EFTPI Volume 2 No. 1, Bulan 10 (2026)
E-ISSN: 3123-7991

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW BERBANTU MEDIA CANVA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR INFORMATIKA

Saudah, Fauziah, Ahmad Ridoh
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo
saudah4539@gmail.com, fauziah.novel@gmail.com, ahmadridoh@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Jigsaw berbantu media pembelajaran Canva terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas XI MAN 1 Bungo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain Posttest-Only Control Group Design. Berdasarkan rekapitulasi data pada Bab IV skripsi, sampel penelitian terdiri atas 60 siswa, yaitu 30 siswa pada kelas eksperimen dan 30 siswa pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model Jigsaw berbantu Canva, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa perlakuan tersebut. Data minat belajar dikumpulkan menggunakan angket dan data hasil belajar menggunakan tes. Analisis dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan independent samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata minat belajar kelas eksperimen sebesar 79,03, sedangkan kelas kontrol sebesar 72,67. Hasil belajar kelas eksperimen memiliki rata-rata 79,33, sedangkan kelas kontrol 72,40. Uji hipotesis menunjukkan nilai t sebesar 4,277 untuk minat belajar dengan signifikansi < 0,05 dan t sebesar 2,355 untuk hasil belajar dengan signifikansi < 0,05. Analisis simultan dalam skripsi juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan model Jigsaw berbantu Canva terhadap minat dan hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kolaboratif Jigsaw yang didukung media visual Canva dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Informatika.

Kata Kunci: *Jigsaw*, Canva, minat belajar, hasil belajar, Informatika.

Abstract

This study aimed to determine the effect of the Jigsaw learning model supported by Canva learning media on students' learning interest and learning outcomes in Informatics for eleventh-grade students at MAN 1 Bungo. The study employed a quantitative experimental approach with a Posttest-Only Control Group Design. Based on the data recapitulation reported in Chapter IV of the thesis, the sample consisted of 60 students, with 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. The experimental class received instruction using the Jigsaw model supported by Canva, while the control class received instruction without the treatment. Learning interest data were collected using a questionnaire, while learning outcomes were measured using a test. Data analysis included normality, homogeneity, and independent samples t-tests. The results showed that the mean learning-interest score was 79.03 in the experimental class and 72.67 in the control class. The mean learning-outcome score was 79.33 in the experimental class and 72.40 in the control class. Hypothesis testing produced a t-value of 4.277 for learning interest with significance below 0.05 and a t-value of 2.355 for learning outcomes with significance below 0.05. The simultaneous analysis reported in the thesis also indicated a significant effect of the Jigsaw model supported by Canva on learning interest and

outcomes. These findings indicate that collaborative Jigsaw instruction supported by visual Canva media can be an alternative for Informatics learning.

***Keywords**: Jigsaw, Canva, learning interest, learning outcomes, Informatics.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, karakter, kemandirian, dan tanggung jawab peserta didik. Dalam proses tersebut, pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif. Pemilihan model dan media pembelajaran menjadi bagian penting karena harus disesuaikan dengan materi serta karakteristik peserta didik.

Berdasarkan observasi awal di MAN 1 Bungo, pembelajaran Informatika pada materi sistem komputer yang mencakup hardware, software, dan brainware masih banyak menggunakan ceramah, papan tulis, buku atau modul, serta PowerPoint. Skripsi Saudah mencatat bahwa sebagian siswa mulai jenuh dan kurang berkonsentrasi setelah pembelajaran berlangsung, sehingga diperlukan model yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Model Jigsaw merupakan pembelajaran kooperatif yang membagi siswa ke dalam kelompok asal dan kelompok ahli. Setiap siswa bertanggung jawab mempelajari bagian tertentu dari materi, mendiskusikannya dalam kelompok ahli, kemudian menjelaskan kembali materi tersebut kepada kelompok asal. Pola tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, berbagi informasi, dan bertanggung jawab terhadap bagian materi yang dipelajarinya.

