

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
BERBANTUAN WEB TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII
DI SMPN 2 LUBUK SIKAPING**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
HANIFA ZAHARA
NIM. 20004060

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

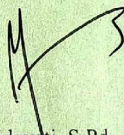
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
BERBANTUAN WEB TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII
DI SMPN 2 LUBUK SIKAPING**

Nama : Hanifa Zahara
NIM/BP : 20004060/2020
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 Mei 2026

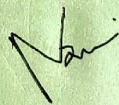
Disetujui Oleh

Pembimbing



Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198301262008122002

Kepala Departemen



Dr. Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197811292003121001

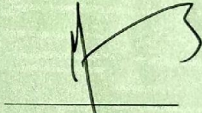
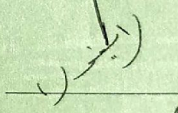
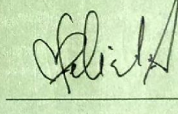
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul: : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*
Berbantuan Web Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 2 Lubuk
Sikaping
Nama : Hanifa Zahara
NIM/BP : 20004060/2020
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 Mei 2026

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd. NIP. 198301262008122002	
Anggota	: Dr. Rayendra, M.Pd. NIP. 198809122015041002	
Anggota	: Dr. Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M.Pd. NIDN. 0015108902	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Hanifa Zahara
NIM/BP : 20004060/2020
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*
Berbantuan Web Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 2 Lubuk
Sikaping

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 10 Mei 2026
Saya yang menyatakan,



Hanifa Zahara
NIM. 20004060

ABSTRAK

Hanifa Zahara. 2026. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Web Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 2 Lubuk Sikaping. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah rendahnya hasil capaian belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung berlangsung satu arah, rendahnya partisipasi dan interaksi siswa, serta kurang efektifnya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan web terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 2 Lubuk Sikaping.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen yaitu *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 2 Lubuk Sikaping dengan jumlah populasi sebanyak 127 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *puporsive sampling*, yaitu dari dua kelas diambil dengan pertimbangan tertentu yakni kelas VIII¹ sebagai kelas eksperimen sebanyak 25 siswa dan kelas VIII³ sebagai kelas kontrol sebanyak 25 siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model *jigsaw* berbantuan web, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t (*t-test*) yang sebelumnya dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan model *jigsaw* berbantuan web adalah 75, sementara itu kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional memperoleh nilai hasil belajar yaitu 66. Berdasarkan uji *t* diperoleh t_{hitung} 2,069 dan t_{tabel} 1,677 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Maka jika dibandingkan t_{hitung} 2,069 > t_{tabel} 1,677, sehingga dapat diartikan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan dengan penerapan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan web terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Sikaping.

Kata kunci: *Jigsaw*, web, hasil belajar

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Web terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 2 Lubuk Sikaping”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penasehat akademik sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, nasihat, saran yang sangat berharga bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Rayendra, M.Pd. dan Ibu Dr. Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen penguji yang senantiasa mengarahkan dan memberikan saran yang membangun untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi.

4. Bapak ibu Staff Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta Tenaga Kependidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat bermanfaat.
5. Bapak, ibu, serta siswa di SMPN 2 Lubuk Sikaping yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian ini.
6. Teristimewa penghargaan yang tak terhingga dan penuh rasa hormat penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Mu'aidi dan Ibunda Khairiyah yang selalu mendo'akan, memberikan kasih sayang, nasehat, dan dukungan yang tiada hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dan untuk kakak tercinta Annisa Khaira Ummi dan adik Khairi Al Faidz serta keluarga besar yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu, mendukung, dan membersamai penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada diri sendiri yang selalu berjuang dengan sabar, belajar untuk tetap kuat ditengah rasa takut, dan berani melangkah meski banyak hal terasa tidak mudah. Terima kasih telah bertahan dan memilih untuk terus berproses. Hanifa, *I'm proud of you. You did it.*

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga Allah SWT melimpahkan karunia-Nya dalam dalam setiap amal kebaikan dan diberikan balasan. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga diperlukan kritik

dan saran yang membangun dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, Aamiin.

