

**UPAYA GURU MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
MENGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW  
BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT MATA PELAJARAN SOSIOLOGI  
KELAS X1 IPS DI SMAN 6 SOLOK SELATAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan Memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan



**NIA SAFIRA  
NIM. 19058023**

**Dosen Pembimbing:  
NURLIZAWATI, S.Pd, M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI**

**DEPARTEMEN SOSIOLOGI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2024**



HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

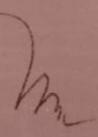
Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model  
*Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Matz  
Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS Di SMAN 6 Solok Selatan

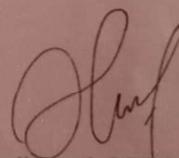
Nama : Nia Safira  
NIM/TM : 19058023/2019  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Departemen : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 3 Juni 2024

Mengetahui,  
Dekan FIS UNP

Disetujui Oleh,  
Pembimbing

  
  
Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D  
NIP. 196604111990031002

  
Nurlizawati, S.Pd, M.Pd  
NIP. 198807202019032011

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

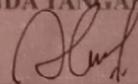
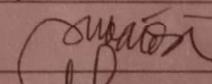
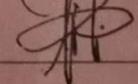
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi  
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model  
*Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Mata  
Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS Di SMAN 6 Solok Selatan

Nama : Nia Safira  
NIM/TM : 19058023/2019  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Departemen : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 3 Juni 2024

TIM PENGUJI	NAMA
1. Ketua	: Nurlizawati, S.Pd, M.Pd
2. Anggota	: Junaidi, S.Pd, M.Si
3. Anggota	: Dr. Eka Asih Febriani, S.Pd., M.Pd

TANDA TANGAN
1. 
2. 
3. 

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

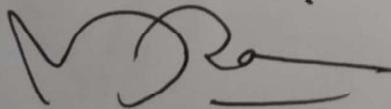
Nama : Nia Safira  
NIM/TM : 19058023/201  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Departemen : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS Di SMAN 6 Solok Selatan**" adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 3-8-2024

Mengetahui,  
Kepala Departemen



Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., MA  
NIP. 198305182009122004

Saya yang menyatakan



Nia Safira  
NIM. 19058023

## ABSTRAK

Nia Safira : UPAYA GURU MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X1 IPS DI SMAN 6 SOLOK SELATAN

Penelitian ini di latarbelakangi oleh hasil belajar siswa yang masih rendah, kurangnya pemahaman materi yang disampaikan guru, serta kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan. Adapun tujuan penelitian untuk menganalisis penggunaan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa kelas X1 IPS SMAN 6 Solok Selatan. penelitian ini dilakukan di kelas X1 IPS SMAN 6 Solok Selatan tahun ajaran 2024. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah konstruktivisme *Vygotsky*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin.

Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi tiap siklusnya. Siswa kelas X1 IPS 1 berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes tulis, dan dokumentasi. Instrument penelitian dalam penelitian ini yaitu pretest dan posttest yang dilaksanakan setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* dapat dilakukan dengan baik terbukti dari hasil belajar siswa mengalami peningkatan dalam mata pelajaran sosiologi dengan memperhatikan beberapa point tambahan pada peserta didik seperti memberikan motivasi, memberikan nilai tambah terhadap siswa yang aktif saat diskusi seperti bertanya, menambahkan jawaban, dan menyampaikan pendapat. Sedangkan di lihat dari siklus I ke siklus 2 yang mana dilihat dari nilai rata-rata pada siklus I berjumlah 50,82% pada siklus II 80,5% mengalami peningkatan menjadi dalam artian baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi peserta didik pada kelas X1 IPS 1 SMAN 6 Solok Selatan.

**Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Cooperative Learning, Tipe Jigsaw, Aplikasi Kahoot**

## KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena kehadiran limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Aplikasi Kahoot Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X1 Ips Sman 6 Solok Selatan”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana (S-1) Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan skripsi ini, penulis sangat mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Cukup banyak kesulitan yang penulis temui dalam penulisan skripsi ini, tetapi Alhamdulillah dapat penulis atasi dan selesaikan dengan baik. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada

1. Allah SWT dengan segala rahmat, karunia, dan hidayahnya yang memberikan kekuatan, kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini
2. Kepada teristimewa kedua orang tua bapak Syafrizal dan ibu Fitriyani tercinta, terimakasih telah berjuang untuk kehidupan penulis, selalu mengirimkan doa-doa terbaiknya untuk penulis, selalu menjadi tempat

pulang ternyaman penulis, serta kasih sayang yang tidak henti-hentinya untuk penulis

3. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya adek tersayang Rudi Kisara yang selalu menjadi teman cerita, teman berantem, teman kemana-mana yang selama ini selalu mendukung, ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis
4. Ibu Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan dan selama penyelesaian skripsi
5. Ibu Dr. Delmira Syafrini, S.Sos, M.A selaku Kepala Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini
6. Ibu Nurlizawati, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, masukan, ilmu, motivasi, petunjuk dari awal bimbingan sampai akhir skripsi ini
7. Ibu Dr. Eka Asih Febriani, S.Pd., M.Pd, Bapak Junaidi, S.Pd, M.Si, Bapak Ika Sandra, S.Pd., M.A selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini
8. Bapak dan Ibuk staf Pengajar Jurusan Sosiologi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menjalankan perkuliahan di Jurusan Sosiologi

9. Staf Administrasi Jurusan Sosiologi yang telah membantu penulis selama perkuliahan dan menyusun skripsi ini
10. Ucapan terimakasih kepada Ibu Roza Ardianti Zain, S.Sos, dan Ibu Netli Rahmawati, S.Pd selaku pamong yang membantu selama penelitian
11. Ucapan terimakasih Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Tenaga Pendidik dan Pendidik SMAN 6 Solok Selatan yang telah mendukung penyelesaian skripsi ini
12. Ucapan terimakasih kepada kelas X1 IPS 1 SMAN 6 Solok Selatan yang telah ikut berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini
13. Teruntuk Efri Yunengsih, Sri Yuliani, Rani Febiola, Yena Syadiah, Andini Okta Sundari terimakasih telah berjuang bersama-sama dari awal Sekolah Menengah Atas sampai sekarang
14. Terimakasih kepada Aisah Fitriyani, Dian Roswidia Dahari, Silvina Rahmadani, yang telah sama-sama berjuang dan mendukung dalam menempuh skripsian serta saling memberi semangat satu sama lain
15. Ulat Squad yang dari kecil berteman sampai sekarang selalu memberi semangat, menghibur dan mendengarkan keluh kesah penulis (Defni, Nike, Sari, Ani, Arvi).
16. Semua pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah berpartisipasi dalam membuat skripsi ini
17. Terakhir terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit

apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan dalam rangka menyempurnakan skripsi ini penulis mengharapkan masukan dari berbagai pihak untuk menyempurnakan skripsi ini. Harapan penulis pada skripsi ini semoga bisa bermanfaat bagi pembaca serta bisa dijaikan bahan studi bagi penelitian berikutnya.

Padang, Januari 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Model Pembelajaran Kooperatif .....	9
1. Model Kooperatif.....	9
2. Tipe Jigsaw .....	10
3. Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot.....	14
4. Pembelajaran Sosiologi Kurikulum K13 .....	18
5. Hasil Belajar.....	21
B. Teori Konstruktivistik.....	23
C. Penelitian Yang Relevan.....	24
D. Kerangka Berpikir .....	26
E. Hipotesis Penelitian .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Subjek Penelitian .....	30
C. Desain Penelitian .....	30
D. Teknik Pengumpulan Data .....	34
E. Instrumen Penelitian .....	37
F. Teknik Analisis Data .....	37
G. Indikator Pencapaian.....	39

