

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MATERI INTERAKSI SOSIAL DI SD NEGERI 4 SROBYONG

Septiana Nur Fauzia¹, Riska Anintyawati²

^{1, 2}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jl. Taman Siswa, Jepara, Jawa Tengah, Indonesia

Email: 18133000249@unisnu.ac.id

Article History

Received: 12-06-2025

Revision: 21-06-2025

Accepted: 24-06-2025

Published: 27-06-2025

Abstract. The teaching of Social Science (IPS) that is still monotonous and teacher-centered can impact the low learning outcomes of students, especially in the material of Social Interaction. Therefore, a learning model is needed that can enhance student engagement and understanding. The purpose of this research is to determine the effect of the jigsaw learning model on the learning outcomes of students in the 5th-grade IPS subject. This type of research is a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The population consists of 40 fifth-grade students. The sampling technique used is purposive sampling. The research sample includes class V A (experimental group) with 20 students and class V B (control group) with 20 students. Data collection is done through tests that are validated for validity and reliability. Prerequisite tests use normality and homogeneity tests. Data analysis uses t-tests. The research results indicate that the average posttest score of the experimental group is 81.54, while the posttest score of the control group is 72.79. In addition, the t-test results show $0.000 < 0.05$. This means that there is a significant difference between the pretest-posttest results of the experimental group using the jigsaw learning model and the control group using the conventional learning model. Therefore, it is concluded that there is an effect of using the jigsaw learning model on the learning outcomes of social studies in the social interaction material at SD Negeri 4 Srobyong.

Keywords: Jigsaw Learning Model, Learning Outcomes, Social Studies

Abstrak. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang masih monoton dan berpusat pada guru dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada materi Interaksi Sosial. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V. Jenis penelitian ini yaitu quasi experiment dengan desain nonequivalent control group desain. Populasi berjumlah 40 siswa kelas V. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Sampel penelitian adalah kelas V A (kelompok eksperimen) berjumlah 20 siswa dan kelas V B (kelompok kontrol) berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data melalui tes yang diuji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen yaitu 81,54, sedangkan posttest kelompok kontrol yaitu 72,79. Selain itu, diperoleh hasil uji t yaitu $0.000 < 0.05$. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest-posttest kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran jigsaw dengan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar IPS pada materi interaksi sosial di SD Negeri 4 Srobyong.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Jigsaw, Hasil Belajar, IPS

How to Cite: Fauzia, S. N & Anintyawati, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Interaksi Sosial di SD Negeri 4 Srobyong. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 4637-4647. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3438>

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan dalam kehidupan (Herlambang, 2021). Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan, tetapi juga membentuk individu agar mampu berinteraksi secara positif dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks yang lebih luas, pendidikan menjadi fondasi utama dalam membangun peradaban suatu bangsa. Namun, mutu pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai persoalan, yang menjadi penyebab rendahnya kualitas pendidikan secara nasional (Khaidir et al., 2023). Oleh karena itu, pendidikan harus menjadi perhatian serius, khususnya bagi para pendidik dan calon pendidik.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran (Dewi & Rohmanurmeta, 2020). Guru sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran, memegang peran strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator, fasilitator, dan pendamping siswa dalam proses belajar. Guru harus mampu menciptakan lingkungan kelas yang nyaman dan kondusif serta memiliki wawasan luas agar dapat mendorong siswa untuk berprestasi (Daryanti & Taufina, 2020). Selain itu, guru juga perlu menguasai berbagai model dan strategi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman (Magdalena et al., 2021; Faddylla Intan Maharani, 2020; Irawana & Taufina, 2020).

Dalam konteks ini, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting karena membahas kehidupan sosial, interaksi antarmanusia, serta hubungan manusia dengan lingkungannya. IPS di tingkat sekolah dasar membantu siswa mengembangkan kemampuan dalam memahami hubungan sosial, termasuk aspek ekonomi, budaya, dan hubungan sosial lainnya (Heriawati, 2023; Hasanah et al., 2023). Melalui pembelajaran IPS, siswa tidak hanya memperoleh bekal akademik, tetapi juga belajar menghadapi dan mengatasi persoalan dalam kehidupan bermasyarakat (Dewi & Rohmanurmeta, 2020).