Padang, Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Pustaka.....	11
1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i>	11
2. Pembelajaran Berbantuan <i>Web</i>	22
3. Keterkaitan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> dengan <i>Web</i>	25
4. Hakikat Hasil Belajar	28
5. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	34
B. Penelitian yang relevan	37
C. Kerangka Berpikir	38
D. Hipotesis.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Populasi dan Sampel	43

C. Instrumen dan Pengembangannya.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	53
E. Teknik Analisis Data.....	54
F. Prosedur Penelitian.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Deskripsi Data.....	60
B. Analisis Data	65
C. Pembahasan.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Nilai Formatif Siswa.....	4
Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Lubuk Sikaping.....	44
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	45
Tabel 4. Rekapitulasi Uji Validitas Butir Soal Tes.	49
Tabel 5. Kriteria Tingkat Reliabilitas.	50
Tabel 6. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Butir Soal Tes.	50
Tabel 7. Indeks Kesukaran.....	51
Tabel 8. Rekapitulasi Indeks Kesukaran Soal.....	51
Tabel 9. Interpretasi Daya Beda.....	52
Tabel 10. Rekapitulasi Daya Beda Soal.....	52
Tabel 11. $\log S^2$	56
Tabel 12. Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.	61
Tabel 13. Data Nilai Hasil Belajar (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen.....	61
Tabel 14. Data Hasil <i>Pretest</i> kelas Kontrol.....	63
Tabel 15. Data Nilai Hasil Belajar (<i>Posttest</i>) Kelas Kontrol.	63
Tabel 16. Perbandingan Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	64
Tabel 17. Hasil Perhitungan Uji Liliefors.....	66
Tabel 18. Hasil Uji Homogenitas.....	67
Tabel 19. Uji Hipotesis.	67
Tabel 20. Hasil Uji t Hipotesis Penelitian.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	40
Gambar 4.1 Histogram Hasil Belajar (Posttest)Kelas Eksperimen.....	62
Gambar 4.2 Histogram Hasil Belajar (<i>Posttest</i>) Kelas Kontrol.	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul.....	87
Lampiran 2. Soal Pretest dan Posttest.	105
Lampiran 3. Uji Validitas Soal.	110
Lampiran 4. Uji Reliabelitas.	111
Lampiran 5. Uji Tingkat Kesukaran	112
Lampiran 6. Uji Daya Beda	113
Lampiran 7. Nilai Pretest Kelas Eksperimen.	114
Lampiran 8. Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	115
Lampiran 9. Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	116
Lampiran 10. Nilai Posttest Kelas Kontrol.	117
Lampiran 11. Tabel Uji Normalitas Posttest (Kelas Eksperimen)	118
Lampiran 12. Tabel Uji Normalitas Posttest (Kelas Kontrol)	119
Lampiran 13. Perhitungan Uji Homogenitas (Posttest)	120
Lampiran 14. Uji Hipotesis dengan Uji T.....	121
Lampiran 15. Tabel Uji Liliefors.	123
Lampiran 16. Tabel Uji Square.....	124
Lampiran 17. Tabel Nilai Kritis Distribusi T.....	125
Lampiran 18. Surat Izin Penelitian dari Departemen.....	126
Lampiran 19. Surat Izin Penelitian dari Dinas Satu Pintu.	127
Lampiran 20. Surat Balasan dari Sekolah.....	128
Lampiran 21. Dokumentasi.....	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan mengembangkan kecerdasan intelektual pada diri individu. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, menegaskan bahwa pendidikan harus dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam mengembangkan kemampuan dirinya seperti pengendalian diri, kecerdasan dan keterampilan yang berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya diartikan sebagai proses penyampaian informasi, tetapi juga upaya guru dalam melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan dan bantuan kepada siswa. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi guru dengan siswa dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran yang ideal menurut PP Nomor 57 Tahun 2021 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 ayat (1) harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa, sehingga mampu mendorong siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Berdasarkan PP Nomor 57 Tahun 2021, guru dituntut bisa menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan berkualitas, harus mampu merancang dan menerapkan strategi, metode, model, dan media yang tepat serta bervariasi yang tentunya sesuai dengan materi yang disampaikan.

