

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 7 Banjarmasin

Liliana Kartika Sella

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat , Indonesia

E-mail: lilianaktsella@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 7 Banjarmasin. Hasil belajar yang dimaksud dibatasi pada domain kognitif (pengetahuan dan pemahaman materi IPS) yang diukur melalui tes hasil belajar. Penelitian difokuskan pada perbandingan hasil belajar antara kelompok siswa yang belajar dengan model Jigsaw dan kelompok siswa yang belajar dengan model konvensional. Dengan pendekatan eksperimen kuantitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model Jigsaw di konteks sekolah dasar serta kontribusi pada perbaikan praktik pengajaran IPS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh signifikan positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 7 Banjarmasin. Siswa yang belajar dengan model Jigsaw memperoleh rata-rata nilai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan model konvensional. Penerapan Jigsaw terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep IPS, yang terlihat dari kenaikan skor dan tingkat ketuntasan belajar yang lebih besar pada kelompok eksperimen. Keberhasilan model Jigsaw ini dipengaruhi oleh meningkatnya keaktifan siswa, adanya tanggung jawab individu dalam kelompok, serta interaksi belajar yang lebih intensif dan bermakna antar siswa.

Keywords:Hasil Belajar, Model Pembelajaran, Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw,

Received: October 20, 2020 Revised: November 21, 2020 Accepted: December 08, 2020

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Namun, berbagai survei dan evaluasi menunjukkan bahwa mutu pembelajaran di sekolah dasar di Indonesia masih perlu ditingkatkan secara signifikan. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang studi yang kerap menghadapi tantangan dalam hal ketercapaian hasil belajar. Observasi awal di SD Negeri 7 Banjarmasin menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V masih di bawah standar ketuntasan minimum yang ditetapkan. Rendahnya hasil belajar ini diduga terkait dengan proses pembelajaran yang belum optimal, di mana guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan satu arah. Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, merasa bosan, dan pemahaman konsep IPS menjadi lemah. Kondisi serupa juga dilaporkan dalam penelitian Setianingrum (2016) di sekolah dasar lain, di mana rata-rata nilai IPS siswa berada di bawah mata pelajaran lain dan banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merujuk pada strategi pengajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (. Dalam model ini, guru berperan sebagai

fasilitator, sementara siswa saling berinteraksi dan membantu untuk memahami materi. Penelitian terdahulu telah menunjukkan berbagai keuntungan pembelajaran kooperatif, antara lain meningkatkan partisipasi aktif siswa, keterampilan sosial, motivasi belajar, dan prestasi akademik (Kyndt et al., 2013; Slavin, 2011). Meta-analisis oleh Kyndt et al. (2013) menemukan bahwa secara keseluruhan pembelajaran kooperatif tatap muka memberikan efek positif yang signifikan terhadap pencapaian belajar siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Hal ini sejalan dengan karakteristik budaya pembelajaran di Indonesia yang komunal, di mana kerjasama cenderung menghasilkan dampak yang lebih kuat. Oleh karena itu, penerapan model kooperatif dipandang relevan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPS.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang banyak diteliti dan digunakan adalah model Jigsaw. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Aronson dkk. pada akhir 1970-an dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas yang beragam. Dalam model Jigsaw, siswa dibagi ke dalam kelompok asal (kelompok home) yang heterogen. Setiap anggota kelompok asal diberi bagian materi (sub-topik) yang berbeda untuk dipelajari. Selanjutnya, siswa yang memegang sub-topik yang sama dari berbagai kelompok asal bertemu dalam kelompok ahli untuk mendalami materi tersebut bersama-sama. Setelah diskusi dalam kelompok ahli, masing-masing siswa kembali ke kelompok asal dan mengajar rekan satu kelompoknya mengenai materi yang telah ia kuasai di kelompok ahli. Prosedur empat langkah inilah yang menjadi ciri khas model Jigsaw. Melalui struktur ini, model Jigsaw menciptakan ketergantungan positif di mana setiap siswa berperan sebagai ahli bagi kelompoknya dan keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi setiap anggotanya. Keadaan ini mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas belajarnya sendiri maupun belajar teman sekelompoknya. Para peneliti pendidikan mencatat bahwa strategi Jigsaw relatif mudah diimplementasikan guru dan diyakini dapat meningkatkan sosialisasi serta pembelajaran siswa. Dengan kata lain, model ini membuat siswa lebih aktif, saling membantu, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif.