Pembelajaran IPS dimulai dari lingkungan terkecil yaitu keluarga, kemudian meluas ke lingkungan sekolah dan masyarakat. Lingkungan-lingkungan ini memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan siswa, baik secara positif maupun negatif. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung (Nabilla & Desmon, 2022). IPS membantu siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar mampu menjadi warga negara yang baik dan aktif dalam kehidupan sosial (Asriningsih et al., 2021).

Namun kenyataannya, pembelajaran IPS masih menghadapi tantangan. Materi IPS sering disampaikan secara konvensional, lebih menekankan pada ceramah dan hafalan, serta cenderung membosankan bagi siswa (Dewi & Rohmanurmeta, 2019). Guru seringkali mendominasi proses pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kejenuhan (Faddylla Intan Maharani, 2020). Akibatnya, minat siswa terhadap IPS menurun dan hasil belajar menjadi kurang memuaskan (Zahara et al., 2025; Hasanah et al., 2023).

Model pembelajaran kooperatif, seperti jigsaw, menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif. Model ini memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan dalam kelompok kecil, membangun keterampilan komunikasi, serta meningkatkan tanggung jawab individu dalam proses belajar (Hasanah et al., 2023; Gusmayeni & Fachri Adnan, 2019). Siswa ditugaskan untuk menguasai topik tertentu dan kemudian menjelaskan kepada teman kelompoknya, sehingga tercipta pembelajaran yang kolaboratif dan bermakna (Syahriani et al., 2025; Febriani et al., 2023).

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ariyani & Kristin, 2021; Rais & Syafruddin, 2020; Al Mainah et al., 2021; Setiawan et al., 2022). Hasil belajar menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD Negeri 4 Srobyong, diketahui bahwa rata-rata nilai IPS siswa hanya mencapai 58,33, jauh di bawah KKTP yang ditetapkan sebesar 70. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memfokuskan penelitian pada penerapan model pembelajaran jigsaw dalam mata pelajaran IPS pada materi interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 4 Srobyong.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Quasi Eksperimen (eksperimen semu). Menurut Hidayat *et al.*, (2022) merumuskan eksperimen kuasi (*quasi-experiment*) sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen, namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan. Desain yang digunakan *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh suatu perlakuan pada kelompok eksperimen dengan membandingkan kelompok kontrol. Dalam rancangan ini, subjek penelitian tidak dipilih secara acak untuk dilibatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Abraham & Supriyati, 2022). Penelitian

ini merupakan penelitian kuantitatif, maka semua gejala yang diamati diukur dan diubah dalam bentuk angka, sehingga dimungkinkan digunakannya teknik analisis statistik.

Tabel 1. Desain penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O3
Kontrol	O2	X2	O4

Keterangan:

O1 = Kelompok eksperimen *pretest*

O2 = Kelompok kontrol *pretest*

O3 = Kelompok eksperimen *posttest*

O4 = Kelompok kontrol *posttest*

X1 = Perlakuan model pembelajaran *jigsaw*.

X2 = Perlakuan model pembelajaran konvensional.

Setelah memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Maka diberikan tes akhir dengan soal yang sama kemudian hasil tes kedua kelompok tersebut dianalisis. Dengan demikian dari tes hasil belajar dapat dibuktikan bahwa hasil belajar IPS kelompok eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah 40 siswa kelas V SD Negeri 4 Srobyong Jepara pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sampel dipilih secara sengaja oleh peneliti, dengan mengambil sampel kelompok eksperimen yaitu kelas V A sedangkan kelompok kontrol yaitu kelas V B. Hal ini sependapat dengan Sugiyono dalam Sizi *et al.*, (2021) bahwa teknik pengambilan sampel memilih anggota populasi secara sengaja berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Jumlah sampel penelitian adalah 20 siswa kelas V A sebagai kelompok eksperimen dan 20 siswa kelas V B sebagai kelompok kontrol. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar IPS materi interaksi sosial. Ada beberapa jenis instrument penelitian yang digunakan, yaitu tes, angket, lembar wawancara, dan lembar pengamatan. Data yang dihasilkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas penelitian menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* yang dilakukan terhadap data kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2020). Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen yang melakukan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *jigsaw* lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Uji normalitas untuk mengetahui data berupa nilai tes terhadap hasil belajar tersebut berdistribusi normal atau tidak. Adapun dasar pengambilan keputusan uji normalitas *Shapiro-Wilk* yaitu jika nilai signifikan lebih besar 0.05 maka data berdistribusi normal dan sebaliknya. Uji normalitas dibantu dengan SPSS 26.