Namun kenyataannya, proses pembelajaran masih sering terjebak pada paradigma lama yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Guru menjadi satu-satunya sumber belajar, sementara siswa hanya mendengarkan penjelasan, mencatat, dan menghafal materi tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton, siswa kurang termotivasi, dan tidak memiliki pengalaman belajar yang bermakna.

Kondisi tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPN 2 Lubuk Sikaping. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMPN 2 Lubuk Sikaping, khususnya pada kelas VIII pada tanggal 4 Maret 2024, pembelajaran IPS masih didominasi model pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru

menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi yang akan dipelajari, sementara itu siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Slavin (2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membatasi kesempatan siswa untuk berpikir kritis, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan daya tahan belajar.

Dominasi model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS berdampak langsung pada rendahnya partisipasi siswa di kelas. Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa rendahnya tingkat keaktifan siswa SMP dalam belajar ditandai dengan minimnya partisipasi dalam diskusi, rendahnya frekuensi bertanya, serta kurangnya keberanian mengemukakan pendapat (Sari & Widodo, 2021; Rahmawati, 2023). Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Lubuk Sikaping. Berdasarkan pengamatan peneliti, sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif, jarang mengajukan pertanyaan, dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa tampak kurang antusias dan mudah merasa bosan, terutama ketika pembelajaran berlangsung dalam waktu relatif lama tanpa variasi aktivitas. Situasi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa.

Selain penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional, pemanfaatan media pembelajaran berbasis web oleh guru juga tergolong sangat terbatas. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru mata pelajaran IPS di SMPN 2 Lubuk Sikaping, penggunaan media pembelajaran

masih terfokus pada buku teks dan papan tulis. Media berbasis web, seperti video pembelajaran, sumber belajar daring, atau platform pembelajaran digital belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Padahal, secara teoritis pemanfaatan media berbasis web memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut teori pembelajaran multimedia, penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan video dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam apabila dirancang sesuai dengan prinsip kognitif (Mayer, 2020). Media berbantuan web juga memungkinkan siswa mengakses sumber belajar yang variatif dan kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Pembelajaran IPS yang cenderung monoton dan kurang bervariasi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Berikut data nilai ulangan harian IPS kelas VIII di SMPN 2 Lubuk Sikaping sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Daftar Nilai Formatif Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
VIII.1	25	68
VIII.2	26	67
VIII.3	25	62
VIII.4	25	65
VIII.5	26	70

Sumber: Data Penilaian Guru mata pelajaran IPS Kelas VIII

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tergolong rendah, bahkan tidak mencapai batas minimum

ketuntasan (KKM). Nilai tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih berada dibawah tingkat yang diharapkan dan memerlukan upaya peningkatan. Hasil belajar siswa di semua kelas VIII rata-rata rendah, sehingga menunjukkan bahwa permasalahan belajar tidak hanya terjadi pada satu kelas saja. Dalam pembelajaran di kelas ditemukan beberapa hambatan yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya rendahnya antusiasme dalam memperhatikan penjelasan guru, guru jarang menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, pembelajaran sering berlangsung monoton yaitu guru menjelaskan dan siswa hanya mendengar dan mencatat saja, serta kurangnya keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung.