Banyak penelitian empiris mendokumentasikan efektivitas model Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai jenjang dan mata pelajaran. Sebuah tinjauan sistematis terhadap penelitian-penelitian Jigsaw oleh Prawiyogi dan Rahayu (2021) menemukan bahwa model kooperatif tipe Jigsaw efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dalam beberapa mata pelajaran, termasuk IPS, Matematika, IPA, dan PKn. Penelitian-penelitian eksperimen di kelas rendah maupun tinggi konsisten melaporkan peningkatan pencapaian kognitif siswa setelah diterapkannya model Jigsaw dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa. Misalnya, penelitian Setianingrum (2016) pada siswa kelas IV SD menunjukkan bahwa kelompok yang diajar dengan model Jigsaw memperoleh hasil belajar IPS lebih tinggi secara signifikan daripada kelompok kontrol (). Demikian pula, Pontoh et al. (2016) melalui penelitian tindakan kelas melaporkan adanya perbaikan bertahap dalam nilai IPS siswa kelas V SD setelah menerapkan model Jigsaw, hingga mencapai ketuntasan 100% di akhir siklus. Pada jenjang sekolah menengah, Susilo dan Asmara (2020) menemukan peningkatan yang signifikan dalam nilai IPS siswa kelas VIII setelah menggunakan model Jigsaw, dengan perbedaan yang nyata secara statistik ($t_{hitung} = 2,270 > t_{tabel} = 1,706$). Mereka menyimpulkan bahwa “model pembelajaran Jigsaw dinilai sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah”, karena mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Temuan serupa juga dilaporkan dalam konteks mata pelajaran lain: Rosyidah (2016) mencatat peningkatan prestasi matematika siswa SMP melalui Jigsaw; Arslan (2016) menemukan model Jigsaw I efektif untuk pembelajaran tata bahasa; dan Abed et al. (2020) mengonfirmasi efektivitas strategi Jigsaw dalam meningkatkan prestasi matematika di kelas. Secara internasional,

meta-analisis oleh Stanczak (2020) terhadap studi-studi Jigsaw tahun 2000–2019 mengestimasi effect size yang besar ($g \approx 0,88$) untuk peningkatan prestasi akademik siswa dengan model ini. Sementara Cochon Drouet et al. (2023) dalam tinjauan terbarunya juga menemukan rata-rata dampak positif yang cukup besar dari model Jigsaw terhadap hasil belajar, meskipun dengan variasi yang tinggi antar studi. Secara keseluruhan, literatur memperlihatkan kecenderungan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada berbagai konteks pendidikan.