Tabel 2. Uji Normalitas

Hasil belajar	Statistic	Df	Sig.
Pretest_kontrol	.968	20	.689
Posttest_kontrol	.938	20	.219
Pretest_eksperimen	.843	20	.694
Posttest_eksperimen	.926	20	.129

Hasil yang diperoleh nilai signifikan untuk kelompok kontrol adalah *pretest* 0.689 (> 0.05) serta *posttest* 0.219 (> 0.05). Selanjutnya untuk kelompok eksperimen adalah *pretest* 0.694 (> 0.05) dan *posttest* 0.129 (> 0.05). Berdasarkan pernyataan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui keseragaman nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Adapun dasar pengambilan keputusan uji homogenitas yaitu jika nilai signifikan lebih besar 0.05 maka nilai *pretest* dan *posttest* antara kelompok kontrol dan eksperimen tersebut seragam.

Tabel 3. Uji homogenitas

Data kelas kontrol dan eksperimen	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest kontrol	.041	1	38	.841
Posttest kontrol				
Pretest eksperimen	1.782	1	38	.192
Posttest eksperimen				

Hasil yang diperoleh nilai signifikan *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol yaitu 0.841 (> 0.05). Kemudian nilai signifikan *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yaitu 0.192 (> 0.05). Berdasarkan pernyataan bahwa jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang sama atau terdapat keseragaman nilai *pretest posttest* kelompok kontrol dan eksperimen.

Setelah diketahui data berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji homogenitas data dengan rumus *Levene Statistic*. Setelah itu, uji hipotesis menggunakan uji *independent t test*. Prosedur dalam penelitian ini terdiri tiga tahap yaitu: 1) Tahap persiapan, 2) Tahap Pelaksanaan, 3) Tahap akhir. Tahap persiapan yang dilakukan antara lain: (1) Menentukan kelas untuk melakukan penelitian; (2) Peneliti berkoordinasi dengan guru kelas V untuk menentukan jadwal penelitian; (3) Membuat perangkat belajar berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (modul ajar). (4) Instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran; (5) Merevisi instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran berdasarkan hasil validasi.

Tahap pelaksanaan yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan antara lain: (1) Melakukan *pretest* kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *jigsaw*; (2) Melakukan penelitian eksperimen dengan memberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *jigsaw* pada kelompok eksperimen. Sedangkan kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan; (3) Melakukan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Tahap akhir langkah-langkah yang dilakukan antara lain: (1) Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian; (2) Menarik kesimpulan hasil penelitian; (3) Menyusun laporan penelitian

Uji Independent t test (Uji t)

Uji t untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa. Adapun dasar pengambilan keputusan uji t yaitu jika nilai sig lebih kecil (< 0.05) maka terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *jigsaw* dan hasil belajar siswa.

Tabel 4. Uji *t-test*

Data	t	df	Sig (2-tailed)
Nilai <i>pretest</i> kelompok kontrol-eksperimen	-4.919	38	.000
Nilai <i>posttest</i> kelompok kontrol-eksperimen	-34.140	38	.000

Hasil yang diperoleh nilai signifikansi yaitu *pretest* kelompok kontrol dan eksperimen 0.000 (< 0.05). Kemudian nilai signifikansi *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen 0.000 (< 0.05). Hasil tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara model

pembelajaran *jigsaw* dan hasil belajar IPS materi interaksi sosial. Hasil penelitian yang didapat sejalan dengan penelitian Faddylla Intan Maharani, (2020); Hasanah *et al.*, (2023); Febriani *et al.*, (2023); Masithoh, (2022); Hidayat *et al.*, (2022); Ruspandi, (2021) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *jigsaw* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya skor hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Presentase hasil belajar kelomok eksperimen dan kontrol

Kelompok	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Peningkatan
Eksperimen	48,75	81,54	32,79
Kontrol	46,00	72,79	26,79

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS materi interaksi sosial pada siswa kelas V SD Negeri 4 Srobyong. Berdasarkan hasil penelitian terdapat 2 hal yang mempengaruhi peningkatan kemampuan dalam mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan rata-rata *posttest* kelompok kontrol sebesar 72,79 sedangkan rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 81,54. Dimana hasil perhitungan uji *pretest* dan *posttest* siswa mengalami peningkatan sebesar 6 %. Keunggulan hanya didapatkan pada kelas eksperimen. Hal ini membuktikan bahwa kesesuaian topik materi dengan model pembelajaran *jigsaw* yang digunakan mempengaruhi hasil belajarnya.

