

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK
ISI CERITA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 05
PALEMBANG**

Septy Rahmawati¹, Anggria Septiani Mulbasari², Juaidah Agustina³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹septyrahma610@gmail.com, ²anggriasm25@gmail.com,

³juaidah82@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether there is an effect of animated video media on the ability to comprehend the content of Indonesian language stories among fourth-grade students at SD Negeri 05 Palembang. This study was motivated by the low level of students' ability to comprehend story content. The research method used was a quasi-experimental design with a control group design, consisting of two groups: a control class and an experimental class. The research sample consisted of all fourth-grade students, namely IVA and IVB. The average posttest score for the experimental class was 78.41, while that of the control class was only 68.72; therefore, it can be concluded that there was an improvement in listening comprehension scores through the use of animated video media. The results of the independent samples t-test showed a significant value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted; thus, there is a significant difference between the control and experimental groups. Therefore, it can be concluded that the use of animated video media influences the ability to comprehend story content.

Keywords: Animated video media, story comprehension skills, Indonesian language, fourth-grade students, SD Negeri 05 Palembang.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menyimak Isi Cerita Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 05 Palembang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menyimak isi cerita. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain *Control Group Design*, terdiri dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sample penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas IV yaitu IVA dan IVB. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 78.41 sedangkan kelas kontrol hanya 68.72 maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan nilai kemampuan menyimak dengan menggunakan media video animasi. Hasil uji statistik *independent sample T-Test* diperoleh nilai signifikan (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ hal ini menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima makaa terdapat perbedaan yang signifikan dari kelas kontrol dan eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap kemampuan menyimak isi cerita.

Kata Kunci: Media video animasi, kemampuan menyimak isi cerita, Bahasa Indonesia, siswa kelas IV, SD Negeri 05 Palembang.

A. Pendahuluan

Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan siswa dan menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan belajar. Dalam pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan wajib dipelajari diantaranya keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. keterampilan ini bersifat saling berkaitan, berbicara dan adalah kegiatan yang disampaikan sedangkan keterampilan menyimak dipelajari melalui berbicara, dan menulis dikaitkan dengan aktivitas berpikir (Khatimah *et al.*, 2025). Keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai dan memiliki peran penting dalam memahami pesan, ide, serta gagasan yang disampaikan melalui bahasa lisan. Menyimak juga menjadi penentu keberhasilan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru di sekolah (Rahmat, 2024; Rosni, 2021).

Namun, keterampilan menyimak siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh jumlah siswa yang banyak dalam satu kelas, kurangnya penggunaan media pembelajaran,

serta dominannya metode ceramah yang membuat siswa kurang aktif dan mudah bosan (Siddiq, 2020; Yusnan, 2021). Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 05 Palembang pada 27 Oktober 2025, penggunaan video animasi dapat membantu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar, khususnya dalam keterampilan menyimak.

Media video animasi dipilih karena mampu memvisualisasikan tokoh dan alur cerita melalui gambar dan suara sehingga lebih menarik dan memudahkan siswa memahami isi cerita yang disimak. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media audiovisual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Deviyani & Darwis, 2020). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan pengetahuan antara guru dan siswa. Penggunaannya

dapat membantu guru menjadi lebih kreatif, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran menyimak (Darman, Rohana, & Pada, 2020). Selain itu, media dapat mengurangi hambatan komunikasi dalam pembelajaran dan membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret (Mustafida, 2013; Ujang Mahadi, 2021; Amir, 2014; Permana, 2018; Shoimah, 2020).

Salah satu media yang berkembang saat ini adalah media audiovisual berupa video animasi. Menurut Edgar Dale, pengalaman belajar seseorang diperoleh sebesar 75% melalui indera penglihatan, 13% melalui indera pendengaran, dan sisanya melalui indera lainnya (Arifin, 2022; Rahmawati & Yulianti, 2020). Oleh karena itu, penggunaan video animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta memberikan kesempatan lebih luas untuk berdiskusi dan berinteraksi dengan guru.

Video animasi juga mampu menyajikan informasi secara sistematis dan dinamis sehingga

membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Bagi guru, media ini mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan daya tarik pembelajaran. Sementara bagi siswa, video animasi dapat meningkatkan pemahaman, daya ingat, motivasi, dan keterlibatan dalam belajar (Nofita, Octaviani, Adrias, & Suciana, 2025).

Penggunaan media video animasi sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai hal-hal konkret, realistik, dan menarik secara visual. Melalui desain yang penuh warna dan karakter yang bergerak, media ini diharapkan mampu meningkatkan semangat, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2020, p. 78) menunjukkan bahwa media audiovisual berupa film kartun berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian Fatonah (2019, p. 22) juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest siswa yang belajar menggunakan video animasi lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan powerpoint dan metode ceramah. Dengan demikian, media video animasi dapat digunakan

sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak isi cerita.