Canva digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyajikan materi, lembar kerja, dan evaluasi secara visual. Dalam penelitian Saudah, Canva dimanfaatkan untuk mendukung penyampaian materi sistem komputer melalui teks dan elemen visual. Kombinasi Jigsaw dan Canva dirancang agar kegiatan kolaboratif siswa didukung oleh penyajian materi yang lebih terstruktur dan visual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Jigsaw berbantu media Canva terhadap minat belajar, hasil belajar, serta minat dan hasil belajar siswa secara bersama-sama pada mata pelajaran Informatika kelas XI MAN 1 Bungo.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain Posttest-Only Control Group Design. Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Bungo, Jalan RM. Thaher Kompleks Perumnas Rimbo Tengah, Kelurahan Cadika, Kecamatan Rimbo Tengah, Kabupaten Bungo. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret pada kelas XI.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI MAN 1 Bungo tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 207 siswa. Sampel dipilih menggunakan simple random sampling dengan sistem undian. Berdasarkan hasil pengundian, kelas XI MIPA 2 digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol, masing-

masing 30 siswa, sehingga total sampel yang digunakan dalam rekapitulasi hasil penelitian adalah 60 siswa.

Kelompok	Kelas	Jumlah
Eksperimen	XI MIPA 2	30
Kontrol	XI IPS 3	30
Total		60

Tabel 1. Total Sampel

Variabel bebas dalam penelitian adalah model pembelajaran Jigsaw berbantu media pembelajaran Canva. Variabel terikat terdiri atas minat belajar dan hasil belajar. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan melalui kelompok asal, pembagian materi, pembentukan kelompok ahli, diskusi, kembali ke kelompok asal, dan penyampaian materi. Canva digunakan untuk menyajikan tujuan pembelajaran, materi sistem komputer, worksheet, dan evaluasi.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar dan tes hasil belajar. Instrumen diuji sebelum digunakan dalam penelitian. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan independent samples t-test. Pengujian hipotesis menggunakan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil rekapitulasi data menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kedua variabel terikat.

Statistik	Minat Eksperimen	Minat Kontrol	Hasil Eksperimen	Hasil Kontrol
N	30	30	30	30
Nilai tertinggi	93	88	92	88
Nilai terendah	67	64	56	44
Mean	79,03	72,67	79,33	72,40
Median	79	72,50	82	76
Mode	75	65	84	80
Standar deviasi	6,651	5,903	9,459	11,035

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Penelitian

Rata-rata minat belajar kelas eksperimen sebesar 79,03, lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 72,67. Pada hasil belajar, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 79,33, sedangkan kelas kontrol 72,40. Data tersebut menunjukkan perbedaan rata-rata antara kelompok yang memperoleh perlakuan Jigsaw berbantu Canva dan kelompok kontrol.

Uji normalitas dalam skripsi menunjukkan data minat belajar dan hasil belajar pada kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas. Nilai signifikansi minat belajar adalah 0,053 pada kelas eksperimen dan 0,200 pada kelas kontrol, sedangkan hasil belajar

sebesar 0,076 pada kelas eksperimen dan 0,072 pada kelas kontrol. Uji homogenitas juga menunjukkan varians kedua kelompok dapat dibandingkan melalui uji-t.

Pengujian	t hitung	Signifikansi	Keterangan
Minat belajar	4,277	< 0,05	Signifikan
Hasil belajar	2,355	< 0,05	Signifikan

Tabel 3. Hasil Penelitian

Uji independent samples t-test menunjukkan nilai t hitung 4,277 untuk minat belajar dan 2,355 untuk hasil belajar. Karena nilai signifikansi berada di bawah 0,05, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada minat belajar maupun hasil belajar. Analisis simultan yang dilaporkan dalam skripsi juga menunjukkan nilai t hitung 2,343 dengan t tabel 1,672, sehingga hipotesis mengenai pengaruh model Jigsaw berbantu Canva terhadap minat dan hasil belajar secara bersama-sama diterima.

B. Pembahasan

Pengaruh terhadap Minat Belajar. Perbedaan rata-rata minat belajar menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memperoleh skor minat yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Struktur Jigsaw mengharuskan setiap siswa mempelajari bagian materi dan menyampaikan kembali hasil pemahamannya kepada kelompok asal. Kondisi tersebut memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi, berdiskusi, mendengarkan, bertanya, dan menjelaskan materi. Canva mendukung proses tersebut dengan penyajian materi secara visual sehingga informasi dapat digunakan sebagai bahan diskusi dan penjelasan.

Pengaruh terhadap Hasil Belajar. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 79,33, sedangkan kelas kontrol sebesar 72,40. Dalam model Jigsaw, siswa tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga mempelajari materi secara individual, mendiskusikannya dalam kelompok ahli, kemudian menjelaskan kembali kepada kelompok asal. Proses tersebut memungkinkan terjadinya pengulangan dan pengorganisasian pemahaman. Dukungan Canva memberikan bahan visual yang dapat membantu penyajian materi sistem komputer secara lebih terstruktur.

Pengaruh secara simultan. Hasil pengujian dalam skripsi menunjukkan bahwa penggunaan Jigsaw berbantu Canva berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar secara bersama-sama. Temuan ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran dan media yang digunakan dalam penelitian saling mendukung: Jigsaw mengatur aktivitas kolaboratif, sedangkan Canva mendukung penyajian materi dan aktivitas belajar secara visual.

Temuan penelitian ini sejalan dengan kajian yang dicantumkan dalam skripsi mengenai penggunaan model Jigsaw untuk mendukung hasil belajar serta pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. Namun, hasil perlu dipahami dalam batas penelitian, yaitu dilakukan pada satu sekolah, satu jenjang kelas, dan dengan perlakuan yang relatif singkat. Selain itu, desain posttest-only tidak memberikan skor awal

individu sehingga perbedaan kemampuan awal antar kelompok tidak dapat diamati secara langsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: (1) model pembelajaran Jigsaw berbantu media Canva berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas XI MAN 1 Bungo; (2) model pembelajaran Jigsaw berbantu media Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa; dan (3) model pembelajaran Jigsaw berbantu media Canva berpengaruh secara bersama-sama terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa. Rata-rata minat belajar kelas eksperimen adalah 79,03 dan kelas kontrol 72,67, sedangkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 79,33 dan kelas kontrol 72,40.

Secara praktis, guru dapat mempertimbangkan model pembelajaran kooperatif Jigsaw yang didukung media visual seperti Canva untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Informatika. Penelitian selanjutnya dapat memperluas sampel, memperpanjang durasi perlakuan, menggunakan instrumen dengan konsistensi yang lebih kuat, dan menambahkan pengukuran awal agar perubahan hasil belajar dapat diamati dengan lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Fatubun, W., Hariyani, S., & Marsitin, R. (2022). Pengaruh model Jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN Unggulan Ohoijang Maluku-Tenggara. *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains dan Teknologi, 4*(1), 82–88. https://doi.org/10.21067/jtst.v4i1. 6465

Husna, R. L., Rahmatullah, F., & Jasman. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa melalui implementasi metode Jigsaw berbantuan Canva pada pembelajaran Fikih di kelas VI A MI Al-Ishlah Kota Sorong. *MISOOL: Jurnal Pendidikan Dasar, 6*(2), 62–72.

Magdalena, I. (2021). *Psikologi pendidikan dalam perspektif pendidikan guru sekolah dasar*. CV Jejak.

Mujahidah, M., Ayni, A. N. S., & Ayni, A. N. S. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap minat belajar PAI siswa. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 8*(2). https://doi.org/10.26858/jkp.v8i2.63697

Noor, J. (2022). *Metodologi penelitian: Skripsi, tesis, disertasi, dan karya ilmiah*. Kencana.

Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan media Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8*(3).

Pangalila, T., Paka, N., Pombaile, E., Abdul, A., & Sampel, F. L. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano. *Academy of Education Journal, 15*(1), 415–420.https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2212

Putri, D. R., Liani, S. A., Widodo, S. T., & Andayani. (2023). Penerapan model pembelajaran Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan, 11*(2), 54–62.

Raditya, K. A., Gading, I. K., & Agustiana, I. A. T. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media PowerPoint untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, 3*(2), 84–93.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syamsiah, S., Kamal, S. I. M., & Trifirjayani, A. (2024). Penerapan metode Jigsaw untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Minasa Upa. *Gurutta: Journal of Learning, Teaching, and Instruction, 4*(2), 61–70.

Utari, T., & Nasral. (2021). Pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media *mind mapping* terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Kependidikan, 1*(2), 49–57.