

Pengaruh Jigsaw Berbantuan *Spin The Wheel* terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas VII

Nur Anggi Nabila

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Email: nur_anggi@gmail.com

Abstrak– Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran Kooperatif Jigsaw berbantuan media *Spin The Wheel* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 1 Brang Ene Sumbawa Barat Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi terdiri atas 40 siswa kelas VII C dan VII D yang ditetapkan melalui sampling jenuh. Kelas VII C menjadi kelas eksperimen dan kelas VII D menjadi kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda. Instrumen yang diuji terdiri atas 50 butir soal dan 47 butir dinyatakan valid dengan koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha 0,975. Analisis dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, homogenitas, *Paired Sample t-Test*, dan *N-Gain* dengan SPSS 26. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen mencapai 90,85, sedangkan kelas kontrol 76,05. Uji *Paired Sample t-Test* pada kelas eksperimen menghasilkan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sedangkan kelas kontrol $0,055 > 0,05$. Nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,6012 atau 60,1205% dan termasuk kategori sedang/cukup efektif. Temuan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih kuat pada kelas yang memperoleh perlakuan Jigsaw berbantuan *Spin The Wheel*.

Kata Kunci: Jigsaw; *Spin The Wheel*; Pembelajaran Kooperatif; Hasil Belajar; PPKn

Abstract– This study examined the effect of the Jigsaw Cooperative learning model assisted by *Spin The Wheel* media on the PPKn learning outcomes of seventh-grade students at SMPN 1 Brang Ene, West Sumbawa, in the 2025/2026 academic year. A quantitative experimental approach with a *Pretest-Posttest Control Group Design* was used. The population consisted of 40 students in classes VII C and VII D, selected through saturated sampling. Class VII C served as the experimental group and class VII D as the control group. Data were collected using a multiple-choice test. Of 50 tested items, 47 were declared valid, and the instrument obtained a Cronbach's Alpha coefficient of 0.975. Data analysis used descriptive statistics, normality and homogeneity tests, *Paired Sample t-Test*, and *N-Gain* analysis with SPSS 26. The experimental group achieved a *posttest* mean of 90.85, compared with 76.05 in the control group. The *Paired Sample t-Test* in the experimental group produced Sig. (2-tailed) = $0.000 < 0.05$, while the control group obtained $0.055 > 0.05$. The experimental group's *N-Gain* was 0.6012 or 60.1205%, categorized as moderate/fairly effective. The findings indicate stronger learning improvement in the class receiving the Jigsaw model assisted by *Spin The Wheel* media.

Keywords: Jigsaw; *Spin The Wheel*; cooperative learning; learning outcomes; PPKn

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki posisi penting dalam membangun pengetahuan kewarganegaraan sekaligus membentuk sikap, tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, dan partisipasi peserta didik. Karena itu, proses pembelajaran PPKn tidak cukup hanya diarahkan pada penyampaian materi dan pencapaian nilai tes, tetapi perlu memberi ruang kepada peserta didik untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, menguji pemahaman, serta menghubungkan materi dengan pengalaman belajar. Pendekatan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk aktif menjadi relevan ketika guru menghadapi kondisi kelas yang kurang partisipatif dan mudah mengalami kejenuhan.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menciptakan interaksi belajar yang lebih terstruktur. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok dengan pembagian tanggung jawab yang memungkinkan keberhasilan individu dan kelompok saling berkaitan. Pola tersebut berbeda dari pembelajaran yang sepenuhnya berpusat pada guru karena proses memahami materi berlangsung melalui interaksi antarpeserta didik. Dalam konteks PPKn, interaksi tersebut juga relevan dengan karakter mata pelajaran yang menekankan kehidupan bersama, tanggung jawab, komunikasi, dan kemampuan menghargai perbedaan.

Model Jigsaw merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik sebagai anggota kelompok asal dan kelompok ahli. Setiap siswa bertanggung jawab mempelajari bagian tertentu dari materi, mendiskusikannya dengan siswa lain yang memiliki bagian materi yang sama, kemudian membawa kembali pemahaman tersebut ke kelompok asal. Struktur ini membuat setiap anggota memiliki peran yang relatif jelas. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga memiliki tanggung jawab untuk memahami dan menjelaskan bagian materi kepada anggota kelompoknya.