Meskipun penelitian mengenai pengaruh video animasi terhadap keterampilan menyimak telah banyak dilakukan, belum terdapat penelitian yang mengkaji penerapannya pada siswa kelas IV SD Negeri 05 Palembang dengan materi isi cerita. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji kembali efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada materi tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sugiyono (2021), penelitian eksperimen semu digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu dalam kondisi yang tidak memungkinkan peneliti mengontrol seluruh variabel luar secara penuh. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, yang melibatkan dua

kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah dan buku pegangan. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan tes untuk mengetahui kemampuan menyimak siswa serta pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan tersebut.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 05 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 56 siswa, terdiri atas 29 siswa kelas IVA dan 27 siswa kelas IVB. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas IVA ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas IVB sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa 10 soal uraian yang digunakan untuk mengukur kemampuan menyimak isi

cerita siswa. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 26 pada taraf signifikansi 0,05.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh dari pengumpulan data yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Data penelitian berupa hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada dua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data kemampuan menyimak siswa berupa tes uraian sebanyak 10 butir soal yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control*

Group Design. Pada desain ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menyimak isi cerita, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan buku pegangan. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan kemampuan menyimak yang dicapai setelah diberikan perlakuan.

Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1

O₁	X	O₂
O₁		O₂

Keterangan:

O₁ = Hasil tes awal (pretest)

O₂ = Hasil tes akhir (posttest)

X = Perlakuan (treatment) berupa penggunaan media video animasi

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah seluruh data penelitian terkumpul.

Data yang dianalisis berupa hasil pretest dan posttest kemampuan menyimak isi cerita siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26.

kelas eksperimen sebesar 0,403, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,072. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Analisis Statistik Parametrik Kemampuan Menyimak Siswa

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2
Uji Normalitas

Tests Of Normality				
Keterampilan Menyimak cerita	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig
	Pretest IVA Kontrol	.968	29	.514
	Posttest IVA Kontrol	.969	29	.538
	Pretest IVB Eksperimen	.962	27	.403
	Posttest IVB Eksperimen	.931	27	.072

Sumber: Spss Versi 2026

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol sebesar 0,514, *posttest* kelas kontrol sebesar 0,538, *pretest*

Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3
Uji Homogenitas

Tests Of Normality				
Keterampilan Menyimak cerita	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig
	Pretest IVA Kontrol	.963	29	.395
	Posttest IVA Kontrol	.948	29	.164
	Pretest IVB Eksperimen	.949	27	.205
	Posttest IVB Eksperimen	.937	27	.101

Sumber: Spss Versi 2026

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,395, posttest kelas kontrol sebesar 0,164, pretest kelas eksperimen sebesar 0,205, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,101. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat

disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis (*Independent T-Test*)

Diperoleh data tidak berdistribusi normal sehingga digunakan uji *Mann-Whitney* dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 26* untuk mengetahui Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menyimak Isi Cerita Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 05 Palembang, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Uji Independent T-Test

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	.788	.379	-4.345	54	.000	-9.338	2.149	-13.648	-5.029
Equal variances not assumed			-4.367	53.724	.000	-9.338	2.138	-13.626	-5.051

Sumber: Data Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain itu, diperoleh nilai *t* hitung sebesar -4,345 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 54. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan menyimak isi cerita siswa kelas IV SD Negeri 05 Palembang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menyimak isi cerita Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 05 Palembang, dengan menggunakan kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis uji-t yang signifikan, diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima,

yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa dengan menggunakan media video animasi. Hasil belajar siswa kelas IV setelah menggunakan media video animasi juga tercatat lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media tersebut. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berupa video animasi berpengaruh terhadap keterampilan menyimak isi cerita pada siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami unsur-unsur cerita yang terkandung dalam materi.

Peningkatan kemampuan menyimak pada kelas eksperimen terjadi karena media video animasi menggabungkan unsur visual dan audio yang menarik, sehingga membantu mengarahkan perhatian siswa terhadap informasi yang disampaikan melalui dialog maupun narasi. Informasi yang diterima melalui pendengaran dan penglihatan secara bersamaan cenderung lebih mudah diingat dibandingkan dengan hanya mendengarkan cerita tanpa bantuan visual. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa pada usia tersebut yang lebih tertarik dan lebih mudah memahami sesuatu melalui apa yang mereka lihat dan dengar secara