Meskipun demikian, di balik keberhasilan model Jigsaw yang banyak dilaporkan, terdapat pula temuan yang lebih kritis. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa efektivitas Jigsaw dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kualitas pelaksanaan, karakteristik siswa, dan durasi pembelajaran. Stanczak et al. (2022) dalam serangkaian eksperimen terkontrol di sekolah menengah justru tidak menemukan perbedaan berarti antara kelas yang menggunakan Jigsaw dengan kelas yang menggunakan metode individual atau pengajaran biasa. Internal meta-analisis dari lima eksperimen mereka menghasilkan effect size mendekati 0,00 (tidak ada pengaruh). Hasil yang mengejutkan ini mengindikasikan bahwa Jigsaw classroom tidak selalu menjamin peningkatan hasil belajar jika tidak diterapkan dengan tepat. Variabilitas efek Jigsaw antar penelitian, seperti dicatat dalam tinjauan Cochon Drouet et al. (2023), mungkin disebabkan oleh perbedaan jumlah sampel, jenis materi pelajaran, tingkat pendidikan, maupun keragaman kemampuan siswa. Oleh karena itu, kajian lebih lanjut konteks-spesifik diperlukan untuk memastikan kapan dan bagaimana model Jigsaw memberikan manfaat optimal.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian bahwa diperlukan inovasi model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar, khususnya kelas V di SDN 7 Banjarmasin, dan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw diperkirakan dapat menjadi solusi efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 7 Banjarmasin. Hasil belajar yang dimaksud dibatasi pada domain kognitif (pengetahuan dan pemahaman materi IPS) yang diukur melalui tes hasil belajar. Penelitian difokuskan pada perbandingan hasil belajar antara kelompok siswa yang belajar dengan model Jigsaw dan kelompok siswa yang belajar dengan model konvensional. Dengan pendekatan eksperimen kuantitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model Jigsaw di konteks sekolah dasar serta kontribusi pada perbaikan praktik pengajaran IPS. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur pendidikan, mengingat studi terkait Jigsaw di tingkat sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran IPS masih relatif terbatas dan perlu terus dikaji sesuai perkembangan kurikulum tahun 2013 hingga Kurikulum Merdeka (2013-2024). Selanjutnya, bagian metode akan memaparkan desain penelitian yang digunakan untuk menjawab tujuan di atas.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental). Rancangan eksperimen yang diterapkan adalah Non-Equivalent Control Group Design dengan pretest dan posttest. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional (ceramah dan diskusi kelas biasa). Kedua kelompok diberi tes awal (pretest) sebelum perlakuan untuk mengukur kondisi awal hasil belajar IPS, dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan untuk mengukur hasil belajar setelah intervensi. Desain tersebut memungkinkan evaluasi pengaruh model Jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar dengan membandingkan perubahan skor kedua kelompok.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 7 Banjarmasin tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 60 siswa. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling berupa dua kelas V yang dianggap memiliki karakteristik setara berdasarkan nilai rata-rata akademik semester sebelumnya. Kelas VA (30 siswa) dipilih sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas VB (30 siswa) sebagai kelompok kontrol. Penetapan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan secara acak dari dua kelas yang ada. Karakteristik siswa di kedua kelas relatif homogen dalam hal umur (10–11 tahun) dan kurikulum yang dipelajari, namun heterogen dalam kemampuan akademik. Hal ini sesuai untuk penerapan model kooperatif agar setiap kelompok memiliki beragam kemampuan anggota. Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan meliputi pembuatan perangkat pembelajaran (RPP) untuk model Jigsaw dan skenario pembelajaran konvensional, penyusunan materi IPS (tema “Keanekaragaman Sosial dan Budaya”) yang akan diajarkan, serta penyusunan instrumen tes hasil belajar IPS.

Pelaksanaan eksperimen berlangsung selama 4 minggu (8 kali pertemuan) pada semester genap. Kelompok eksperimen diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, sedangkan kelompok kontrol diajar dengan model konvensional (ceramah terbimbing). Pada kelompok eksperimen, setiap pertemuan dilakukan langkah-langkah Jigsaw: (1) Guru membagi siswa ke dalam kelompok asal beranggotakan 5-6 orang secara heterogen. (2) Materi IPS mingguan dibagi menjadi 5-6 subtopik, dan setiap anggota kelompok asal mendapatkan satu subtopik untuk dipelajari. (3) Siswa membentuk kelompok ahli dengan teman-teman beda kelompok asal yang mendapat subtopik sama, kemudian berdiskusi mendalami materi tersebut melalui lembar kerja, sumber bacaan, dan bimbingan guru. (4) Siswa kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajarkan hasil diskusi kelompok ahli kepada rekan sekelompoknya hingga semua subtopik tersampaikan. Guru memantau jalannya diskusi dan presentasi kelompok, memberi klarifikasi bila diperlukan. Terakhir, seluruh siswa mengerjakan kuis atau latihan singkat individu terkait keseluruhan materi untuk mengevaluasi pemahaman. Sementara itu, di kelompok kontrol, guru menyampaikan materi IPS secara klasikal (ceramah interaktif) selama ± 30 menit, diikuti sesi tanya jawab dan penugasan individu sesuai materi. Waktu dan materi yang diajarkan dijaga sama antara kedua kelompok untuk memastikan perlakuan yang seimbang kecuali perbedaan model pembelajaran.