Data tersebut memberikan sikap positif yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, siswa terlihat senang dan terbawa suasana dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga lupa dengan waktu. Sependapat dengan Sadarsih (2022) dalam mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Banyak siswa yang aktif saat diskusi kelompok, diantara masing-masing kelompok berlomba-lomba dalam menjawab pertanyaan saat diskusi tersebut (Faddylla Intan Maharani, 2020). Sikap tersebut menunjukkan sebagian penerapan pada model *jigsaw* dalam proses pembelajaran sehingga akan berpengaruh juga terhadap otak siswa saat mengingat pelajaran, sehingga dapat menumbuhkan keberhasilan dalam belajar pada siswa.

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada kelompok-kelompok kecil yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat secara aktif terlibat dalam proses berpikir dan dalam kegiatan belajar (Masithoh, 2022). Model pembelajaran ini dianggap tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan siswa tidak hanya belajar secara berkelompok tetapi siswa juga bekerja sama menyelesaikan masalah terkait materi interaksi sosial.

Penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *jigsaw* untuk membantu siswa aktif dalam pembelajaran dan dapat menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru berupa soal pertanyaan, LKS, evaluasi, dan soal *pretest posttest*. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari *et al.*, (2022) menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*fun learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar siswa mengalami perbaikan. Pembelajaran model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan interaksi aktif antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru maupun siswa dengan lingkungan belajarnya (Hasanah *et al.*, 2023). Siswa belajar bersama-sama dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah benar-benar menguasai materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal IPS.

Hasil belajar merupakan hasil akhir dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan melalui usaha sadar secara sistematis dan mengarah pada perubahan yang positif (Abuhamda, 2020). Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti faktor fisik, motivasi, minat, psikologis, kematangan, bakat, dan faktor eksternal yang berkaitan dengan lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat (Zahra *et al.*, 2022). Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal. Berdasarkan pendapat di atas model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi interaksi sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar kelas V pada pembelajaran IPS. Hal ini bisa dilihat bahwa siswa termotivasi belajar saat bekerjasama dalam timnya dan mendiskusikan materi yang di dapatkan dari kelompok ahli. Perbedaan juga terlihat pada hasil belajar kedua sampel dimana *posttest* kelompok eksperimen lebih unggul dengan rata-rata 81,54 daripada *posttest* kelompok kontrol yang hanya 72,79. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS pada materi interaksi sosial di SD Negeri 4 Srobyong.

REFERENSI

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Abuhamda, E. A. A. (2020). The Effect of Jigsaw Cooperative Learning Strategy on Fourth Graders ' Achievement in Teaching Efl At Qalqilya City . *Academic Journal of Business and Social Sciences*, 4(2), 1–8.
- Al Mainah, A. M., Ulva, R., & Hader, A. E. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN 06 Sitiung Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan Gerak. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 55–60. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2121>
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Asriningsih, N. W. N., Sujana, I. W., & Sri Darmawati, I. G. A. P. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36202>
- Daryanti, D., & Taufina, T. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Model Picture and Picture untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 484–490. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.368>
- Dewi, C., & Rohmanurmeta, F. M. (2020). Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Dasar. In Tim Kreatif UNIPMA Press (Ed.), *UNIPMA Press* (Cetakan pe, Vol. 11, Issue 1). UNIPMA PRESS (Anggota IKAPI).
- Faddylla Intan Maharani, T. T. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 4(2580–1147), 586–592. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>
- Febriani, F., Tohir, A., Qomario, Q., & Mukhlis, H. (2023). Pengaruh penggunaan metode jigsaw terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD negeri 1 Tanjung Agung Kecamatan Kedamaian Kota Bandarlampung. *Nusantara Journal of Behavioral and Social Sciences*, 2(2), 31–34. <https://doi.org/10.47679/202325>
- Gusmayeni, Fachri Adnan, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 2(23), 508–513.
- Hasanah, C., Magdalena, I., & ... (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Cooperative Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Jagabaya 05 Kabupaten Bogor. *Journal Of Social Science*, 3(4), 7670–7679. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4512>
- Heriawati, E. (2023). Permainan kartu umbul dalam meningkatkan hasil belajar siswa pokok bahasan suku bangsa dan budaya indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi Siswa Kelas V SD Negeri I Cibabat Mandiri 1 Kota Cimahi. *Journal of Elementary Education*, 06(02), 258–263. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v6i2.17201>
- Herlambang, Y. . (2021). *Pedagogik: Telaah Kritis Ilmu Pendidikan dalam Multiperspektif*. Bumi Aksara.
- Hidayat, D., Tanjung, S., & Sutopo, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7735–7742. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3587>
- Irawana, T. J., & Taufina, T. (2020). Penggunaan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Penilaian Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 434–442. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.367>