bersamaan. Di samping menyajikan tayangan yang menarik dan menghibur, video animasi pada umumnya juga memuat pesan moral yang dapat dijadikan contoh bagi siswa untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media video animasi juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi sekaligus meningkatkan antusiasme siswa dalam menyimak isi cerita, sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Temuan ini didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu. Fauziah, Wahyuningsih, dan Hafidah (2020) menyatakan bahwa pengembangan bahasa anak melalui video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara, yang terlihat dari antusiasme anak dalam menyampaikan isi materi. Darwis (2020) dalam penelitiannya "Pengaruh Penggunaan Media Video Visual terhadap Keterampilan Menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Tebing Tinggi" menemukan bahwa media video visual berpengaruh terhadap

keterampilan menyimak siswa. Oktavianti dan Hartati (2023) juga menyimpulkan bahwa media video animasi berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan menyimak anak di Taman Kanak-Kanak Mawar, Kabupaten Padang Pariaman, dengan pengaruh yang lebih besar dibandingkan media buku cerita. Selanjutnya, Anugrah, Pagarra, dan Nurhaedah (2024) menyatakan bahwa media video animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SD Inpres Bawakaraeng, Kota Makassar, sedangkan Darman, Rohana, dan Pada (2024) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyimak siswa dari kategori efektif menjadi sangat efektif setelah menggunakan media tersebut. Erlita (2022) dalam penelitiannya "Pengaruh Media Pembelajaran Film Animasi Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap Kemampuan Bercerita Siswa" juga menunjukkan bahwa media film animasi berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa kelas III SD Kanisius Kudus, dengan nilai rata-rata hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional. Berdasarkan hasil penelitian serta

didukung oleh kajian-kajian relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menyimak isi cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 05 Palembang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh positif terhadap kemampuan menyimak isi cerita Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 05 Palembang. Media video animasi mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak, karena penyampaian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Dengan demikian, media video animasi dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyah, M., & Widiyono, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 511–518.
- Agustina, D., Yadi, F., & Agustina, J. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA DI SDN 2 MEKAR JAYA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 120-128.
- Arrasyid, H., Wapa, A., Meikrista, D., Pratiw, D., Bakti, U., & Banyuwangi, I. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD gugus V Tegaldlimo. *Consilium Journal: Journal Education and Counseling*, 2(1), 153–158.
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 16376–16383.
- Chandra, L. M. K. S. B., & Listian, T. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Mendorong Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, 1–14.
<https://ejurnal.stkipddipinrang.ac.id/index.php/wjme/index>
- Febrianti, M. D., Al-Bahij, A., & Mufidah, L. (2024). Pentingnya Konteks dalam Pengembangan Pembelajaran Matematika pada Anak Sekolah Dasar Kelas 2. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ* (SEMNASFIP), 1312–1320.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- Hajaroh, S., & Raehanah. (2022). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik)* (2nd ed.). Sanabil.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telambanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Lase, I. P. S., Ndruru, M., & Ndraha, L. D. M. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. In *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* (Vol. 8, Issue 1).
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hidayati, L. N., Rusdi, Muchlis, E. E., & Siagian, T. A. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tai (Team Assisted Individualization) Dengan Pembelajaran Saintifik Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 11 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 5(3), 371–381.
<https://doi.org/10.33369/jp2ms.5.3.371-381>
- Jayanti, & Marhamah. (2020). Learning Number Based Theory on Edmodo Using the Context PMRI of the Palembang PGRI Building and Apam Cake. *Proceedings of the 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020)*, 513, 582–587.
- Jusriani, D., & Muchlis, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Minat

- Belajar Peserta Didik Di Mts Al Mustaqim Parepare. *Al-Ibrah*, 8(2), 1–29.
- Ningsih, E. G. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Hasil Belajar Siswa : Analisis Kesulitan. *Journal Evaluation In Education (JEE)*, 2(4), 117–124. <https://doi.org/10.37251/jee.v2i4.235>
- Nomor, R., Wenas, J. R., & Pangemanan, A. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 50–58.
- Novita, A., Jayanti, & Suryani, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Jariber Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 8(2), 268–276.
- Rahmi, D. A., Ma'wa, J., & Alim, J. A. (2024). Analisi Metode Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(1), 35–41. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i1.2970>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Saind, Sosial Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (7th ed.). Alfabeta.
- Sulastri, L. (2022). *Model Kooperatif JIGSAW Dalam Pembelajaran Matematika*. Cahya Ghani Recovery.
- Sutia, Rizhardi, R., & Noviati. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teknik Jigsaw Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 31–41. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Trisnawati, S. N. I., Ramadhan, N., Pentury, H. J., Anggraeni, A. D., Solihat, E., Khasanah, U., Lasty, W. F., Nuraisyiah, Odaya, L. G., Rispatiningsih, D. M., & Rohmani. (2023). *Pengantar Pendidikan Suatu Konsep Dan Teori* (1st ed.). Tahta Media Group.