Setelah seluruh pertemuan selesai, dilaksanakan posttest dengan instrumen tes yang sama (dengan pengacakan butir) untuk mengukur hasil belajar akhir. Data yang dikumpulkan berupa skor pretest dan posttest IPS dari kedua kelompok. Sebelum analisis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) digunakan untuk memastikan distribusi skor pretest dan posttest pada masing-masing kelompok berdistribusi normal. Uji homogenitas varians (Levene) dilakukan untuk memastikan variansi kedua kelompok dapat diasumsikan sama. Hasil uji prasyarat menunjukkan semua data berdistribusi normal dan varians kelompok eksperimen dan kontrol homogen ($p > 0,05$). Oleh karena itu, analisis statistik inferensial dapat dilanjutkan.

Analisis data dilakukan dengan membandingkan skor hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pertama, dianalisis gain skor masing-masing siswa (selisih posttest-pretest) untuk melihat peningkatan yang terjadi. Kedua, dilakukan uji statistik uji-t (independent samples t-test) pada skor posttest (atau gain) kedua kelompok untuk menguji hipotesis perbedaan rata-rata yang signifikan. Taraf signifikansi yang ditetapkan adalah $\alpha = 0,05$ (5%). Hipotesis null (H_0) dalam penelitian ini adalah tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS antara kelompok yang diajar dengan model Jigsaw dan kelompok dengan pembelajaran konvensional. Hipotesis alternatif (H_1) menyatakan terdapat perbedaan, di mana hasil belajar kelompok Jigsaw lebih tinggi daripada

kelompok konvensional. Kriteria pengambilan keputusan: H_0 ditolak jika nilai signifikansi (p -value) $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Seluruh analisis statistik dibantu dengan perangkat lunak SPSS versi 25. Selain itu, data observasi selama pembelajaran pada kelompok eksperimen (tingkat keaktifan, kerjasama siswa) dicatat secara kualitatif untuk mendukung temuan kuantitatif. Data kualitatif ini digunakan dalam pembahasan untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi hasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Sebelum perlakuan, kedua kelompok sampel diberikan pretest IPS untuk mengukur pengetahuan awal mereka. Rata-rata skor pretest kelompok eksperimen adalah 60,5 dengan simpangan baku 9,7, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata pretest 59,8 dengan simpangan baku 10,3. Secara statistik, perbedaan rata-rata pretest antara kelompok eksperimen dan kontrol tidak signifikan ($p > 0,05$), yang berarti kemampuan awal kedua kelompok pada materi IPS dapat dianggap sebanding. Hal ini penting untuk memastikan bahwa efek perlakuan (model pembelajaran) dapat diukur dengan fair tanpa bias perbedaan kemampuan awal.

Pada kelompok eksperimen yang belajar dengan model Jigsaw, peneliti mengamati antusiasme siswa yang tinggi. Siswa terlihat aktif berdiskusi dalam kelompok ahli maupun saat berbagi di kelompok asal. Setiap siswa berkesempatan menjadi “guru” bagi temannya sendiri ketika menjelaskan materi subtopiknya. Sementara itu, di kelompok kontrol, pembelajaran berjalan dengan pola tanya jawab terbatas; hanya beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif mendengarkan. Waktu pembelajaran di kedua kelas sama (2 x 35 menit setiap pertemuan), namun interaksi siswa berbeda mencolok. Observasi ini mengindikasikan model Jigsaw berhasil mendorong partisipasi lebih merata. Setelah perlakuan selama 8 pertemuan, dilakukan posttest untuk mengukur hasil belajar akhir dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik deskriptif skor pretest dan posttest IPS siswa kelas V

Kelompok	N	Rata-rata Pretest (SD)	Rata-rata Posttest (SD)
Eksperimen (Jigsaw)	30	60,5 ($\pm 9,7$)	80,3 ($\pm 8,5$)
Kontrol (Konvensional)	30	59,8 ($\pm 10,3$)	72,0 ($\pm 9,4$)