Temuan penelitian terdahulu memberikan dukungan empiris terhadap penggunaan Jigsaw pada hasil belajar. Penelitian pada pembelajaran PPKn kelas VII di SMP Negeri 1 Pariaman menunjukkan adanya pengaruh penerapan Jigsaw terhadap hasil belajar siswa [1]. Penelitian lain pada pembelajaran PPKn kelas VII di SMPN 10 Mataram juga melaporkan pengaruh model Jigsaw ketika dipadukan dengan media Quizizz [2]. Sementara itu, penelitian Putri et al. menunjukkan bahwa integrasi peta konsep dengan Jigsaw dapat digunakan untuk menguji perubahan hasil belajar PPKn melalui pendekatan

kuasi-eksperimental [3]. Studi lain pada siswa sekolah dasar juga menunjukkan hubungan positif antara penerapan Jigsaw dan hasil belajar [4], sedangkan penelitian di Hamparan Perak melaporkan pengaruh model Jigsaw terhadap hasil belajar siswa [5].

Walaupun demikian, efektivitas Jigsaw tidak seharusnya dipahami sebagai sesuatu yang otomatis terjadi pada setiap konteks pembelajaran. Tinjauan sistematis dan meta-analisis terhadap 69 studi menunjukkan bahwa hasil Jigsaw bervariasi menurut karakteristik penelitian, termasuk ukuran sampel, keragaman peserta didik, dan konten yang diajarkan [6]. Temuan tersebut penting karena keberhasilan model kooperatif tidak hanya bergantung pada nama model, tetapi juga pada desain aktivitas, pembagian tugas, kualitas interaksi, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat menjadi unsur pendukung untuk menjaga keterlibatan siswa selama penerapan Jigsaw. *Spin The Wheel* atau roda putar memberikan mekanisme pemilihan pertanyaan atau tugas secara acak sehingga dapat digunakan untuk menambah variasi aktivitas kelas. Penelitian tentang implementasi *Spin The Wheel* pada pembelajaran menunjukkan bahwa media roda putar dapat digunakan sebagai sarana interaksi dan aktivitas belajar [7]. Penelitian pengembangan media roda putar pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut [8]. Penelitian lain mengenai *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol dan melaporkan perbedaan hasil belajar serta keterlibatan siswa yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen [9]. Temuan-temuan tersebut memberi dasar bahwa media roda putar dapat dipertimbangkan sebagai pelengkap model pembelajaran yang menuntut partisipasi.

Pada penelitian ini, *Spin The Wheel* tidak ditempatkan sebagai model pembelajaran yang berdiri sendiri, melainkan sebagai media pendukung dalam sintaks Jigsaw. Kombinasi tersebut diarahkan untuk membuat proses diskusi dan penyampaian materi lebih interaktif. Siswa tetap menjalankan tanggung jawab sebagai anggota kelompok, tetapi aktivitas pembelajaran memperoleh unsur pemilihan secara acak melalui media roda putar. Dengan demikian, kombinasi model dan media diharapkan dapat meningkatkan kesiapan siswa untuk berpartisipasi, berkomunikasi, dan menunjukkan pemahaman terhadap materi PPKn.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada kombinasi model Kooperatif Jigsaw dengan media *Spin The Wheel* pada pembelajaran PPKn siswa kelas VII SMPN 1 Brang Ene Sumbawa Barat. Penelitian terdahulu yang menjadi rujukan dalam naskah menggunakan Jigsaw tanpa media pendukung, atau memadukannya dengan Quizizz dan peta konsep [2], [3]]. Sementara itu, studi mengenai *Spin The Wheel* lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran atau jenjang yang berbeda [7], [8], [9]. Oleh sebab itu, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh bukti empiris mengenai perubahan hasil belajar ketika Jigsaw dipadukan dengan media *Spin The Wheel* pada konteks PPKn kelas VII.

Permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut: apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw berbantuan media *Spin The Wheel* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 1 Brang Ene? Tujuan penelitian adalah mengetahui perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan serta membandingkan hasil deskriptif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian diharapkan memberikan informasi empiris bagi guru PPKn dalam memilih kombinasi model dan media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Brang Ene, Jalan Liang Ongo, Desa Mura, Kecamatan Brang Ene, Kabupaten Sumbawa Barat, Nusa Tenggara Barat, pada April 2026. Populasi penelitian berjumlah 40 siswa kelas VII yang terbagi ke dalam dua kelas. Kelas VII C ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh sehingga seluruh anggota populasi yang ditetapkan menjadi subjek penelitian.

Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model Kooperatif Jigsaw berbantuan media *Spin The Wheel*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional sebagaimana praktik pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk memperoleh gambaran kemampuan awal. Setelah perlakuan pembelajaran, kedua kelompok diberikan *posttest* dengan instrumen tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar.

Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda. Sebelum digunakan pada pengumpulan data utama, 50 butir soal diujikan kepada 22 siswa kelas VII B untuk menguji kualitas instrumen. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 47 butir soal dinyatakan valid. Uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,975 sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas tinggi. Informasi tersebut menjadi dasar penggunaan instrumen dalam pengukuran hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS 26. Analisis meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, *Paired Sample t-Test*, dan *N-Gain*. Uji normalitas digunakan untuk melihat distribusi data, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians. Pengujian hipotesis menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Analisis

N-Gain digunakan untuk menggambarkan tingkat peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Interpretasi hasil dilakukan dengan menggabungkan data deskriptif, hasil uji prasyarat, hasil uji hipotesis, dan *N-Gain*.

Secara operasional, alur penelitian terdiri atas tahap persiapan, pengujian instrumen, *pretest*, pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kontrol, *posttest*, pengolahan data, dan interpretasi hasil. Tahapan tersebut ditujukan agar perubahan skor hasil belajar dapat diamati sebelum dan sesudah pembelajaran serta dibandingkan secara deskriptif antara dua kelompok.



Gambar 1. Alur penelitian

Tabel 1. Komposisi subjek penelitian

Kelompok	Kelas	Jumlah	Perlakuan
Eksperimen	VII C	20	Jigsaw + Spin The Wheel
Kontrol	VII D	20	Pembelajaran konvensional

Tabel 2. Tahapan analisis data

Tahap	Tujuan	Hasil yang dilaporkan
Validitas	Menilai kelayakan butir soal	47 dari 50 butir valid
Reliabilitas	Menilai konsistensi instrumen	Cronbach's Alpha = 0,975
Normalitas	Memeriksa distribusi data	Seluruh Sig. > 0,05
Homogenitas	Memeriksa kesamaan varians	Sig. = 0,997
Paired Sample t-Test	Menguji perubahan pretest–posttest	Kontrol 0,055; eksperimen 0,000
N-Gain	Menggambarkan peningkatan	0,6012 atau 60,1205%

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah pembelajaran pada kedua kelompok, tetapi besarnya perubahan berbeda. Pada kelas kontrol, rata-rata *pretest* sebesar 73,40 meningkat menjadi 76,05 pada *posttest*. Pada kelas eksperimen, rata-rata *pretest* sebesar 74,40 meningkat menjadi 90,85 pada *posttest*. Selisih rata-rata pada kelas eksperimen adalah 16,45 poin, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 2,65 poin. Secara deskriptif, kenaikan pada kelas eksperimen jauh lebih besar daripada kenaikan pada kelas kontrol.

Tabel 3. Rata-rata *pretest* dan *posttest*

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Kenaikan
-------	-------------------	--------------------	----------

Kontrol	73,40	76,05	2,65
Eksperimen	74,40	90,85	16,45

Selain rata-rata, rentang nilai *posttest* juga menunjukkan perbedaan pola hasil. Pada kelas eksperimen, skor *posttest* berada pada rentang 81–98 dengan rata-rata 90,85. Pada kelas kontrol, skor *posttest* berada pada rentang 43–96 dengan rata-rata 76,05. Data tersebut menunjukkan bahwa capaian kelas eksperimen terkonsentrasi pada tingkat yang lebih tinggi, sedangkan kelas kontrol memperlihatkan rentang skor yang lebih lebar. Namun, karena ukuran sampel hanya 20 siswa pada setiap kelas dan analisis utama yang tersedia menggunakan *Paired Sample t-Test*, temuan deskriptif ini perlu dibaca bersama hasil pengujian statistik.