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk memahami fenomena sosial, berpikir kritis, serta mampu memecahkan masalah dalam konteks kehidupan masyarakat. sejalan dengan pendapat Sapriya (2017) yang menjelaskan bahwa pembelajaran IPS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah sosial, serta keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, pembelajaran IPS idealnya harus memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan kaya dengan sumber belajar. Ketika proses pembelajaran hanya mengandalkan ceramah, siswa kehilangan kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan secara lebih mendalam.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan menciptakan suasana

pembelajaran yang menarik. Salah satu model yang dianggap efektif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi. Melalui pembagian kelompok asal dan kelompok ahli, siswa bertanggung jawab mempelajari bagian materi tertentu dan menyampaikannya kembali kepada anggota kelompok lainnya. Proses ini melatih siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, menyampaikan pendapat, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Utami, dkk. (2023) menyatakan bahwa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang bertujuan melatih siswa bertanggung jawab untuk membelajarkan kepada kelompok sendiri dan kelompok lainnya. Aronson (2000) juga berpendapat bahwa *jigsaw* mampu meningkatkan kerja sama dalam kelompok kecil, membagi materi ke beberapa bagian, membentuk kelompok ahli, dan kemudian siswa saling mengajari materi yang dikuasainya.

Seiring perkembangan teknologi, penerapan model *jigsaw* menjadi semakin relevan apabila dipadukan dengan media berbasis web. Pembelajaran berbasis web (*web-based learning*) merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet sebagai media penyampaian materi, interaksi, dan evaluasi. Menurut Rosenberg (2001), pembelajaran berbasis web memberikan fasilitas dalam mengakses materi tanpa batas ruang dan waktu. Selain itu, penelitian tentang pengembangan media berbasis web

menunjukkan bahwa halaman web, Google Sites, LMS, dan Platform pembelajaran digital mampu menyediakan ruang diskusi, kolaborasi, dan evaluasi mandiri yang mendukung model kooperatif seperti *jigsaw* (Nababan, 2023; Herlina 2024). Studi kuantitatif terbaru juga menyatakan bahwa penggunaan media web berbasis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan di berbagai jenjang pendidikan (Shana, 2024).

Model digital dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Dalam penelitian ini, pembelajaran *jigsaw* dipadukan dengan media berbasis web melalui proses perancangan materi di Canva, integrasi konten melalui Thinglink, serta penyediaan kuis interaktif melalui Quizwhizzer. Seluruh komponen tersebut kemudian digabungkan ke dalam satu link Thinglink yang dibagikan ke siswa. Dengan demikian, siswa dapat mengakses materi, gambar interaktif, dan kuis dalam satu platform yang terstruktur dan menarik.

Penggunaan media berbasis web tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi tetapi juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar secara mandiri, aktif, dan lebih terlibat dalam pembelajaran kelompok. kegiatan ini mendorong pembelajaran yang lebih kolaboratif, mengurangi kejenuhan, serta memungkinkan siswa belajar dengan gaya belajar yang lebih modern dan relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan web, diharapkan pembelajaran lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Web Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 2 Lubuk Sikaping”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPS masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat aktif.
2. Siswa menunjukkan sikap kurang aktif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran berbantuan web oleh guru masih sangat terbatas.
4. Pembelajaran yang monoton menyebabkan rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
5. Kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan di kelas untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah penelitian yaitu pada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Web Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 2 Lubuk Sikaping.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan web terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Lubuk Sikaping?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan web terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Lubuk Sikaping pada mata pelajaran IPS.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya konsep atau teori yang membantu dalam perkembangan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan khususnya terkait dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan web dalam pembelajaran IPS.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan web dalam pembelajaran IPS.
- b. Bagi guru, sebagai masukan dan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan web.

- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Web terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 2 Lubuk Sikaping, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 2,069$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,677$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan web terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Lubuk Sikaping.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 75, sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai 66. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menegaskan bahwa model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan web lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa daripada pembelajaran konvensional.
3. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen mencerminkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan web mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kolaboratif. Penggunaan web membantu siswa memperoleh sumber belajar

yang variatif dan mendukung proses diskusi kelompok dalam model *jigsaw*. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan mendorong siswa untuk terlibat aktif dan kolaboratif dalam memahami materi pembelajaran IPS.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini, maka penulis mengemukakan beberapa saran untuk dipertimbangkan yaitu:

1. Diharapkan kepada guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan web sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Guru hendaknya mempersiapkan perangkat pembelajarannya seperti: RPP, LKPD, media pembelajaran berbasis web, dan instrumen tes dengan matang agar kegiatan *jigsaw* berlangsung efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Siswa diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran kelompok, baik saat berada di kelompok asal maupun kelompok ahli. Pemanfaatan media berbasis *web* hendaknya dilakukan secara optimal untuk membantu memperdalam materi, meningkatkan tanggung jawab, dan memperkuat kemampuan bekerja sama dalam kelompok.
3. Penelitian ini masih terbatas pada beberapa materi saja, maka diharapkan ada penelitian lanjutan untuk permasalahan dan materi yang lebih kompleks dan ruang lingkup yang lebih luas agar dapat lebih dikembangkan di sekolah. Peneliti selanjutnya juga dapat memperluas

cakupan sampel agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afkarina, A. Z., Cahyono, A. E., & Kurniawan, M. U. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web Learning dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(6).
- Ahmadi, I. K., dan Amri, S. (2011). *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu (Analisis Kritis Tentang Metode, Strategi, Evaluasi, Media Pembelajaran Bidang Studi Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropolgi, Dan Isu Pembelajaran IPS Terpadu)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Al Aqad, M. H., Al-Saggaf, M. A., & Muthmainnah, M. (2021). The Impact of Audio-Visual Aids on Learning English among MSU Third-Year Students. *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 5(2 November), 201–214.
- Alfianistiawati, dkk. 2022. Implementasi Quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7).
- Aronson, E. (2000). *The Jigsaw Classroom: Building Cooperation in the Classroom*. Addison Wasley.
- Asbanu, P., dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar IPA Siswa Di SMK Negeri 2 Tomdano. *SOSCIED*, 6(1), 243-254.
- Darwin, M., dkk. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2021). *Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fatirani, H. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Fatoni, Ridwan, dkk. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning (Jigsaw) Pada Siswa Kelas VIII di MTS AL-ISLAH. *BIO-CONS*.

- Fitria V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.
- Fitriani, A. A., dan Rizal, M. S. (2024). Implementasi Quizwhizzer dalam menafsir pandangan pengarang terhadap novel di SMAN 1 Kepanjan. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 103.
- Gunawan, G. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kubus dan Balok melalui Model Cooperative Learning Type Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 113–121.
- Harefa, D., dkk. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325–332.
- Herliana, F. (2024). Use of Google Sites as a Web-Based Learning Media in Sosial Studies. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 33–42.
- Hikmatu Ruwaida. (2019). Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) pada Pembelajaran Fikih di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 58.
- Indriyanti, O. S. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI DI MAN 12 Jakarta. *Skripsi*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Jamalah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 249–255.
- Jeffery, A. J., Rogers, S. L., Jeffery, K. L. A., & Hobson, L. (2021). A flexible, open, and interactive digital platform to support online and blended experiential learning environments: Thinglink and thin sections. *Geoscience Communication*, 4(1), 95–110.
- Kahar, M. S., dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 279–295.
- Kamaruddin, S., & Yusoff N. M. R. N. (2019). The Effectiveness of Cooperative Learning Model Jigsaw and Team Game Tournament (TGT) toward Sosial Skill. *Creative Education*, 10(12), 2529–2539.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Fase D*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Limbong, T., Mamangkey, J., & Maramis, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Interaksi Dan Pemahaman Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Tompaso. *SOSCIED*, 8(2), 582-590.
- Mariati. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rundeng Tahun Ajaran 2020/2021. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Medan.
- Marpaung, R., dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di UPTD SMP Negeri 1 Pematang Siantar. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3JI)*, 1(4), 160-172.
- Maryati, T., Sujiono, S., Purnomo, D. T., Sudarto, S., Shadikah, A. A., Harto, S., & Rispatiningsih, D. M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 270–283.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Miftahuddin. (2016). Revitalisasi IPS Dalam Perspektif Global. *Jurnal Tribakti*, 27(2), 267-284.
- Muhanif, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik Kelas X Tpm Smk Negeri 5 Surabaya. *JPTM* 06.
- Munte, B. (2019). The Effect of Cooperative Model “Jigsaw Type” in Improving Students’ Achievement at Christian Education Subject Case: Grade XII IPA 1-2 SMA Negeri 1 Tebing Syahbandar. *International Journal of English Literatur and Sosial Sciences*, 4(2), 344-350.
- Nababan, D. (2023). Development of Web-Based Learning Media for Junior High School Student. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(2), 255-265.
- Noorwahidah, N. (2025). Implementasi model pembelajaran sscs dalam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Raudhatul Jannah. *Jurnal Media Informatika (JUMIN)*, 6(2), 884-895.
- Nurfatah, F., Suherman, U., & Setiawan, D. (2025). Web-Based Learning Media Improves Concept Understanding and Student Engagement: Media

