

ABSTRAK

Siti Lili Halimah, 1212020244, 2025. *Penerapan Metode Jigsaw Berbasis Blooket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP karena pembelajaran yang kurang efektif, sehingga perlu adanya inovasi dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini menawarkan solusi dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik salah satunya yaitu metode *jigsaw* berbasis *blooket*.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Penerapan metode *jigsaw* berbasis *blooket*; 2) Hasil belajar kognitif siswa setelah menerapkan metode metode *jigsaw* berbasis *blooket*.

Menurut Saguni (2019), metode *jigsaw* dapat membangun kerjasama antar siswa. Mereka saling membantu antara siswa yang pengetahuannya rendah, sedang dan tinggi. Dengan begitu, semua siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Dengan adanya media pembelajarn gamifikasi seperti *blooket* membuat pembelajaran lebih aktif dan inovatif. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah penerapan metode *jigsaw* berbasis *blooket* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAIBP.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penerapan metode *jigsaw* berbasis *blooket* terlaksana dengan sangat baik berdasarkan hasil observasi guru dengan skor 92,5% dan hasil observasi siswa dengan skor 87,5% yang berada pada rentang 76-100 dengan kategori sangat baik. 2) Hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen setelah menerapkan metode *jigsaw* berbasis *blooket* menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata 65,74 menjadi 85,29, sedangkan pada kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah menunjukkan peningkatan yang kurang signifikan dengan nilai 63,24 menjadi 77,21. Hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen mendapat nilai 0,6309 dan pada kelas kontrol mendapat nilai 0,3828. Nilai N-Gain kelas eksperimen dan kontrol sama-sama berada pada kategori sedang, karena berada pada rentang $0,30 < g < 0,70$. Hasil uji t diperoleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,001. Karena $0,001 \leq 0,05$ maka hipotesis diterima. Adapun uji hipotesis nya adalah nilai $t_{hitung} 3,571 \geq t_{tabel} 1,997$ yang berarti hipotesis diterima. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan diterima, yaitu terdapat peningkatan yang signifikan dari penerapan metode *jigsaw* berbasis *blooket* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi.