10.31538/ndh.v2i3.180>.
- Kunto, Ari. 2010. *Prosedur Pendekatan Suatu Penelitian*.

Nurjannah, Fatta, and Khoirul Qudsiyah. n.d. "Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi Uno Stacko," 1–10.

Mufarrokhah, Lailatul, and Yulia Pramusinta. 2022. "*Tnd Box Uno Stacko Media Development On Thematic Lessons*." *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15 (1): 106–19. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.383>.

Syarifuddin, Syarifuddin. 2019. "*GURU PROFESIONAL: Dalam Tugas Pokok Dan Fungsi (Tupoksi)*." *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam* 1 (August): 64–84. <https://doi.org/10.36670/alaman.v1i1.3>.