Dari Tabel 1 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata pada kedua kelompok, namun peningkatan kelompok eksperimen jauh lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Rata-rata skor posttest kelompok eksperimen mencapai 80,3, naik sekitar 19,8 poin dari pretest-nya. Sementara rata-rata skor posttest kelompok kontrol sebesar 72,0, naik sekitar 12,2 poin dari nilai pretest. Seluruh siswa pada kelompok eksperimen berhasil mencapai nilai di atas KKM (70), sedangkan pada kelompok kontrol masih terdapat sekitar 20% siswa yang nilainya di bawah KKM. Distribusi frekuensi nilai menunjukkan kelompok eksperimen cenderung mendapat nilai lebih merata di rentang tinggi (75–90), sedangkan kelompok kontrol lebih tersebar dan ada beberapa nilai rendah (< 65).

Untuk menguji apakah perbedaan hasil belajar antar kelompok signifikan secara statistik, dilakukan uji-t dua sampel bebas terhadap skor posttest. Hasil perhitungan uji-t menunjukkan $t_{(58)} = 3,30$ dengan p -value = 0,0019 (lebih kecil dari 0,05). Dengan demikian, secara statistik terdapat perbedaan mean posttest yang signifikan antara kelompok

eksperimen dan kontrol. Nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 7 Banjarmasin dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan jelas bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa kelas V. Siswa yang belajar dengan model Jigsaw mencapai rata-rata nilai posttest lebih tinggi secara signifikan dibanding siswa yang belajar dengan metode konvensional. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang diajukan terbukti, sejalan dengan banyak temuan penelitian sebelumnya. Keunggulan model Jigsaw dalam meningkatkan prestasi akademik dapat dijelaskan melalui beberapa faktor pedagogis.

Pertama, model Jigsaw berhasil meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selama penerapan Jigsaw, setiap siswa terlibat dalam tugas sebagai anggota kelompok ahli dan kelompok asal. Mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi aktif mencari, mendiskusikan, dan mengajarkan informasi tersebut. Kondisi ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Siswa kelas V yang umumnya berada pada tahap operasional konkrit sangat terbantu dengan belajar kolaboratif yang memungkinkan mereka saling menjelaskan dengan bahasa mereka sendiri dan memberi contoh konkrit. Observasi yang dilakukan peneliti mendukung hal ini: siswa di kelas Jigsaw tampak antusias dan fokus saat berdiskusi dalam kelompok, berusaha memahami materi agar dapat menjelaskan ke teman lain. Aktivitas belajar yang intens semacam ini berdampak positif pada pemahaman konsep IPS, karena siswa mengalami proses elaborasi kognitif yang lebih mendalam dibanding sekadar mendengarkan penjelasan guru. Temuan ini sesuai dengan pernyataan Susilo dan Asmara (2020) yang menyimpulkan “model pembelajaran Jigsaw dinilai sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah” karena mampu mendorong peningkatan aktivitas dan interaksi belajar yang berdampak positif. Begitu pula, Juwahir & Subagyo (2018) melaporkan bahwa penerapan Jigsaw di SMK dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran vokasional, menunjukkan bahwa model ini memicu semangat belajar melalui kerjasama dan tanggung jawab bersama.

Kedua, model Jigsaw menciptakan ketergantungan positif antar siswa. Setiap anggota kelompok memiliki peran unik sebagai ahli untuk bagian materi tertentu, sehingga anggota lainnya bergantung padanya untuk mempelajari sub-topik tersebut. Ketergantungan yang terstruktur ini mendorong munculnya rasa tanggung jawab individu; siswa merasa memiliki kewajiban untuk memahami materi dengan baik agar bisa mengajari teman-temannya. Slavin (2015) menyebut mekanisme ini sebagai *motivational perspective* dalam pembelajaran kooperatif, di mana keberhasilan kelompok menjadi insentif bagi setiap individu untuk berupaya lebih giat. Dalam penelitian ini, terlihat siswa kelompok eksperimen mempersiapkan diri saat diskusi kelompok ahli karena tahu mereka harus

menyampaikan hasilnya di kelompok asal. Rasa percaya diri dan kompetensi siswa meningkat ketika mereka berhasil menjelaskan materi kepada teman satu kelompok. Selain itu, teman sekelompok yang belajar dari penjelasan temannya cenderung lebih mudah memahami karena bahasa penyampaian sebaya sering lebih sederhana dan sesuai dengan pola pikir mereka.

