

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen *pretest* sebelum menggunakan model *jigsaw* berbantuan *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan terhadap 24 peserta didik diperoleh data bahwa hasil belajar terhadap mata pelajaran IPS sebelum diberikan perlakuan model *jigsaw* berbantuan *Mind Mapping* tergolong masih rendah dengan rata-rata nilai berada pada angka 63,83, nilai tertinggi berada pada angka 74 dan nilai terendah pada angka 46. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu memfasilitasi peserta didik untuk bisa terlibat aktif dalam pembelajaran dan berpikir kritis. Peserta didik lebih cenderung pasif dan kurang menunjukkan antusiasnya dalam pembelajaran.

2. Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen *posttest* dengan menggunakan model *jigsaw* berbantuan *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS.

Setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw* berbantuan *Mind Mapping* dilakukan *posttest* untuk mengukur peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai naik menjadi 88.17 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 76

Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *jigsaw* berbasis *Mind Mapping* berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi, berpikir kritis, keterlibatan dalam diskusi, kreativitas dan kemandirian dalam belajar.

Model *jigsaw* berbantuan *Mind Mapping* berhasil dalam meningkatkan keaktifan, kerativitas, percaya diri dan hasil belajar peserta didik.

3. Pengaruh model *jigsaw* berbantuan *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan uji *paired samples t-Test* antara nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai rata-rata selisih sebesar -24,33, nilai *t* hitung -10,599, dengan derajat kebebasan (df) = 23 dan nilai signifikat (*p-value*) = 0,000. Maka bisa disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan pada hasil belajar IPS yang diberi perlakuan model *jigsaw* berbantuan *Mind Mapping* pada peserta didik kelas VII.6 MTsN 8 Agam.

B. Implikasi

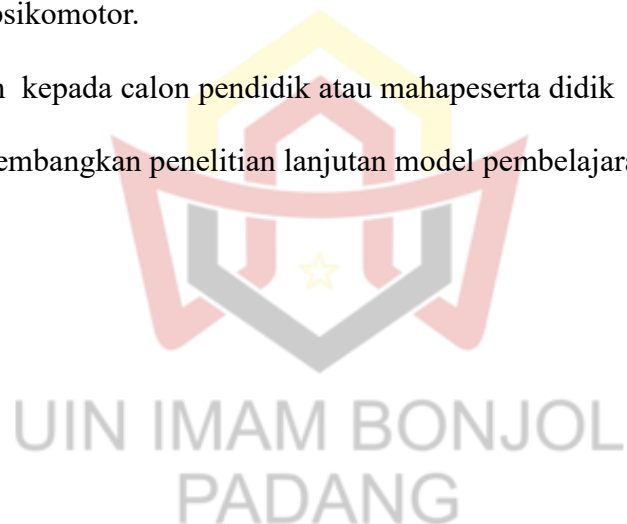
Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan maka kesimpulan yang bisa diambil mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal itu maka implikasinya sebagai berikut :

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga bisa meningkatkan keaktifan selama proses pembelajaran. Penggunaan Model Jigsaw berbantuan media mind mapping ini dapat membantu memahami materi IPS dengan lebih mudah serta meningkatkan kemampuan bekerja sama. Selain itu, temuan penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan agar pendidik IPS umumnya, khususnya pendidik MTsN 8 Agam dapat menggunakan model *jigsaw* karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Pada penelitian ini penulis hanya bisa melakukan penelitian pada ranah kognitif peserta didik, diharapkan pada penelitian selanjutnya dilakukan penilaian terhadap ketiga ranah hasil pembelajaran yaitu domain kognitif, afektif dan psikomotor.
3. Diharapkan kepada calon pendidik atau mahasiswa didik kependidikan untuk mengembangkan penelitian lanjutan model pembelajaran ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, G. dkk. (2025). *Peran evaluasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran* . CV. rey Media grafika.
- Abdullah, R. (2017). Media Mind Mapping disebut pemetaan pikiran atau peta pikiran, adalah salah satu cara mencatat materi pelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar. . *Lantanida Journal*, 5.
- Achadah, A. (2025). *Cooperative Learning* . PT. nafal Global Nusantara .
- Alwafi, M. C., & Derta, S. (2024). Journal of Educational Management and Strategy (J E M A S T) Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 4 Bukittinggi. *Journal of Educational Management and Strategy (JEMAST)*, 03(01), 17–31. <https://doi.org/10.57255/jemast.v3i1.357>
- Anshori, muslich dan S. I. (2009). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif* . Pusat Penerbitan dan percetakan UNAIR .
- Arifin, M. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Psikomotorik IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Kandangmas
- Asra, M. Z. A., & Reinita. (2023). Efektivitas Media Mind Mapping Menggunakan Powerpoint di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 501–507. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69490>
- Astaman. (2020). Hakikat Belajar Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan.
- Fajarita, E. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Model Jigsaw terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(4), 615–625. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i4.217>
- Fatirani, H. (2022). *Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada sistem ekskresi manusia*. Pusat pengembangan pendidikan dan penelitian indonesia .
- Gede, I., Cantona, E., & Komang Sudarma, I. (2020). Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Mind Mapping Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *JP2*, 3(2), 269–279.
- Hanifah, S. (2022). Efektifitas Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. (Vol. 1).
- Haryanto. (2022). *Meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan Two Stay Two Stray*. Pusat pengembangan pendidikan dan penelitian pendidikan .

