

**PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
JIGSAW BERBANTUAN QUIZZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PPKn KELAS VII DI SMPN 10 MATARAM**

Rahma Ayu Utami¹, Edy Herianto², Sawaludin³, M. Ismail⁴

¹PPKn FKIP Universitas Mataram

¹tamtamii46349@gmail.com, ²edyherianto@unram.ac.id,

³sawaludin@unram.ac.id, ⁴ismail.fkip@gmail.com

ABSTRACT

The use of learning models and media is important in the learning process because it is to achieve learning objectives. Through learning models and media, students can understand the material presented by the teacher, students are also able to develop their abilities. This research was conducted to find out: whether there is an effect of the implementation of the jigsaw type cooperative learning model assisted by Quizzizz on student learning outcomes in Civics subjects at SMPN 10 Mataram. The approach used is quantitative with a quasi-experimental research type and no equivalent control type. The research sample consisted of two classes with a purposive sampling technique. Data analysis uses the N-gain test, prerequisite tests namely the normality test (Chi square), homogeneity test (f-test) and hypothetical tests using the t-test. Based on the results of hypothesis testing using the t-test with a significance level of 5%, $t_{count} > t_{table}$ ($4.77 > 1.99$) means that H_a is accepted and H_o is rejected. Thus, it can be said that the implementation of the jigsaw type cooperative learning model assisted by Quizzizz has an effect on student learning outcomes in class VII Civics subjects at SMPN 10 Mataram.

Keywords: *Jigsaw, Quizizz, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penggunaan model dan media pembelajaran penting untuk dilakukan dalam proses pembelajaran dikarenakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. melalui model dan media pembelajaran siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa juga mampu mengembangkan kemampuannya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui: apakah ada pengaruh implementasi dari model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 10 Mataram. Pendekatan yang digunakan yakni kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen dan tipe noequivalent control. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas dengan teknik purposive sampling. Analisis data menggunakan uji N-gain, uji prasyarat yaitu uji normalitas (Chi kuadrat), uji homogenitas (uji-f) dan uji hipotesis menggunakan uji-t. berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,77 > 1,99$) artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan quizizz berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMPN 10 Mataram.

Kata Kunci: *Jigsaw, Quizizz, Hasil Belajar*

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran ada di Indonesia. Menurut Herianto (2022:91) PPKn adalah salah satu mata pelajaran dengan tujuan membentuk dan mengembangkan karakter warga Negara, sehingga sejalan dengan nilai-nilai pancasila. Mata pelajaran PPKn sendiri bertujuan untuk membentuk masyarakat yang cerdas, memiliki sikap serta berperilaku yang sesuai dengan nilai dan moral pancasila. Sejalan dengan pendapat Hariyanto (2020:5) bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn harus mencakup penumbuhkembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan, rasa kemanusiaan yang adil dan beradab serta membentuk akhlak mulia sekaligus pengembangan wawasan kebangsaan, kenegaraan, demokrasi, dan kepribadian yang berdasarkan ide nasionalnya pancasila dan landasan konstitusionalnya UUD 1945. Untuk itu perlu adanya proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi dan hasil belajar siswa, maka dari itu mata pelajaran PPKn sangat penting (Sawaludin, 2016).

Penerapan model pembelajaran yaitu tentang faktor dan motivasi belajar siswa (Jaya Wibawa & Suarjana, 2019). Penggunaan model pembelajaran bertujuan mengembangkan potensi siswa serta siswa dengan mudah memahami materi pelajaran. Untuk itu model pembelajaran menjadi penting untuk diterapkan guna membantu siswa dalam mengembangkan potensi dan kemampuannya pada kegiatan pembelajaran. Untuk itu, perlu adanya suatu model belajar yang menarik sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif dan lebih baik. Untuk itu, guru PPKn perlu untuk menerapkan model pembelajaran yang kreatifitas sehingga kegiatan belajar mengajar dapat lebih inovatif dan dipahami oleh siswa (Herianto et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn pada 28 Februari 2023 menyatakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn terbilang rendah. Hal tersebut terjadi karena minat belajar siswa masih kurang pada mata pelajaran PPKn dikarenakan proses pembelajaran yang berjalan monoton, sering kali siswa hanya belajar secara individu, meskipun guru membuat kelompok tetapi tidak terdapat kelompok asal

dan ahli, siswa juga kurang terbiasa menggunakan media pembelajaran yang menarik minat belajar akibatnya siswa tidak tertarik belajar dan kurang berpartisipasi pada proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya rendah.