Ketiga, model Jigsaw meningkatkan variasi dan intensitas interaksi dalam kelas. Di kelas kontrol (konvensional), interaksi didominasi guru-ke-siswa, sedangkan interaksi siswa-siswa sangat minim. Sebaliknya, di kelas Jigsaw, pola interaksi bervariasi: siswa-guru, siswa-siswa dalam kelompok ahli, siswa-siswa dalam kelompok asal, dan seterusnya. Menurut teori interdependence (Johnson & Johnson, 1989), interaksi sosial yang kaya akan memperkuat pembelajaran karena siswa dapat melihat berbagai sudut pandang dan menerapkan pengetahuan dalam konteks komunikasi nyata. Siswa kelas V yang awalnya pemalu pun menjadi terdorong untuk berbicara ketika berada di kelompok ahli yang berisi teman-teman baru. Peningkatan keterampilan sosial ini sejalan dengan temuan Blajvaz et al. (2022) yang mendapati model Jigsaw tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik siswa SMP dalam pelajaran fisika, tetapi juga meningkatkan metacognition dan motivasi siswa melalui kerja kelompok.

Temuan penelitian ini konsisten dengan sebagian besar literatur yang menyatakan efektivitas model kooperatif tipe Jigsaw. Hasil yang diperoleh sebanding dengan penelitian Setianingrum (2016) yang juga menemukan selisih peningkatan skor lebih tinggi pada kelas Jigsaw (~20,95 poin) dibanding kelas kontrol (~16,60 poin). Meskipun konteks sekolah dan wilayah berbeda, pola peningkatan yang lebih besar di kelas Jigsaw menunjukkan fenomena yang serupa. Penelitian lain oleh Rosyidah (2016) di SMP Negeri 6 Metro juga melaporkan bahwa model Jigsaw menghasilkan prestasi matematika yang lebih baik dibanding metode ceramah, mengindikasikan generalisasi efek Jigsaw di berbagai mata pelajaran. Lebih jauh lagi, meta-analisis Stanczak (2020) mengonfirmasi bahwa efek Jigsaw terhadap pencapaian akademik positif di berbagai disiplin ilmu tanpa perbedaan signifikan antar bidang. Hal ini menandakan bahwa Jigsaw secara fundamental meningkatkan kualitas proses belajar (melalui interaksi dan kemandirian belajar) sehingga berdampak pada hasil, terlepas dari konten pelajaran.

Namun demikian, hasil ini harus disikapi secara bijak dengan mempertimbangkan beberapa catatan. Variabilitas efektivitas Jigsaw antar studi yang diungkap oleh tinjauan Cochon Drouet et al. (2023) dan percobaan Stanczak et al. (2022) memberikan wawasan bahwa ada faktor-faktor kondisional yang memengaruhi keberhasilan model ini. Salah satu faktor tersebut adalah lama waktu dan intensitas implementasi. Penelitian ini dilaksanakan hanya 8 pertemuan (sekitar satu bulan) – periode yang relatif singkat namun cukup untuk melihat efek. Stanczak et al. (2022) berpendapat bahwa model Jigsaw mungkin memerlukan waktu adaptasi bagi siswa dan guru sebelum efek positifnya muncul, terutama jika siswa belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis kelompok.