- Iwan Usma Wardani, F., Universitas, P., Barat, N. T., Ilmu, P., Sosial, P., Pendidikan, U., Pendidikan, P., Universitas, D., & Ganesha, P. (2023). Guru dan Tantangan Kurikulum Baru : Analisis Peran Guru dalam Kebijakan Kurikulum Baru. *Jurnal Darma Agung*, 31(5), 301–313. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v31i5.3708>
- Khaidir, F., Amran, A., & Noor, I. A. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Mewujudkan Sustainable Developments Goal's. *Journal of Elementary Education*, 7(2), 1–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v7i2.1944>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>
- Nabilla, S., & Desmon, D. (2022). Pengaruh Lingkungan terhadap Perkembangan Anak. *Zona Psikologi*, 4(3), 66–73. <https://doi.org/https://ejurnal.univbatam.ac.id/index.php/zonapsikologi/article/view/995>
- Putri, R. D. P., Martaningsih, S. T., Prabowo, M., & Rukiyati, R. (2023). Konsep merdeka belajar pada sekolah dasar ditinjau dari perspektif filsafat progresivisme. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(1), 01–12. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i1.7169>
- Rais, M. F., & Syafruddin. (2020). Analisis Dampak Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Adabiah Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 3(6), 7–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>
- Ruspandi, J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar IPS Materi Dampak Globalisasi dalam Kehidupan Masyarakat Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Wanareja 03 JAJANG. *Insan Cendekia*, 2(2), 33–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v2i2.39>
- Sadarsih, I. M. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Kelas Viia Smp Negeri 2 Muntilan Tahun Pelajaran 2019/2020 Materi Interaksi Mahkluk Hidup Dengan Lingkungannya Melalui Metode Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Syntax Fusion*, 2(07), 631–640. <https://doi.org/10.54543/fusion.v2i07.207>
- Sari, N., Usmaidar, U., & Retno Suci, E. (2022). Penerapan Pembelajaran Fun Learning Based On Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII MTs Darul Ulum Hinai Kanan Kecamatan Hinai. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 86–99. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v3i2.297>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sizi, Y., Bare, Y., & Galis, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Spizaetus: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.55241/spibio.v2i1.30>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (18th ed.). Rineka Cipta.

- Syahriani, F., Yufriadi, F., Alhkarni, A., Rizki, M. A., & Zahratul, N. (2025). Jigsaw Strategy on Learning Outcomes and Higher Order Thinking Skills of Students in Social Science at Madrasah Tsanawiyah. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 1260–1273. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6059>
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90–98.
- Zahara, D., Meisahrani, R. S., & Purba, S. N. (2025). Tinjauan Komprehensif Berbasis Literatur : Penerapan Metode Jigsaw Dalam Pembelajaran IPS Untuk Menumbuhkan Keaktifan Peserta Didik SD Comprehensive Literature-Based Review : Application Of Jigsaw Method In Social Studies Learning To Foster The Activeness. *Jurnal Itelek Insan Cendikia*, 2(3), 4427–4441. <https://doi.org/https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/2701>
- Zahra, A., Susilowati, D., & Rokhayati, H. (2022). Peran Motivasi Belajar pada Hubungan Antara Faktor Eksternal terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Akuntansi (JEBA)*, 24(4), 17–29.