Hasil belajar ialah hasil yang dapat dilihat setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran (Fajri, Laelatul et al., 2022). Dimana hasil belajar ini ditandai dengan terjadinya perubahan yang terjadi setelah siswa melakukan proses pembelajaran yang mengarah ke ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Herianto, 2023). Untuk itu perlukannya suatu cara belajar yang mampu mendorong keaktifan belajar siswa. Adapun cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, yakni proses belajar yang dikerjakan secara berkelompok. Menurut Indriyati (2019) pembelajaran kooperatif yakni system pembelajaran yang dikerjakan secara berkelompok dimana kelompok-kelompok kecil akan dibentuk dengan jumlah empat hingga enam siswa secara heterogen sehingga siswa menjadi semangat untuk belajar. Pembelajaran kooperatif juga dikatakan pembelajaran dengan

membagi kelompok-kelompok kecil secara acak agar saling berkolaborasi dan menuntaskan tugas.

Menurut Jaya Wibawa & Suarjana, (2019) pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sendiri ialah salah satu teknik belajar dengan menitikberatkan siswa agar saling bekerjasama serta saling membantu guna untuk menyelesaikan tugas. Pembelajaran tipe *jigsaw* juga diartikan sebagai pembelajaran yang dalam penerapan pembelajarannya membentuk kelompok kecil 4-6 siswa, kemudian setiap kelompok akan bertanggungjawab untuk menguasai materi dan kemudian siswa akan menyampaikan pembelajaran kepada kelompok lain. Sejalan dengan pendapat Rusman (Rake, 2021) bahwa *jigsaw* ialah model pembelajaran yang diterapkan secara berkelompok, nantinya pada setiap kelompok berjumlah 4-6 anggota yang dikelompokkan secara heterogen untuk saling bekerjasama dan bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas. Dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ialah pembelajaran dengan membentuk kelompok kecil yang

bertujuan melatih siswa bertanggungjawab untuk membelajarkan kepada kelompok sendiri dan kelompok yang lain.

Menurut Herianto (2022) Proses pembelajaran ialah kegiatan belajar yang mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuannya melalui aktivitas belajar yang beragam. Untuk itu menerapkan suasana belajar yang menarik melalui penerapan media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dan penting sehingga siswa dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuannya. Media dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar, media juga alat yang diterapkan guru dalam menyampaikan materi. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. *Quizizz* salah satu media belajar pembelajaran yang memberikan keleluasan siswa dalam berkreasi serta bereksplorasi saat bekerjasama dengan temannya. (Wardana et al., 2022). Menurut Mulatsih (2020) *quizizz* adalah pembelajaran yang menyajikan materi pembelajara, pertanyaan-pertanyaan evaluasi yang dikemas dengan kreatif sehingga menciptakan

kegiatan belajar menjadi lebih menarik. *Quizizz* juga adalah game edukasi yang menciptakan permainan kuis interaktif. Sehingga *quizizz* menciptakan semangat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar (Astika et al., 2023).

Model dan media pembelajaran penting diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu alat bantu yang efektif untuk mencapai tujuan belajar. penerapan pembelajaran tipe *jigsaw* di padukan dengan *quizizz* dengan tujuan agar terciptanya suasana belajar yang nyaman dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi aktif.

Penggunaan model dan media yang tepat oleh guru pada proses pembelajaran tentunya memiliki karakteristik yang sesuai dengan siswa, untuk itu, perlu adanya faktor pendukung yang menarik minat dan keaktifan belajar siswa agar hasil belajar meningkat. Adriani (2022) mengatakan bahwa hasil belajar yaitu keterampilan yang dapat tercapai sesudah siswa mengikut proses pembelajaran. Hasil belajar juga ialah hasil yang dicapai dari usaha belajar siswa, dengan ditunjukkannya perubahan kognitif, afektif dan

keterampiln. Sehingga dapat dikatakan hasil belajar merupakan proses pembelajaran yang dapat terlihat setelah diterapkannya suatu perlakuan (Rostika, 2020).