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Sekolah.....40

    1. Sejarah Ringkas Sekolah..... 40

    2. Visi dan Misi..... 41

    3. Tujuan Sekolah ..... 42

B. Hasil Penelitian.....44

C. Pembahasan .....74

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....80

B. Saran .....81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Belajar Ulangan Harian .....	3
Tabel 2. Kriteria Tingkat Keberhasilan.....	41
Tabel 3. Hasil Pra Tindakan.....	47
Tabel 4. Presentase Ketuntasan Pra Tindakan .....	49
Tabel 5. Nilai Siswa Pretest dan Posttest Siklus 1 .....	58
Tabel 6. Presentase Ketuntasan Siklus 1 .....	60
Tabel 7. Hasil Belajar Pra Tindakan Dan Siklus 1.....	61
Tabel 8. Peningkatan Hasil Belajar Pra Tindakan Dan Siklus 1 .....	61
Tabel 9. Hasil Perolehan Pretest dan Posttest Siklus 2 .....	73
Tabel 10. Presentase Ketuntasan Siklus 2.....	75
Tabel 11. Hasil Belajar Pra Tindakan Siklus 1 dan Siklus 2 .....	77
Tabel 12. Peningkatan Nilai Pra Tindakan Siklus 1 dan Siklus 11.....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal Kahoot .....	18
Gambar 2. Tampilan Setelah Mendaftar Akun .....	18
Gambar 3. Tampilan Pin .....	19
Gambar 4. Tampilan Opsi Pilihan Ganda .....	19
Gambar 5. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Tanggart.....	35
Gambar 6. Guru Menjelaskan Gambar.....	55
Gambar 7. Siswa Diskusi Bersama Anggota Kelompoknya.....	55
Gambar 8. Siswa Presentasi di Depan Kelas .....	55
Gambar 9. Tampilan Memasukkan Pin.....	56
Gambar 10. Membuat Nama di Kahoot .....	57
Gambar 11. Nama yang digunakan saat game .....	57
Gambar 12. Tampilan di layar handphone.....	58
Gambar 13. Guru menjelaskan materi .....	70
Gambar 14. Siswa berdiskusi.....	70
Gambar 15. Siswa mempresentasikan.....	70
Gambar 16. Siswa memasukkan pin .....	71
Gambar 17. Mengisi nama pengguna.....	72
Gambar 18. tampilan muncul nama .....	72
Gambar 19. Tampilan dilayar hadphone siswa .....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 2.Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	93
Lampiran 3.Bahan Ajar.....	107
Lampiran 4. Soal .....	120
Lampiran 5.Kisi-Kisi Soal .....	126
Lampiran 6.Lkpd.....	130
Lampiran 7.Dokumentasi Kegiatan Siswa.....	156

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kurikulum ialah suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang di programkan, direncanakan dan dirancang secara sistematis atas dasar norma-norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Engel, 2014). Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal (Sugihartono, 2016).

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan, karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Guru mengemban tugas untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya yang beriman dan bertakwa

terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas dan terampil serta sehat jasmani dan rohani, juga harus mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta terhadap tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan sosial. Sejalan itu, pendidikan nasional akan mampu mewujudkan manusia-manusia pembangunan dan membangun dirinya sendiri serta bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Tercapainya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa.

Berdasarkan observasi awal peneliti selama proses PLK di kelas X1 IPS I SMAN 6 Solok Selatan mata pelajaran sosiologi hasil belajar siswa yang diperoleh masih kurang maksimal. Faktanya, masih banyak peserta didik khususnya kelas X1 IPS 1 yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini dikarenakan, dalam proses pembelajaran dikelas X1 IPS 1 masih memiliki permasalahan terkait kurangnya variasi dalam model pembelajaran, kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik, kurangnya partisipasi peserta didik pada saat presentasi, kurang aktif dalam diskusi. Hal tersebut dapat dilihat dari pada saat pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan pendidik pada saat menjelaskan materi, peserta didik tidak ikut andil dalam menjawab pertanyaan presentasi. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas X1 IPS 1 masih rendah. Kenyataannya hasil belajar

sosiologi siswa di SMAN 6 Solok Selatan masih jauh dari KKM yang ditetapkan sekolah. Hal ini dapat dilihat pada nilai Ulangan Harian siswa KD 3.1 Kelompok Sosial semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dari tabel 1 dibawah ini

**Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Ulangan Harian Kelas XI IPS Semester Ganjil tahun 2023/2024**

No	Kelas	Jumlah Siswa		KKM	Nilai Rata-rata
		L	P		
1.	XI IPS 1	14	14	75	45,17%
2.	XI IPS 2	14	14	75	77,93%
3.	XI IPS 3	15	14	75	76,88%
4.	XI IPS 4	13	15	75	75,55%
Jumlah		113			

*Sumber: Guru Sosiologi SMAN 6 Solok Selatan*

Berdasarkan data pada tabel 1 diatas, dapat dilihat bahwa SMAN 6 Solok Selatan memiliki 4 kelas yaitu XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, dan XI IPS 4 dari keempat kelas tersebut yang memiliki hasil belajar paling rendah yaitu kelas XI IPS 1 dapat dilihat dari nilai rata-rata sebesar 45,17%. Dimana nilai rata-rata hasil belajar ulangan harian semester ganjil pada KD 3.1 materi kelompok sosial kelas XI IPS 1 SMAN 6 Solok Selatan belum mencapai standar yang ditetapkan dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka harus ada perbaikan dalam proses pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki metode/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Untuk itu, diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi

pelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pelajaran Sosiologi.

Peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah model belajar yang mempersyaratkan siswa untuk bertanggung jawab pada tugas masing-masing dan mengajarkan pada anggota kelompok lainnya, sehingga mampu saling memahami antar siswa lainnya (Kahar, 2020). Model pembelajaran ini peneliti ambil dengan asumsi bahwa suatu persoalan akan lebih cepat terpecahkan bila dilakukan secara gotong royong dari pada oleh diri sendiri. Model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*, membawa siswa bekerja kelompok serta mampu menyampaikan pendapat pada saat diskusi, menumbuhkan kekompakan kelompok baik kelompok asal maupun ahli, menumbuhkan rasa persatuan dan kerjasama yang baik, sehingga penguasaan materi pelajaran bila didiskusikan akan lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya (Crystallography, 2016). Dengan demikian melalui pembelajaran dengan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* semoga pemahaman siswa tentang materi kelompok sosial lebih meningkat.

Lalu peneliti menggunakan aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajaran yang mana *kahoot* digunakan sebagai evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari. Kahoot digunakan pada saat posttest pada pertemuan kedua setiap siklus dengan soal berbentuk objektif dengan jumlah 20 soal. *Kahoot* dipilih peneliti karena bentuk aplikasi memunculkan daya saing yang kompetitif antara siswa dengan teman sekelasnya. Hal ini membuat siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran

untuk memenangkan permainan tersebut. Ditambah lagi dengan fitur yang memunculkan hasil permainan dari jawaban dengan poin tertinggi hingga terendah yang akan dimunculkan diakhir permainan dan bisa dilihat oleh seluruh pemain. *Kahoot* juga dapat memberi suatu kemudahan dan dapat dikatakan sebagai suatu novelty dalam perekaman skor nilai (hasil belajar) siswa, dimana secara otomatis skor (nilai) akan terekam di spreadsheet yang bisa digunakan berbentuk Ms. Excel, sehingga memudahkan peneliti dalam merekap dan mengolah data primer hasil belajar siswa secara berkala untuk melihat pengaruh yang signifikan berupa angka dari hasil belajar siswa (Saaman, 2022).

Perpaduan antara *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* akan lebih memudahkan guru dalam proses pentransferan pengetahuan kepada siswa. *Cooperatif Learning Tipe Jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* mendorong siswa mengembangkan kemampuan kritis, dan kreatif dalam proses pembelajaran sosiologi. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan karena kegiatan pembelajaran berbantuan permainan yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam memperoleh hasil belajar siswa yang ideal. Untuk itu, diperlukan memadukan antara *cooperative learning tipe jigsaw* dengan aplikasi *kahoot* dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Lusya Agustin (2022) dengan judul “Efektifitas Penerapan Flipped Classroom Berbasis Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Imun Di Sman 13 Bandar Lampung”. Nasrudin, Zainal Abidin (2017) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa SMP”. Ramli Abdullah (2017) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah”. Mikrayanti (2020) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematis Siswa SMP”. Dari penelitian terdahulu yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah “ Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Penilaian Kahoot Mata Pelajaran Sosiologi Kelas 11 IPS di SMAN 6 Solok Selatan”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa saat penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi
2. Saat pembelajaran di dalam kelas siswa kurang aktif
3. Hasil belajar siswa yang masih rendah
4. Media yang digunakan tidak menarik

### **C. Batasan Masalah**

Agar peneliti lebih terarah dalam menjawab rumusan masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi serta metode yang pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran kurang bervariasi dan penggunaan media tidak menarik sehingga rendahnya hasil belajar siswa kelas X1 IPS.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut Apakah hasil belajar siswa kelas XI IPS I meningkat setelah penggunaan model *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* dalam mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Solok Selatan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan, untuk mengetahui metode *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS I Sekolah Menengah Atas 6 Solok Selatan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian dapat menambah pemahaman terhadap pembelajaran model *cooperative learning tipe jigsaw* berbantuan penilaian *kahoot*.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan kemampuan profesional khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model *cooperative tipe jigsaw* pada mata pelajaran sosiologi kelas 11 IPS I di SMAN 6 Solok Selatan.

###### b. Bagi Guru

Dapat memperluas pengetahuan mengenai pembelajaran model *cooperative learning tipe jigsaw* yang merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran sosiologi.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat lebih mudah mamahami materi pelajaran, memperkuat interaksi antara anggota kelompok, saling bekerja sama antara anggota kelompoknya. Hal ini akan membangkitkan daya tarik siswa untuk ikut berbicara, turut berpartisipasi dalam mengeluarkan pendapat. Siswa tidak akan merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan siswa akan belajar lebih aktif.

d. Bagi Institut / Organisasi Sekolah

- 1) Dapat memberikan sumbangan pikiran mengenai model *cooperative learning tipe jigsaw* dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 2) Dapat mengetahui hasil belajar dan kemampuan siswanya khususnya pada pelajaran sosiologi di kelas X1 dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw*.