

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW BERBANTUAN
MEDIA QUIZ TRUTH OR DARE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN DASAR KEJURUAN ELEMEN BUDAYA KERJA
KELAS X MPLB DI SMK NEGERI 1 MEDAN**

Yeni Festriana Manurung¹, Tauada Silalahi²

¹⁻² Pendidikan Administrasi Perkantoran, FEB Universitas Negeri Medan

¹festriannayen@gmail.com, ²tauada3108@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of the Cooperative Learning Jigsaw model assisted by Quiz Truth or Dare media on students' learning outcomes in the Basic Vocational Subject of Work Culture for Grade X MPLB students at SMK Negeri 1 Medan. The results of this study are expected to provide input for vocational schools in implementing innovative learning models and media to improve students' learning outcomes. This study employed an experimental research design using a nonequivalent control group design. Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, homogeneity test, Independent Sample T-Test, and N-Gain test. The research instruments were tested for validity, reliability, discrimination index, and difficulty level. The results showed a significant improvement in learning outcomes in the experimental class. The average pre-test score of the experimental class was 59,00, which increased to 88.44 in the post-test. Meanwhile, the control class also showed an improvement from 59.29 to 77.06. All pre-test and post-test data from both the experimental and control classes were normally distributed (significance value > 0.05) and homogeneous (homogeneity significance value = 0.523 > 0.05). The hypothesis testing results showed that Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05 and t-count = 8.009 > t-table = 1.996, indicating that the Cooperative Learning Jigsaw model assisted by Quiz Truth or Dare media had a positive and significant effect on students' learning outcomes. Furthermore, the N-Gain test results revealed that the experimental class achieved a moderately effective level with an average N-Gain Score of 72,9452% (72,95%), while the control class was categorized as less effective with an average N-Gain Score of 43.1941% (43.19%). It can be concluded that the Cooperative Learning Jigsaw model assisted by Quiz Truth or Dare media has a positive and significant effect and is moderately effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: Cooperative Learning Jigsaw, Media Quiz Truth or Dare, Learning Outcomes

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model kooperatif *learning* tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Dasar Kejuruan elemen budaya kerja kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan. Sehingga dapat menjadi masukan bagi sekolah menengah kejuruan dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas, *Independent Sample T-Test*, dan uji *N-Gain*. Uji instrument menggunakan validitas, reliabilitas, daya beda, dan Tingkat kesukaran soal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar

yang signifikan pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 59,00 dan meningkat menjadi 88,44 pada *post-test*. Sementara itu, kelas kontrol juga mengalami peningkatan dari 59,29 menjadi 77,06. Seluruh data *pre-test* dan *post-test*, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, berdistribusi normal (nilai signifikansi $> 0,05$) dan homogen (nilai signifikansi uji homogenitas $0,523 > 0,05$). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 $< 0,05$ dan nilai t hitung = 8,009 $> t$ tabel = 1,996, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan model kooperatif learning tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* terhadap hasil belajar siswa. Lebih lanjut, hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki Tingkat efektivitas yang cukup dengan rata-rata *N-Gain* Score 72,9452% (72,95), sedangkan kelas kontrol termasuk kategori kurang efektif dengan rata-rata *N-Gain* Score 43,1941% (43,19). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif *learning* tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* berpengaruh positif dan signifikan serta cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw, Media Quiz Truth or Dare, Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membantu individu mengembangkan potensi dirinya secara optimal melalui pembinaan pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu berpikir, bersikap, dan bertindak secara mandiri serta bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat maupun dunia kerja. Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan

potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat.

Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan interaksi antara pendidik, peserta didik, materi pembelajaran, dan lingkungan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek pembelajaran yang aktif dalam berpikir, berdiskusi, bekerja sama, serta mengonstruksi pengetahuan

berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, dan bermakna.

Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar menunjukkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan menjadi tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Menurut A. Uswatunisa et al. (2025), hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui tes atau evaluasi yang diberikan oleh guru, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Namun demikian, hasil belajar siswa masih menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian. Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas X MPLB SMK Negeri 1 Medan

pada mata pelajaran Dasar Kejuruan elemen Budaya Kerja, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada kelas X MPLB 1 hanya 54,29% siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 45,71% belum tuntas. Pada kelas X MPLB 2, persentase ketuntasan hanya mencapai 36,36%, sementara 63,64% siswa belum mencapai KKM. Kelas X MPLB 3 menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 65,71% dan 34,29% siswa belum tuntas. Sementara itu, pada kelas X MPLB 4 hanya 44,44% siswa yang mencapai ketuntasan dan 55,56% siswa masih berada pada kategori tidak tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Kejuruan elemen Budaya Kerja masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Kejuruan elemen Budaya Kerja di SMK Negeri 1 Medan, yaitu Ibu Masriani, S.Pd., diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran serta

kesulitan siswa dalam beradaptasi dengan lingkungan dan proses pembelajaran di jenjang SMK. Selain itu, meskipun guru telah menerapkan beberapa model pembelajaran, seperti *Problem Based Learning* (PBL), pelaksanaannya belum sepenuhnya mampu mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Masih terdapat siswa yang pasif, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan maupun menyampaikan pendapat, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut mengakibatkan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota kelompok memiliki tanggung

jawab untuk mempelajari bagian materi tertentu dan kemudian membagikan pemahamannya kepada anggota kelompok lainnya. Melalui model ini, siswa didorong untuk aktif berdiskusi, bertukar informasi, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok sehingga pemahaman konsep serta hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

Untuk mendukung efektivitas penerapan model Jigsaw, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Quiz Truth or Dare*. Media ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan pertanyaan (*truth*) dan tantangan (*dare*) yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Melalui media *Quiz Truth or Dare*, siswa tidak hanya dituntut untuk menjawab pertanyaan terkait materi pembelajaran, tetapi juga melaksanakan berbagai tantangan edukatif yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Penggunaan media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan

motivasi belajar, menumbuhkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, serta memperkuat kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media *Quiz Truth or Dare* memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Arrasyid et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan model Jigsaw memperoleh rata-rata nilai post-test sebesar 89,17, lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional dengan rata-rata 58,57. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model Jigsaw efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian Maysaroh et al. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional, dengan nilai N-Gain sebesar 0,77 yang termasuk

kategori tinggi. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa model Jigsaw mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Dari aspek media pembelajaran, penelitian Pramesti dan Budijastuti (2024) menunjukkan bahwa media *Truth or Dare* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media tersebut menghasilkan skor gain sebesar 0,71 dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 86,67%. Selain meningkatkan hasil belajar, media *Truth or Dare* juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh penelitian Ismail et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Truth or Dare* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Selain itu, media ini mampu meningkatkan keaktifan siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sitorus (2025) juga membuktikan bahwa penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 59,85 pada pre-test menjadi 84,85 pada post-test.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw maupun media *Truth or Dare* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang mengombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan elemen Budaya Kerja kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* terhadap hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang dipadukan dengan media *Quiz Truth or Dare* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Melalui kegiatan diskusi kelompok,

tanggung jawab individu, serta aktivitas permainan edukatif yang menyenangkan, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Kejuruan elemen Budaya Kerja kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* (eksperimen semu). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2023). Kedua kelompok diberikan pre-test dan post-test, namun hanya kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw

tanpa berbantuan media *Quiz Truth or Dare*.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X MPLB SMK Negeri 1 Medan. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Observasi dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai proses pembelajaran di kelas, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kondisi pembelajaran, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung penelitian, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test*.

Instrumen penelitian berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal dengan lima alternatif jawaban. Soal disusun berdasarkan indikator materi Budaya Kerja dengan ranah kognitif Taksonomi Bloom yang meliputi tingkat menerapkan (C3),

menganalisis (C4), dan sintesis (C5). Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics* 25. Analisis data meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan uji *t* (*Independent Sample t-test*) pada taraf signifikansi 0,05, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* mengalami peningkatan dari 59,00 pada saat *pre-test* menjadi 88,44 pada saat *post-test*. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw tanpa bantuan media *Quiz Truth or Dare*, nilai rata-rata

meningkat dari 59,29 menjadi 77,06. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 29,44 poin, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 17,77 poin.