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:35) kuantitatif adalah penelitian berupa angka-angka yang dianalisis dengan statistik. *Quasi Experimental Design* digunakan dalam penelitian ini, yakni bentuk pengembangan dari *True Experimentasl Design*. Desain penelitian yang digunakan yakni *Nonequivalent Control Group Design*, dengan dua kelompok sampel yakni kelompok eksperimen mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *quizizz* sementara itu kelompok kontrol memakai metode belajar yang masih tradisional yaitu metode ceramah.

Teknik pengumpulan ialah teknik dalam mengumpulkan data (Sugiyono 2019). Data diperoleh penulis dengan observasi dan tes. Pengumpulan data dilaksanakan dari

minggu kedua bulan Juli sampai dengan akhir bulan Agustus.

Obsevasi adalah kegiatan yang pengamatan secara langsung, dimana dalam hal ini peneliti terjun secara langsung untuk melakukan penelitian. Sehingga bagian observasi yang penting untuk dilaksanakan yakni mengamati dan mengingat (Hardani et al. 2020:123). Sejalan dengan pendapat Hamzah dan Susanti (2020) teknik observasi ialah teknik pengumpulan data dengan secara langsung peneliti terjun untuk proses pengumpulan data. Sedangkan tes menurut Furqan et al., (2022) adalah alat penilaian yang digunakan dalam pengujian pada tingkat kognitif individu dengan tujuan mengetahui hasil belajar. Tes yang diterapkan pada peneliti ini berupa tes pilihan ganda yang diberikan melalui dua tahapan yakni *pretest* dan *posttest*.

Sugiyono berpendapat (2019:62) sampel ialah bagian dalam karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi. Penelitian ini menggunakan dua kelas yakni kelas VII G sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII F sebagai kelas kontrol, yang memakai *Purposive Sampling*. Teknik analisis data menggunakan uji

N-Gain, uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan uji-t.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, data diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest* yang telah bagikan kepada siswa pada pertemuan pertama dan akhir pembelajaran. Hasil pengumpulan data digunakan untuk melihat apakah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *quizizz* berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Adapun tes yang berikan kepada siswa adalah pertanyaan sebanyak 20 soal dalam bentuk pilihan ganda. Kemudian soal tersebut dibagikan kepada sampel yakni kelompok eksperimen (VII G) dan kelompok kontrol (VII F). Sehingga diperoleh nilai *pretest* dari kedua sampel sebagai berikut:

Tabel 1 Data Nilai *Pretest*

Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Sampel
Kelompok Eksperimen	75	35	32
Kelompok Kontrol	65	30	32

Pada tabel data nilai *pretest* diperoleh bahwa nilai tertinggi kelompok eksperimen tertinggi yaitu sebesar 75 sedangkan kelompok kontrol sebesar 65, adapun kelompok eksperimen mendapatkan nilai sebesar 35 sedangkan kelompok kontrol sebesar 30. Setelah *pretest* dilaksanakan, kemudian penulis, melakukan pertemuan pada kelompok eksperimen yaitu kelas VII G dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *quizizz* sebanyak empat kali pertemuan. Setelah itu, kemudian penulis membagikan tes *posttest*. Sehingga didapatkan data hasil *posttest* dari sampel ialah sebagai berikut:

Tabel 2. Data Nilai *Posttest*

Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Sampel
Kelompok Eksperimen	95	70	32
Kelompok Kontrol	75	35	32

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa hasil data nilai *posttest* kedua sampel terlihat perbedaan yang cukup jauh. Didapatkan bahwa nilai tertinggi kelompok eksperimen mencapai 95 sementara kelompok

kontrol hanya mencapai nilai 75, sementara itu nilai terendah kelompok eksperimen sebesar 70 dan kelompok kontrol 35. Hal tersebut terjadi karena kelas VII G sebagai kelompok eksperimen menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *quizizz* sementara kelas VII F sebagai kelompok kontrol hanya menggunakan model tradisional (metode ceramah). Selanjutnya peneliti mengolah data menggunakan statistik inferensial, dimana setelah mendapatkan data nilai *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *quizizz* berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji *N-gain*, uji normalitas dan uji homogenitas. Penggunaan uji *N-gain* penulis lakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Adapun hasilnya ialah sebagai berikut:

Tabel 3. Data Uji N-gain

Kelompok	Nilai	Kategori
Ekperimen	0.5	Sedang
Kontrol	0.4	Sedang

Diketahui dari tabel tersebut bahwa hasil dari uji *N-Gain* pada kedua sampel yaitu termasuk kedalam kategori sedang, yang artinya dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan hasil belajar.