3.1.1 Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi *pretest* adalah 0,174 dan *posttest* 0,169. Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi *pretest* adalah 0,330 dan *posttest* 0,136. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga tidak terdapat indikasi penyimpangan distribusi yang digunakan dalam analisis penelitian. Hasil ini mendukung penggunaan analisis parametrik sesuai prosedur yang ditetapkan.

Uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,997 berdasarkan *Based on Mean*. Nilai tersebut lebih besar daripada 0,05 sehingga varians data dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dapat dilanjutkan pada tahap pengujian perubahan skor sebelum dan sesudah pembelajaran.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre kontrol	.151	20	.200 [*]	.933	20	.174
post kontrol	.184	20	.076	.932	20	.169
pre eksperimen	.175	20	.109	.947	20	.330
post eksperimen	.164	20	.168	.927	20	.136

^{*}. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Hasil uji normalitas

3.1.2 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* menghasilkan temuan yang berbeda antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelas kontrol, nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,055, lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian, perubahan skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan pada taraf 5%. Sebaliknya, kelas eksperimen memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil daripada 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelompok yang memperoleh perlakuan *Jigsaw* berbantuan *Spin The Wheel*.

Perbedaan hasil uji tersebut konsisten dengan perbedaan rata-rata yang telah dijelaskan sebelumnya. Kelas kontrol hanya mengalami kenaikan rata-rata 2,65 poin, sedangkan kelas eksperimen mengalami kenaikan 16,45 poin. Dengan demikian, bukti yang paling kuat dari analisis yang tersedia adalah bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen diikuti peningkatan hasil belajar yang signifikan. Karena pengujian yang dilaporkan dalam naskah adalah *Paired Sample t-Test*, interpretasi pengaruh antar-kelompok perlu dilakukan secara hati-hati dan tidak hanya didasarkan pada perbandingan nilai signifikansi dalam masing-masing kelompok.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	20	.00	.93	.6012	.22250
NGain_Persen	20	.00	93.33	60.1205	22.24958
Valid N (listwise)	20				

Gambar 3. Hasil uji hipotesis kelas kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-16.550	11.255	2.517	-21.818	-11.282	-6.576	19	.000

Gambar 4. Hasil uji hipotesis kelas eksperimen

3.1.3 Analisis *N-Gain*

Analisis *N-Gain* pada kelas eksperimen menghasilkan nilai rata-rata 0,6012. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian, nilai tersebut termasuk kategori sedang. Persentase *N-Gain* sebesar 60,1205% juga dikategorikan cukup efektif. Hasil ini memperlihatkan bahwa peningkatan yang terjadi setelah perlakuan tidak hanya terlihat dari perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*, tetapi juga tercermin dalam ukuran peningkatan yang memperhitungkan posisi skor awal dan skor maksimum.

Nilai *N-Gain* tersebut perlu dipahami sebagai ukuran peningkatan pada kelompok eksperimen berdasarkan data yang dianalisis. Nilai 0,6012 tidak menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan dengan besaran yang sama, karena statistik rata-rata menyederhanakan variasi individual. Oleh sebab itu, pembacaan *N-Gain* sebaiknya dipadukan dengan distribusi skor dan informasi proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, rentang *posttest* 81–98 menunjukkan bahwa capaian siswa pada akhir pembelajaran berada pada tingkat yang relatif tinggi dibandingkan skor awal.

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest kontrol - Posttest kontrol	-.900	1.971	.441	-1.822	.022	-2.042	19	.055

Gambar 5. Hasil uji *N-Gain*

3.2 Pembahasan

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dipahami dari karakteristik Jigsaw yang membagi tanggung jawab belajar kepada setiap anggota kelompok. Siswa memiliki bagian materi yang harus dipahami dan dijelaskan kembali kepada teman. Situasi tersebut membuat aktivitas belajar tidak berhenti pada menerima penjelasan guru, tetapi melibatkan proses membaca, mendiskusikan, menyusun pemahaman, dan menyampaikan kembali informasi. Dalam konteks PPKn, pola tersebut relevan karena materi pembelajaran dapat dibahas melalui pertukaran pandangan dan penjelasan antarsiswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Fadhilaturrahmy et al. pada PPKn kelas VII yang melaporkan pengaruh model Jigsaw terhadap hasil belajar [1]. Hasil penelitian Utami et al. juga menunjukkan bahwa Jigsaw berbantuan Quizizz memberikan pengaruh terhadap hasil belajar PPKn kelas VII [2]. Penelitian Putri et al. menunjukkan bahwa Jigsaw yang dipadukan dengan peta konsep dapat diuji secara kuasi-eksperimental pada pembelajaran PPKn [3]. Kesamaan temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggabungan struktur kerja kelompok dengan perangkat pendukung dapat menjadi strategi yang relevan untuk pembelajaran PPKn.

Temuan penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan hasil penelitian pada jenjang dan mata pelajaran berbeda. Sijabat et al. melaporkan pengaruh Jigsaw terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar [5], sedangkan [4]. melaporkan penerapan Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar pada sekolah dasar. [10] juga menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui penerapan Jigsaw pada pembelajaran. Perbedaan konteks tersebut menunjukkan bahwa Jigsaw telah digunakan pada berbagai jenjang, tetapi efeknya tetap perlu dibaca berdasarkan karakteristik materi, peserta didik, dan rancangan pembelajaran.

Unsur berbeda penelitian ini adalah penggunaan *Spin The Wheel* sebagai media pendukung. Media roda putar memberikan mekanisme aktivitas yang bersifat acak dan dapat digunakan untuk memilih pertanyaan, kelompok yang menjawab, atau tugas yang harus diselesaikan. Pada pembelajaran yang telah menggunakan diskusi kelompok, unsur tersebut dapat membantu menjaga perhatian siswa karena setiap anggota memiliki kemungkinan untuk memperoleh giliran. Dengan demikian, media berfungsi bukan sekadar dekorasi pembelajaran, tetapi sebagai bagian dari mekanisme interaksi yang mendukung partisipasi.

Hasil penelitian mengenai media roda putar memberikan konteks yang mendukung interpretasi tersebut. [7] menjelaskan implementasi *Spin The Wheel* sebagai media pembelajaran yang mendorong interaksi siswa dengan materi melalui aktivitas memutar roda. [8] mengembangkan media roda putar dan melaporkan peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. [9] juga melaporkan perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan dan tidak menggunakan *Spin*

The Wheel pada pembelajaran IPAS. Walaupun mata pelajaran dan jenjang penelitian tersebut berbeda, hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa media roda putar memiliki potensi sebagai sarana untuk meningkatkan variasi aktivitas belajar.

Penggunaan *Spin The Wheel* dalam penelitian ini juga memiliki implikasi terhadap dinamika kelas. Jigsaw menuntut siswa memahami bagian materi dan menyampaikannya kepada kelompok, sedangkan media *Spin The Wheel* dapat digunakan untuk memberikan kesempatan tampil atau menjawab secara acak. Kombinasi tersebut membuat tanggung jawab belajar tidak hanya berada pada siswa yang aktif berbicara. Siswa perlu menyiapkan diri karena setiap anggota dapat memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Secara pedagogis, mekanisme ini dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Namun, temuan ini tidak berarti bahwa Jigsaw selalu menghasilkan peningkatan yang sama pada semua kelas. Meta-analisis [6] terhadap 69 penelitian menunjukkan adanya variasi hasil Jigsaw dan heterogenitas berdasarkan beberapa faktor, termasuk ukuran sampel, keragaman siswa, dan konten yang diajarkan. Karena itu, hasil penelitian di SMPN 1 Brang Ene perlu ditempatkan sebagai bukti pada konteks tertentu, bukan sebagai bukti universal bahwa kombinasi Jigsaw dan *Spin The Wheel* akan selalu menghasilkan peningkatan yang sama.