Tabel 1 Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	34	40	72	59,29	9,104
Posttest Kontrol	34	64	92	77,06	6,329
Pretest Eksperimen	36	44	72	59,00	8,678
Posttest Eksperimen	36	76	100	88,44	5,557
Valid N (listwise)	34				

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas lebih besar dari 0,05, yaitu *pre-test* kelas kontrol sebesar 0,076, *post-test* kelas kontrol sebesar 0,133, *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0,064, dan *post-test* kelas eksperimen

sebesar 0,148. Dengan demikian, seluruh data penelitian berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,523 > 0,05$ sehingga data kedua kelompok dinyatakan homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis,.

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t-hitung sebesar 8,009 lebih besar daripada t-tabel sebesar 1,996. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Kejuruan Elemen Budaya Kerja kelas X MPLB SMK Negeri 1 Medan. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis N-Gain diperoleh rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 72,95% yang termasuk kategori cukup efektif, sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 43,19% yang termasuk kategori kurang efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan media *Quiz Truth or Dare* dalam pembelajaran Jigsaw mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok ahli dan kelompok asal. Dalam pembelajaran ini setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk memahami materi dan menjelaskan kembali materi tersebut kepada anggota kelompoknya. Proses ini memungkinkan siswa membangun pemahaman secara mandiri melalui interaksi sosial dan kerja sama kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme

Jean Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan.

Penggunaan media *Quiz Truth or Dare* semakin memperkuat efektivitas model Jigsaw karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, lebih berani mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, serta termotivasi untuk memahami materi agar dapat menjawab pertanyaan maupun menyelesaikan tantangan yang diberikan. Adanya unsur permainan dalam media *Quiz Truth or Dare* membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Budaya Kerja.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Temuan tersebut membuktikan bahwa penggunaan

model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain, penerapan media *Quiz Truth or Dare* sebagai pendukung model Jigsaw mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara lebih baik dibandingkan penggunaan model Jigsaw tanpa media pendukung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harun Arrasyid dkk. (2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian Siti Maysaroh dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa model Jigsaw memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dengan nilai *N-Gain* yang berada pada kategori tinggi. Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Korani Ismail dkk. (2025) yang menyimpulkan bahwa media *Truth or Dare* mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Kesamaan hasil tersebut

menunjukkan bahwa kombinasi model Jigsaw dan media *Quiz Truth or Dare* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan seluruh hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Kejuruan Elemen Budaya Kerja kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan. Model dan media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman materi, serta menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa bantuan media *Quiz Truth or Dare*.

D. Kesimpulan

Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Kejuruan Elemen Budaya Kerja kelas X MPLB SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran

2025/2026. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai t hitung sebesar 8,009 lebih besar daripada t tabel sebesar 1,996. Selain itu, nilai rata-rata (*mean*) posttest pada kelas eksperimen sebesar 88,44 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 77,06. Hasil analisis N-Gain juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 72,95% dengan kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 43,19% dengan kategori kurang efektif. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw berbantuan media *Quiz Truth or Dare* mampu meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media *Quiz Truth or Dare* pada mata pelajaran Dasar Kejuruan Elemen Budaya Kerja kelas X MPLB SMK Negeri 1 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Uswatunisa. Abubakar, Panigoro Meyko, Maruwae Abdulrahim, Mahmud Melizubaida, K. R. (2025). Pengaruh Kompetensi Sosial Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 4 Batudaa Pantai. *Journal of Economic and Business Education*, 3(3), 563–577.
- Arrasyid, H., Wapa, A., & Pratiw, D. M. D. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD gugus V Tegaldlimo. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 2(1), 153.
- Ismail, K., Mutaqien, Z., Mataram, U. M., & Siswa, H. B. (2025). *Pengaruh Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PKn Di MTSN 3 Ende NTT*. 01(02), 48–56.
- Maesaroh, I. U. A. M., Fithriyani, M., & Nulhakim, L. (2025). Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Maysaroh, S., Illah., D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 2 Ciamis Pendahuluan Hasil belajar menunjukan hasil usaha yang dicapai peserta didik selama mereka melakukan kegiatan disekol. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 662.
- Mesi Dewi Wanti, Salmi Wati, Muhiddinur Kamal, & Afrinaldi Afrinaldi. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Oleh Guru Pai Di Smk Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(1), 158–171.
- Pramesti, H. P., & Budjiastuti, W. (2024). Pengembangan Media Truth Or Dare Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pernapasan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 13(3), 705–716.
- Sitorus, S. A. D. T. S. M. W. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ix Smp Negeri 3 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 3312–3319.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. In *Alfabeta*, cv.