

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Jigsaw Puzzle Digital terhadap minat belajar peserta didik serta mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan media Jigsaw Puzzle Digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain quasi eksperimen berupa Non-Equivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 10 Tasikmalaya. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-1 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket skala Likert yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Data yang diperoleh selanjutnya diolah secara statistik melalui uji N-Gain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Jigsaw Puzzle Digital mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji N-Gain sebesar 0,3187 yang berada pada kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa media tersebut cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, terjadi peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dari 44,06 menjadi 52,58, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dari 45,85 menjadi 48,20. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa penggunaan media Jigsaw Puzzle Digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, media Jigsaw Puzzle Digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata kunci: Pembelajaran sejarah, jigsaw puzzle digital, minat belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using digital jigsaw puzzle media on students' learning interest and to assess the increase in learning interest following the implementation of this medium. A quantitative method was employed using a quasi-experimental design—specifically, the Non-Equivalent Control Group Design. The study population consisted of all Grade XI students at SMA Negeri 10 Tasikmalaya. The sample comprised two classes: Class XI-2 served as the experimental group, and Class XI-1 served as the control group. Data were collected using a Likert-scale questionnaire that had undergone validity and reliability testing. The data were then statistically analyzed using the N-Gain test, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing via the Independent Sample T-Test. The results indicate that the use of digital jigsaw puzzle media successfully increased students' learning interest. This is evidenced by an N-Gain score of 0.3187—falling within the "medium" category—demonstrating that the medium is reasonably effective in boosting learning interest. Furthermore, the experimental class showed an increase in the mean score from 44.06 to 52.58, a greater rise than that observed in the control class (which went from 45.85 to 48.20). Hypothesis testing results also reveal that the use of digital jigsaw puzzle media had a significant impact on students' learning interest; the significance value of 0.000 (below the 0.05 threshold) led to the acceptance of the alternative hypothesis. Consequently, digital jigsaw puzzle media can serve as an alternative instructional tool in history education to enhance students' learning interest.

Keywords: History learning, digital jigsaw puzzle, learning interest