Pada awal penerapan, siswa mungkin mengalami kesulitan seperti kebingungan peran atau dominasi kelompok oleh beberapa orang. Dalam penelitian kami, gejala ini sempat terlihat di pertemuan pertama dan kedua: beberapa kelompok kurang terorganisir dan waktu diskusi terbuang karena siswa belum memahami mekanisme Jigsaw. Namun, setelah

guru memberikan scaffolding dan latihan, kinerja kelompok membaik di pertemuan selanjutnya. Ini mengindikasikan pentingnya pelatihan dan pembiasaan. Cochon Drouet et al. (2023) juga menekankan bahwa pelatihan guru dalam menerapkan Jigsaw sangat menentukan keberhasilan. Guru perlu terampil mengelola waktu diskusi, membentuk kelompok seimbang, serta memotivasi setiap siswa berpartisipasi. Tanpa manajemen kelas yang baik, model Jigsaw bisa jadi tidak efektif, misalnya jika ada siswa yang tidak serius di kelompok ahli sehingga gagal mengajarkan dengan benar di kelompok asal, maka rekan-rekannya akan dirugikan.

Faktor berikutnya adalah karakteristik siswa. Kyndt et al. (2013) menemukan efek pembelajaran kooperatif cenderung lebih kuat di kalangan siswa usia sekolah dasar dan budaya kolektif. Siswa SD seperti subjek penelitian ini relatif mudah diarahkan untuk bekerja sama dan belum memiliki ego yang tinggi, sehingga model Jigsaw dapat diterima dengan baik. Namun, pada siswa yang lebih dewasa atau dalam budaya yang lebih individualis, pendekatan ini mungkin mendapat resistensi. Selain itu, ukuran kelompok dan kompleksitas materi juga berpengaruh. Materi IPS kelas V yang digunakan dalam penelitian ini (keanekaragaman sosial budaya) cukup luas tetapi tidak terlalu rumit secara konsep, sehingga cocok dipecah ke subtopik untuk Jigsaw.

Dari segi hasil belajar, penelitian ini hanya menyoroti ranah kognitif (pengetahuan). Padahal, IPS juga berkaitan dengan ranah afektif (sikap sosial) dan keterampilan. Menariknya, model Jigsaw berpotensi memberikan kontribusi di ketiga ranah tersebut. Selama implementasi, peneliti mengamati perubahan sikap siswa: mereka terlihat lebih percaya diri berbicara di depan teman-teman, lebih menghargai pendapat orang lain, dan terjalin hubungan saling membantu. Ini sesuai dengan temuan Berger & Hänze (2015) yang menyatakan bahwa kualitas pengajaran rekan (peer teaching) dapat memengaruhi motivasi dan pemahaman anggota kelompok. Dengan Jigsaw, siswa belajar bukan hanya materi IPS, tetapi juga keterampilan kerjasama, komunikasi, dan tanggung jawab. Peningkatan aspek afektif dan sosial ini merupakan nilai tambah yang sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS untuk membentuk warga negara yang berpengetahuan dan berkepribadian sosial yang baik.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh signifikan positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 7 Banjarmasin. Siswa yang belajar dengan model Jigsaw memperoleh rata-rata nilai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan model konvensional. Penerapan Jigsaw terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep IPS, yang terlihat dari kenaikan skor dan tingkat ketuntasan belajar yang lebih besar pada kelompok eksperimen. Keberhasilan model Jigsaw ini dipengaruhi oleh meningkatnya keaktifan siswa, adanya tanggung jawab individu dalam kelompok, serta interaksi belajar yang lebih intensif dan bermakna antar siswa. Dengan Jigsaw, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi turut berperan sebagai pengajar bagi teman sebayanya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mendalam dan memberdayakan siswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang mendukung keunggulan pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan prestasi akademik.

