

Adelia Noer Afidha. 2026. *Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan deep learning terhadap motivasi belajar siswa pada materi JavaScript SMK di Pamekasan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura.
Pembimbing: Ariesta Kartika Sari, S.SI., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan pendekatan *deep learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi JavaScript kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 3 Pamekasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Experimental Design tipe Non-Equivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari 68 siswa yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket motivasi belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta pedoman wawancara. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Mann-Whitney. Hasil pengujian Mann-Whitney menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan pendekatan *deep learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada materi JavaScript SMK di Pamekasan dan dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, *Deep Learning*, Motivasi Belajar, JavaScript, Pemrograman Web.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Jigsaw Cooperative Learning Model on students' learning motivation through a deep learning approach in JavaScript material for eleventh-grade Software Engineering (RPL) students at SMK Negeri 3 Pamekasan. This research employed a quantitative approach using a Quasi-Experimental Design with a Non-Equivalent Control Group Design. The sample consisted of 68 students divided into an experimental class and a control class. The research instruments included a learning motivation questionnaire, observation sheets for teacher and student activities, and interview guidelines. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and the Mann–Whitney test. The results of the Mann–Whitney test showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.001, which was lower than the significance level of 0.05. These findings indicate that H_0 was rejected and H_1 was accepted, meaning that there was a significant difference in learning motivation between the experimental class, which implemented the Jigsaw Cooperative Learning Model, and the control class, which received conventional instruction. Therefore, the Jigsaw Cooperative Learning Model has a significant effect on students' learning motivation through a deep learning approach in JavaScript material at vocational high schools in Pamekasan and can be used as an alternative learning model to enhance students' learning motivation.

Keywords: *Jigsaw Cooperative Learning Model, Deep Learning, Learning Motivation, JavaScript, Web Programming.*