Selanjutnya pengolahan data menggunakan uji normalitas (χ^2 hitung), yaitu mengetahui apakah data normal atau tidak. Dengan demikian dapat membantu peneliti untuk menempatkan pengujian hipotesis yang akan digunakan. Adapun hasilnya antara lain:

Tabel 4. Data Hasil Uji Normalitas

Data	Kelompok	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Ket.
N-gain	Eksperimen	0,44	11,07	Normal
	Kontrol	3,31	11,07	Normal

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh data dari kedua sampel yaitu data *N-gain* kelas eksperimen χ^2 hitung $0,44 \leq \chi^2$ tabel 11,07 untuk itu data berdistribusi normal. Begitupun dengan kelas kontrol memiliki nilai χ^2 hitung $3,31 \leq \chi^2$ tabel 11,07. Dapat disimpulkan, jika χ^2 hitung $\leq \chi^2$ tabel maka data normal.

Selanjutnya peneliti mengolah data menggunakan uji homogenitas dengan uji-f. adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Data Uji Homogenitas

Kelas	F _{hitung}	F _{tabel}	Ket.
VIIG dan VIIF	1,70	1,86	Homogen

Tabel di atas menyatakan bahwa data dari kedua sampel berdistribusi homogen, yang dibuktikan hasil nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$ ($1,70 < 1,86$) maka kelas VII G maupun kelas VII F dinyatakan homogen.

Kemudian terlihat bahwa data berdistribusi normal dan homogeny, selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan dengan uji parametric yang menggunakan uji-t dengan rumus *polles varian*. Adapun hasilnya ialah sebagai berikut:

Tabel 6. Data Uji Hipotesis

Statistik	N-Gain	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	32	32
\bar{X}	55.44	40.1
S ²	209.84	194.28
Thitung	4.77	
Ttabel	1.99	
Kesimpulan	$t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ha	

diterima dan Ho ditolak

Data uji hipotesis tersebut terlihat bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yang diperoleh nilai t_{hitung} 4.77 dan nilai t_{tabel} 1.99. dengan Bila nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$, maka Ha diterima semetara itu Ho ditolak, diartikan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *quizizz* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMPN 10 Mataram.

Model pembelajaran tipe *jigsaw* yaitu proses pembelajaran yang diterapkan secara berkelompok dan bekerjasama agar tercapinya tujuan pembelajaran (Suparyanto dan Rosad 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang melatih komunikasi dan saling berinteraksi dan berbagi ilmu dengan sesama siswa (Laela, 2017). Dengan diterapkannya model ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa sehingga mampu meningkatkan minat belajar (Rahun, 2022). Disimpulkan bahwa model *jigsaw* ialah cara siswa untuk mengembangkan kemampuannya dengan belajar secara berkelompok

sehingga melatih siswa untuk saling bekerjasama dan bertanggungjawab menyampaikan pembelajaran terhadap dirinya dan teman kelompok.

Karakteristik *jigsaw* sendiri ialah bagaimana siswa mampu untuk memahami materi yang didapatkan kemudian mempelajarinya dan mengajarkannya kepada siswa lain. berdasarkan hasil penelitian Kahar (2020) pada jurnal "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar" dimana didapatkan pada penelitiannya menunjukkan ada kenaikan hasil belajar siswa dalam tiap siklusnya, untuk itu dikatakan bahwa tipe *jigsaw* memiliki dampak baik pada hasil belajar siswa.

Penerapan model dan media pembelajaran diharapkan dapat mewujudkan kegiatan belajar menarik dan aktif. Media yang menyenangkan akan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, karena media yang berupa permainan dapat membantu peningkatan pemahaman dan ketrampilan siswa (Firmansyah et al., 2021). Media yang menarik juga menciptakan keaktifan dan siswa akan lebih berpartisipasi dalam proses belajar. untuk itu sejalan

dengan penelitian Astika et al., (2023) dalam jurnal pada judul "Pengaruh Implementasi *E-Learning* Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar PPKn" bahwa sebelum penggunaan *quizizz* rata-rata nilai siswa sebesar 38,86 kemudian menggunakan *quizizz* meningkat sebesar 66,14.

Berdasarkan analisis data uji hipotesisi dengan taraf signifikan 0,05. Diperoleh rata-rata kelas VII G sebagai kelompok eksperimen yakni sebesar 58,75 sementara rata-rata nilai kelas VII F sebagai kelompok kontrol sebesar 53,91 pada hasil *pretest*. Setelah sampel melakukan proses pembelajaran sesuai dengan model yang diterapkan pada penelitian. Kemudian diperoleh hasil dari nilai *posttest* kelompok eksperimen diperoleh rata-rata nilai sebesar 80,78 sementara rata-rata nilai kelompok kontrol sebesar 73,44. Perbedaan tersebut terjadi dikarenakan adanya penerapan model dan model pembelajaran yang digunakan pada kedua kelas berbeda satu sama lain. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil uji-t yakni sebesar nilai $t_{hitung} 4,779497 > t_{tabel} 1,998972$ dengan signifikannya sebesar 0,05, sehingga hasil keputusan H_a diterima dan H_o

ditolak, diartikan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMPN 10 Mataram.

E. Kesimpulan

Diperoleh hasil belajar siswa kelas VII G pada mata pelajaran PPKn mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi 5% (0.05), menggunakan uji-t, nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ (4.77 > 1.99). sehingga kesimpulannya implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *quizizz* berpengaruh.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Hariyanto. (2020). Buku Ajar Pendidikan Kewarga Negara (PKN). Mataram Sanabil.

Herianto, Edy., dkk. 2022. Pendidikan Kewarganegaraan Digital. Bandung: Widia Bhakti Persada Bandung.

Sugiyono. (2018). *Metodo Penelitian Manajemen Pendekatan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan Kelas (Action Research)*, penelitian evaluasi. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta Bandung

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta Bandung

Artikel :

Astika, S., Herianto, E., & Sumardi, L. (2023). *Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn*. 8.

Firmansyah, L. Y., Andriani, A., & Suliswati, L. (2021). *Meningkat Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Edukasi*. 674–682.

Feni, F., & Herianto, E. (2023). *Pengaruh Penggunaan Buku Siswa Elektronik Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas VII SMPN 2 Kuripan*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3921-3935.

Furqan, I., Ismail, H. M., Fauzan, A., & Herianto, E. (2022). *Pengaruh Pengajaran Bauran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMPN 8 Mataram*. *Palapa*, 10(2), 217–227.

<https://doi.org/10.36088/palapa.v10i2.1927>

Herianto, E. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Slide Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas XI Di SMKN 4 Mataram*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 257-268.

Herianto, E., Ismail, M., Dahlan, D., Mustari, M., & Sawaludin, S. (2022). *Pengembangan Model*

- Pembelajaran Portofolio Berbasis Hots Di Sekolah Menengah Pertama. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(5).
- Herianto, E., Ismail, M., Dahlan, D., Mustari, M., & Sawaludin, S. (2023). Mewujudkan Pembelajaran yang Inovatif di Madrasah melalui Pelatihan Portofolio Berbasis HOTS. *Jurnal Gema Ngabdi*, 5(1), 68–77. <https://doi.org/10.29303/jgn.v5i1.249>
- Herianto, E. (2023). Pengembangan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Integrasi Media Monopoli. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 75-83.
- Jaya Wibawa, I. M. A., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 115. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17665>
- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 279–295. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704>
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26.
- Rahun, R. (2022). Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SD Negeri 25 Mataram. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 314. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4914>
- Rostika, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script. *Journal of Educational Development*, 1(2), 240–251. <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/594>
- Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Xil Di MAN 12 Jakarta Skripsi. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253.*
- Wardana, M. A. W., Saddhono, K., & Rakhmawati, A. (2022). Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa pada Siswa Disleksia Melalui Metode Team Games Tournament dengan Menggunakan Media Pembelajaran berbasis Quizizz. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 7(1), 71–82. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v7n1.p71-82>