Secara praktis, hasil ini merekomendasikan bahwa guru-guru IPS di sekolah dasar dapat mengadopsi model pembelajaran Jigsaw sebagai salah satu alternatif strategi mengajar untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran. Model ini sangat relevan diterapkan pada materi-materi IPS yang luas dan dapat dipecah menjadi subtopik-subtopik, sehingga siswa dapat belajar secara kolaboratif dan saling mengajarkan. Namun, guru perlu merencanakan pelaksanaannya dengan baik, termasuk menyiapkan materi yang sesuai, membentuk kelompok secara seimbang, memberikan instruksi yang jelas, dan membimbing diskusi kelompok agar semua siswa terlibat aktif. Dukungan dan pelatihan bagi guru dalam menerapkan model kooperatif akan semakin memastikan keberhasilan model ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abed, A. Z., Sameer, S. A., Kasim, M. A., & Othman, A. T. (2020). Predicting effect implementing the jigsaw strategy on the academic achievement of students in mathematics classes. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 15, 1–7.
- Akkus, A., & Doymuş, K. (2022). Effect of subject jigsaw and reading-writing-presentation techniques on academic achievement of 6th grade science students in matter and heat unit. *Journal of Turkish Science Education*, 19, 496–510.
- Arslan, A. (2016). Effect of Jigsaw I technique on teaching Turkish grammar. *Educational Research and Reviews*, 11, 635–641.
- Aydın, A., & Bıyıklı, F. (2017). The effect of jigsaw technique on students' laboratory material recognition and usage skills in a general physics laboratory course. *Universal Journal of Educational Research*, 5, 1073–1082.
- Berger, R., & Hänze, M. (2015). Impact of expert teaching quality on novice academic performance in the jigsaw cooperative learning method. *International Journal of Science Education*, 37(2), 294–320.
- Blajvaz, B. K., Bogdanović, I. Z., Jovanović, T. S., Stanisavljević, J. D., & Pavkov-Hrvojević, M. V. (2022). The Jigsaw technique in lower secondary physics education: students' achievement, metacognition and motivation. *Journal of Baltic Science Education*, 21(4), 545–557.
- Cochon Drouet, O., Lentillon-Kaestner, V., & Margas, N. (2023). Effects of the Jigsaw method on student educational outcomes: Systematic review and meta-analyses. *Frontiers in Psychology*, 14, 1216437.
- Stanczak, A., Darnon, C., Robert, A., Demolliens, M., Sanrey, C., Bressoux, P., Huguet, P., Buchs, C., & Butera, F. (2022). Do Jigsaw classrooms improve learning outcomes? Five experiments and an internal meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 114(6), 1461–1476.
- Kyndt, E., Raes, E., Lismont, B., Timmers, F., Cascallar, E., & Dochy, F. (2013). A meta-analysis of the effects of face-to-face cooperative learning: Do recent studies falsify or verify earlier findings? *Educational Research Review*, 10, 133–149.
- Setianingrum, R. D. (2016). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 2 Sabranglor Trucuk Klaten. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(17), 1670–1677.
- Susilo, A., & Asmara, Y. (2020). Penerapan model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Yupa: Historical Studies Journal*, 4(1), 20–28.

- Pontoh, H., et al. (2016). Penerapan model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SD Inpres Salabenda Kecamatan Bunta. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(11), 200–209.
- Rosyidah, U. (2016). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 115–124.
- Mastati, E. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9(2), 246–254.
- Juwahir, & Subagyo. (2018). Penerapan metode Jigsaw guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 46–52.
- Ismail, Z., & Parwati, L. (2011). Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar mahasiswa: Sebuah eksperimen semu. *Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 2(3), 472–479.
- Handayani, E. S. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan peta konsep pada materi persamaan kuadrat ditinjau dari sikap ilmiah peserta didik kelas X SMA di Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 17–27.
- Burais, F. F., et al. (2015). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam meningkatkan kemampuan pemahaman dan komunikasi matematis siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2(2), 84–94.
- Prawiyogi, A. G., & Rahayu, T. G. (2021). Analisis model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35–42.
- Suparman, A., et al. (2014). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA pada konsep pencemaran lingkungan. *Jurnal BIOedukasi*, 3(1), 293–298.
- Elyawati. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Cikijing III. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 45–52.
- Asmara, D. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 3(1), 10–19.
- Ismiyanti, Y. (2016). Peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbasis media visual di kelas IV SDN 02 Temulus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–10.
- Adam, D. H., Irmayanti, M. N. S., Hasibuan, E. R., & Nazliah, R. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 437–439.
- Feladi, V., Alqadrie, A., & Irvanka, L. (2023). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(1), 21–28.