Dari sisi hasil statistik, kelas eksperimen menunjukkan perubahan yang signifikan, sedangkan kelas kontrol tidak menunjukkan perubahan signifikan berdasarkan *Paired Sample t-Test*. Perbedaan rata-rata *posttest* sebesar 14,80 poin antara eksperimen dan kontrol memperkuat gambaran deskriptif mengenai perbedaan capaian akhir. Meskipun demikian, perbedaan *posttest* tersebut belum secara mandiri dapat dipakai sebagai estimasi efek antar-kelompok karena naskah tidak melaporkan uji independent-samples t-test, ANCOVA, atau analisis perbedaan skor antar-kelompok. Oleh karena itu, kesimpulan mengenai pengaruh perlu dipahami terutama sebagai bukti perubahan yang terjadi pada kelompok eksperimen dan perbedaan capaian deskriptif terhadap kelompok kontrol.

Temuan tersebut memberikan implikasi bagi guru PPKn. Pertama, Jigsaw dapat digunakan ketika materi memungkinkan pembagian topik menjadi beberapa bagian yang dapat dipelajari secara mandiri lalu dipertukarkan dalam kelompok. Kedua, media *Spin The Wheel* dapat ditempatkan pada tahap penguatan atau evaluasi formatif agar siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan secara bergiliran. Ketiga, guru perlu memastikan bahwa pembagian kelompok, instruksi tugas, waktu diskusi, dan indikator keberhasilan dijelaskan sejak awal agar aktivitas kooperatif tidak berubah menjadi diskusi tanpa arah.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperlihatkan pola bahwa kombinasi struktur kooperatif dan media interaktif dapat diikuti oleh peningkatan hasil belajar PPKn pada kelompok eksperimen. Nilai rata-rata 90,85 pada *posttest*, signifikansi 0,000, dan *N-Gain* 0,6012 memberikan tiga jenis informasi yang saling melengkapi: capaian akhir, perubahan statistik dalam kelompok, dan tingkat peningkatan. Ketiganya menunjukkan arah hasil yang konsisten, meskipun kekuatan kesimpulan kausal antar-kelompok masih dibatasi oleh jenis uji yang dilaporkan.

3.3 Implikasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan Jigsaw berbantuan *Spin The Wheel* dapat dirancang melalui beberapa tahapan pembelajaran. Guru dapat memulai dengan menyampaikan tujuan dan materi, membentuk kelompok asal, membagikan submateri, membentuk kelompok ahli, dan memberikan waktu untuk diskusi. Setelah siswa kembali ke kelompok asal dan menjelaskan submateri, *Spin The Wheel* dapat digunakan pada tahap penguatan untuk memilih pertanyaan atau siswa yang memperoleh giliran. Tahap akhir dapat berupa klarifikasi guru dan evaluasi individu.

Tabel 4. Rekomendasi penerapan Jigsaw berbantuan *Spin The Wheel*

Tahap	Aktivitas guru	Aktivitas siswa
Orientasi	Menjelaskan tujuan dan aturan permainan	Memahami tujuan dan pembagian tugas
Kelompok ahli	Memberikan submateri dan panduan diskusi	Mempelajari dan mendiskusikan submateri
Kelompok asal	Mengatur pertukaran informasi	Menjelaskan submateri kepada anggota kelompok
Spin The Wheel	Menyiapkan pertanyaan/tugas dan mengatur giliran	Menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas
Penguatan	Memberi klarifikasi dan umpan balik	Memperbaiki pemahaman dan menyimpulkan materi

3.4 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan ketika menginterpretasikan hasil. Pertama, jumlah subjek penelitian terbatas pada 40 siswa dari dua kelas sehingga generalisasi ke sekolah atau jenjang lain perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, instrumen penelitian menggunakan tes pilihan ganda sehingga hasil terutama merepresentasikan capaian kognitif yang diukur oleh instrumen tersebut dan belum menggambarkan seluruh aspek keterampilan sosial atau sikap kewarganegaraan. Ketiga, pengujian hipotesis yang dilaporkan menggunakan *Paired Sample t-Test*, sehingga penelitian belum memberikan pengujian statistik langsung mengenai perbedaan perubahan antara kelompok