- Hermawan, R. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw model, Implikasi dan Implementasi*. CV. Bintang Semesta Media.
- Holilah, M., Kusnawati, E., & Sulaemat, E. (2025). *Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fase D dan E SMP/MTs/Paket B Kelas VII, VIII, IX dan SMA/SMK/Paket C Kelas X*.
- Ikhtisyah, H. A., Zukdi, I., & Kurnia Illahi, R. (2024). The Influence Of Crossword Puzzel Learning Strategies Assisted with The Crossword Labs Application On Social Science Learning Outcomes.
- Jamiyem. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Jigsaw Pada Siswa kelas IX SMP. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5.
- KEMENTERIAN PENDIDIKAN, K. R. D. T. (2024). Kepala Badan standar, Kurikulum, dan Assesment Pendidikan, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, riset dan Teknologi. *NOMOR 032/H/KR/2024*.
- Kertati, indra dkk. (2023). *Model & metode pembelajaran inovatif era digital*. PT. Sonpedia Publishhing Indonesia .
- Lia, S. (2023). *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. 3, 330–342. <http://annuha.ppj.unp.ac.id>
- Lubis, N. A. dan H. H. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal As-Salam*, 1.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, tingkat Kesulitan Dan Daya Pembeda Butr Soal Ujian Akhir semester Tema 7 Kelas III SDn Karet 1 Sepatan. Dalam *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 3, Nomor 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*.
- Munasti, K., Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Penggunaan Mind Mapping sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak di Masa Pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 179–185. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.104>
- Muslim, B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas VII.A SMP Islam Khadijah Bagik Nyaka. *YASIN*, 3(3), 386–396. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i3.1107>
- Musyarofah, A. A. N. N. S. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Komojoyo Press.

- Natasya, P., Sabri, A., Rilci, D., & Illahi, K. (2023). Preparation Of Social Studies Teacher In facing The Merdeka curriculum In Grade VII Of SMPN 30 Padang.
- Niti Wuriasih, D., Ekonomi dan Bisnis, F., & Jenderal Soedirman, U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap hasil Belajar IPS Kelas VIII. Dalam *Soedirman Economics Education Journal* (Vol. 01).
- Nuridayanti. (2022). *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing* . Penerbit NEM .
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Tizani, M., Bik, N., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. Dalam *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* (Vol. 4). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Nurjanah, L., Handayani, S., & Gunawan, R. (2021). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Dunia Pendidikan. *Chronologia*, 3(2), 38–48. <https://doi.org/10.22236/jhe.v3i2.7242>
- Nurmala Sari, V., Rilci Kurnia Illahi, dan, Ilmu Pengetahuan Sosial, T., & Imam Bonjol Padang, U. (2024). Effect Of Jigsaw Assited Learning Models Concept map Media To Improve Learning Outcomes In Social Sciences Subjects.
- Rawa, O. W. M. V. O. B. R. R. H. E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dipadu Mind Mapping Berbantuan LKPD word Square Untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16.
- Riani Wandika, S., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Melawi, S. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa kelas III.
- Roesminingsih, M. W. R. J. R. dan F. Z. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Rusmiati. (2021). Meningkatkan hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 138 Palembang.
- Sahra, & Masruri, M. S. (2014). Pengaruh Penggunaan Strategi peta Konsep Terhadap hasil Belajar IPS Peserta Didik di SMP. Dalam *204-Harmoni Sosial* (Vol. 1).
- Santika, L., & Negeri Padang, U. (2023). *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. 3, 330–342. <http://annuha.ppj.unp.ac.id>
- Satria, S., & Dita Hendriani. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pembelajaran

- IPS di MTsn 9 Kediri. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 45–53. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1424>
- Setiawan, A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shofiyah, S., Kuswari, R. I., Lutfiyah, N., Miftahul, S., Lumajang, M., Muhammad, S. K., & Shodiq Tulungagung, A. (2024). Penggunaan media Mind Mapping Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir kritis Peserta Didik. Dalam *Joedu : Journal of Basic Education* (Vol. 03, Nomor 01).
- Sihite, muda sakti raja. (2024). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Soleha, S., Purnomo, A., Nur, A., & Nisa, S. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Map Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 38 Semarang.
- Subandi. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. <https://ghiroh.mgmp-paibintan.net/>
- Suismanto, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw pada Pembelajaran Matriks. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 31–39. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.371>
- Sulistio, A., Pd, M. I., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Penerbit CV. Eureka Media Aksara.
- Sumitadewi, N. L. S. N., Wesnawa, I. G. A., & Astawa, I. B. M. (2022). Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD berbantuan Media Mind Mapping terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 3 Sukawati. *Media Komunikasi FPIPS*, 21(2), 141–153. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v21i2.49617>
- Suprihatin, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia .
- Susanti, E. dan H. E. (2018). *Konsep Dasar IPS*. CV. Widya Puspita.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran* (P. Hadisaputra, Ed.). Holistica Lombok.
- Wardana dan Ahdar Djamaluddin. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Widiyono. (2021). "Mind Mapping." <https://limaaksara.com>
- widiyono. (2021). "Mind Mapping" Strategi Belajar Yang Menyenangkan.. CV. Lima Aksara.

Yolanda, A. (2021). *Model Pembelajaran Think Pair Share Dan Model Pembelajaran Jigsaw*.

Yuliana, T., Rosmaiyadi, & Insan Suwanto. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achivement Divisions (STAD) Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 29 Singkawang. *Journal Innovation In Education*, 4(1), 01–10. <https://doi.org/10.59841/inoved.v4i1.3612>

Zulkarnain, R. (2023). Pengaruh Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar.





UIN IMAM BONJOL
PADANG