Pembelajaran Berbasis Web Mendorong Pemahaman Konsep dan Keterlibatan Siswa. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4).

Nuriyah, dkk. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan HOTS Matematika Siswa SD Negeri 195 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 10 (1), 38-47.

Oetomo, B. S. D. (2021). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Prastiyo, F. (2019). *Pingkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang 2*. Surakarta: CV Kekata Group.

Putra, A. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Sekolah Dasar*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.

Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.

Rahun, R. (2022). Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SD Negeri 25 Mataram. *Jurnal Paedagody*, 9(2), 314.

Roflin, dkk. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.

Rohim, A., dkk. (2023). *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.

Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill.

Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Saputra, M. R., & Maknun, L. (2022). Konsep dan Pengaplikasian Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Tingkat MI/SD. *EduBase: Journal Of Basic Education*, 3(1), 98-108.

Sartika, S. B., dkk. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Timur: UMSIDA Press.

- Shana, Z. (2024). Impact of Web-Based Learning Platform on Students' Academic Achievement. *European Journal of STEM Education*, 9(1), 45-48.
- Slavin, M. R. E. (2020). The Concept of STAD (Student Team Achievement Division) Cooperative Learning Model According to Robert E . Slavin : Konsep Model Pembelajaran Kooperatif STAD (Student Team Achivement Devision). 10, 1– 8
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanti, E., Hikmat, A., & Zulaiha, S. (2024). Aplikasi berbasis web dalam pembelajaran menulis teks karya ilmiah: A systematic literature review. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 7(1).
- Susmitasari, M., Taqwim, S. B. A., Antika, X., Widajati, W., & Pamuji, P. (2025). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Google Sites pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan untuk Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1314–1328.
- Syafril. (2010). *Statistika*. Padang: Suka Bina Press.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7 (2), 79–85.
- Tambunan, J. O. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SD NEGERI 096117 BARINGIN RAYA TAHUN PELAJARAN 2019/2020. *Management of Education: JurnalManajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 89–92.
- Thabroni. (2020). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Thifal, R. F., Sujadi, A. A., & Arigiyati, T. A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 175–184.
- Triningsih, Diah Erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *PaperKnowledge. Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144.

- Uki, N. M., & Liunokas, A. B. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Make A Match terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6): 5542-5547.
- Utami, R. A., dkk. (2023). 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*, 8(2), 6265-6275.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Kearifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Widarta, G. M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Indonesian Journal of Educatinal Development*, 1(2), 131-134.
- Wijayanti, dkk. (2021). Efektivitas Pembelajaran Hybrid Learning Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah IPA Kelas Rendah. *JIPA (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 5(3), 242-249.
- Wiyono, T., Hartinah D. S., S., & Suriswo, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Prestasi Belajar di Perbatasan Jawa Sunda . *Journal of Education Research*, 5(3), 3233–3237.