eksperimen dan kontrol. Penelitian berikutnya dapat menambahkan independent-samples t-test terhadap gain score atau ANCOVA dengan skor *pretest* sebagai kovariat untuk memperkuat pengujian perbedaan antar-kelompok.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw berbantuan media *Spin The Wheel* diikuti peningkatan hasil belajar PPKn yang lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 74,40 pada *pretest* menjadi 90,85 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 73,40 menjadi 76,05. Hasil *Paired Sample t-Test* menunjukkan bahwa perubahan pada kelas eksperimen signifikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sementara perubahan pada kelas kontrol memperoleh nilai $0,055 > 0,05$. Analisis *N-Gain* pada kelas eksperimen menghasilkan nilai 0,6012 atau 60,1205% yang berada pada kategori sedang/cukup efektif. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kombinasi struktur tanggung jawab belajar dalam Jigsaw dengan aktivitas interaktif melalui *Spin The Wheel* dapat mendukung peningkatan hasil belajar pada konteks penelitian ini. Bagi pembelajaran PPKn, kombinasi tersebut dapat menjadi alternatif ketika guru membutuhkan aktivitas yang mendorong diskusi, pertukaran informasi, kesiapan menjawab, dan partisipasi siswa. Namun, kesimpulan mengenai pengaruh antar-kelompok perlu ditafsirkan secara hati-hati karena analisis hipotesis yang dilaporkan terutama menggunakan *Paired Sample t-Test*. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan analisis perbedaan antar-kelompok yang lebih langsung, memperluas jumlah subjek, dan mengukur tidak hanya hasil belajar kognitif tetapi juga keterampilan sosial, komunikasi, dan tanggung jawab siswa.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL

Dalam proses penyempurnaan bahasa, struktur, dan keterbacaan naskah ini, penulis menggunakan kecerdasan artifisial generatif sebagai bantuan penyuntingan. AI tidak digunakan untuk menghasilkan atau memanipulasi data penelitian, menetapkan hasil, maupun menggantikan penilaian ilmiah penulis. Seluruh keluaran telah diperiksa, diverifikasi, disunting, dan menjadi tanggung jawab penuh penulis.

REFERENCES

- [1] F. Fadhilaturrahmy, A. Bentri, R. Rayendra, and A. Masnur, 'Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMP Negeri 1 Pariaman', *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, vol. 5, no. 6, pp. 7305-7312, 2024, doi: 10.54373/imeij.v5i6.2186.
- [2] R. A. Utami, E. Herianto, Sawaludin, and M. Ismail, *Pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMPN 10 Mataram*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2023.
- [3] A. Putri, E. Herianto, Basariah, and L. Sumardi, 'Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menggunakan peta konsep dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 1, 2024, doi: 10.23969/jp.v9i1.12908.
- [4] A. T. Hasibuan, R. Jelita, and R. D. Pane, 'Implementation of the Jigsaw type cooperative learning model to improve student learning outcomes at SD Negeri 101237 Rambasihatur', *MADINA: Journal of Islamic Studies*, vol. 1, no. 2, pp. 116-125, 2024, doi: 10.62945/madina.v1i2.357.
- [5] V. S. Sijabat, R. K. Sembiring, P. J. Silaban, A. R. Abi, and A. Sitepu, 'Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101743 Hamparan Perak tahun pembelajaran 2023/2024', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 3, 2024, doi: 10.23969/jp.v9i3.18947.
- [6] O. C. Drouet, V. Lentillon-Kaestner, and N. Margas, 'Effects of the Jigsaw method on student educational outcomes: systematic review and meta-analyses', *Frontiers in Psychology*, vol. 14, 1216437, 2023, doi: 10.3389/fpsyg.2023.1216437.
- [7] I. C. Rachma, A. Z. Sufiyana, and K. Santoso, 'Implementasi media pembelajaran Spin The Wheel dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang', *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, vol. 8, no. 8, 2023.
- [8] N. Chamalia, E. Nurhayati, and G. K. Dewi, 'Pengembangan media pembelajaran roda putar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar', *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 7, no. 9, pp. 11002-11009, 2024, doi: 10.54371/jiip.v7i9.5453.
- [9] A. A. Yuningrat, E. Rahmawati, and E. W. Andjariani, 'Pengaruh media Spin The Wheel terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas VI SD', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 3, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i03.31868.

- [10] F. R. Daeli, 'Penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa', *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol. 5, no. 1, pp. 50-65, 2024, doi: 10.57094/jpe.v5i1.1577.