



PENGARUH MODEL *JIGSAW* BERBANTUAN *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDN 5 KAWAN

Ni Luh Pande Ayu Erna Wati¹, I Gusti Ngurah Triyana², I Komang Wisnu Budi Wijaya³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar^{1,2,3}

e-mail: pandeerna952@gmail.com¹, ngtriyana@uhnsugriwa.ac.id²,
wisnu.budiwijaya240191@gmail.com³

Diterima: 24/05/2026; Direvisi: 03/06/2026; Diterbitkan: 08/06/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 5 Kawan Bangli yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional dan kurangnya media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 5 Kawan Bangli. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* menggunakan rancangan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan Bangli tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri dari kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah total 59 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes objektif berbentuk pilihan ganda pada materi cahaya dan sifatnya. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa, dengan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, Media Flashcard, Hasil Belajar IPAS.*

ABSTRACT

This study was motivated by the low Science and Social Studies (IPAS) learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 5 Kawan Bangli, which were caused by the use of conventional teaching methods and the lack of interactive learning media. The purpose of this study was to determine the effect of the Jigsaw-type cooperative learning model assisted by flashcard media on the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 5 Kawan Bangli. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using the nonequivalent control group design. The population consisted of all fifth-grade students of SD Negeri 5 Kawan Bangli in the 2025/2026 academic year. The sample included Class VA as the experimental group and Class VB as the control group, with a total of 59 students. Data were collected using an objective multiple-choice test on the topic of light and its properties. The data were analyzed using descriptive statistics and hypothesis testing. The results indicated that the implementation of the Jigsaw-type cooperative learning model assisted by flashcard media had a significant effect on students' IPAS learning outcomes, with the experimental group achieving higher learning outcomes than the control group. Therefore, the Jigsaw-type cooperative learning model assisted by flashcard media can be considered an effective



alternative instructional approach for improving elementary school students' IPAS learning outcomes.

Keywords: *Jigsaw-Type Cooperative Learning Model, Flashcard Media, Science And Social Studies (IPAS) Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan didefinisikan sebagai hal krusial pada kehidupan, pendidikan menjadi fondasi utama dalam pengembangan diri seseorang. Pendidikan dapat dimaknai sebagai tahap pembelajaran yang mempunyai tujuan mengoptimalkan kompetensi individu, baik pada aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik, sehingga mampu beradaptasi dan berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat (Sihaloho et al., 2023). Pendidikan mempunyai peranan krusial pada kehidupan, melalui suatu pendidikan seseorang akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta beragam nilai yang berguna di kehidupan. Menurut Rahman et al., (2022), pendidikan mencakup seluruh aktivitas pengajaran dan penyerapan pengetahuan yang terjadi secara berkelanjutan sepanjang kehidupan seseorang. Jenis pendidikan di Indonesia dibedakan atas tiga yaitu Pendidikan Formal, Pendidikan Nonformal, dan Pendidikan Informal. Pendidikan Formal merupakan pendidikan yang berlangsung secara terstruktur di lembaga pendidikan resmi, salah satu Pendidikan Formal yaitu Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar.

Sekolah Dasar ialah jenjang pendidikan formal paling awal yang mempunyai tujuan mengenalkan pada anak didik terkait dasar pengetahuan, keterampilan, dan prinsip moral agar mereka menjadi individu yang cerdas, mandiri, dan berakhlak baik. Dikutip dari Ujud et al., (2023), pendidikan dasar memiliki tujuan utama untuk memupuk karakter dan akhlak yang mulia pada anak didik. Pernyataan ini didukung juga oleh penelitian dari Azzahra et al., (2023), sekolah dasar merupakan tahap pendidikan yang penting untuk mewariskan nilai kemandirian sebagai aspek utama pada pendidikan karakter anak. Dengan demikian, pembentukan karakter mandiri di sekolah dasar tidak hanya membantu perkembangan pribadi anak, melainkan juga dijadikan bekal penting bagi mereka dalam menempuh pendidikan lebih lanjut dan menjalani kehidupan di masa depan. Terdapat beberapa mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar yakni mata pelajaran yang mengkombinasikan konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS bertujuan untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara lingkungan alam dan kehidupan sosial. Dalam pembelajaran IPAS, siswa diajak untuk mengeksplorasi fenomena alam, lingkungan, serta interaksi manusia dengan lingkungannya (Susilowati, 2023). Pembelajaran IPAS memiliki fungsi yaitu mendukung proses belajar siswa di Sekolah Dasar. Salah satu keunggulannya adalah pendekatan terpadu yang mengintegrasikan konsep IPA dan IPS, sehingga siswa dapat memahami hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial secara lebih menyeluruh. Namun pembelajaran IPAS kerap memiliki keterbatasan akses terhadap model pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Keterbatasan akses terhadap model pengajaran IPAS yang interaktif dan inovatif menyebabkan proses belajar di banyak sekolah masih didominasi oleh model konvensional. Banyak guru masih mengandalkan penjelasan lisan dan model pembelajaran ceramah sebagai strategi utama dalam menyampaikan materi. Menurut Suryadinata et al., (2025), metode ceramah cenderung menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran sehingga mengurangi kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan metode ceramah secara dominan berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi siswa, terbatasnya interaksi dua arah, serta kurang berkembangnya keterampilan



berpikir kritis dan keingintahuan anak didik. Selain itu, pengajaran yang bersifat satu arah juga berpotensi menurunkan motivasi dan antusiasme belajar anak didik, utamanya pada bidang studi IPAS yang menuntut pemahaman konsep melalui pengalaman langsung dan eksplorasi (Susanti et al., 2024).

Fenomena serupa juga terjadi di kelas V SD Negeri 5 Kawan Bangli dimana masih diterapkannya model ceramah yang hanya beracuan pada buku paket, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 5 Kawan Bangli. Berlandaskan pada temuan observasi dan wawancara, peneliti menjumpai rendahnya antusias anak didik pada pengajaran IPAS. Pernyataan ini searah dengan capaian belajar anak didik di bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang masih tidak sesuai dengan target atau ketentuan minimal. Berdasarkan data wali kelas V hasil Sumatif Akhir Semester (SAS) anak didik pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), ditemukan bahwa dari 59 anak didik kelas V, hanya 32,20% diantaranya yang melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 67,80% anak didik belum melampaui KKTP. Hal ini mengindikasikan bahwa pencapaian belajar IPAS masih belum sesuai dengan yang diharapkan.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Cahaya dan Sifatnya. Rendahnya hasil belajar diduga disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang optimal sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa mengaku sering mengantuk dan kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang lebih interaktif, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Model kooperatif tipe Jigsaw dinilai sebagai suatu strategi pengajaran yang mana anak didik diorganisasi pada beberapa kelompok kecil yang heterogen. Menurut Lubis dan Harahap, (2021), tiap anggota kelompok diberikan bahan ajar yang berbeda agar dipelajari secara mandiri, kemudian anak didik dari kelompok berbeda yang memiliki bagian topik yang sama dikumpulkan pada kelompok ahli guna mendiskusikan dan mendalami bagian tersebut. Selanjutnya, tiap siswa kembali ke tim sebelumnya dan menyampaikan kembali materi yang diterima pada rekan satu timnya, sehingga seluruh anggota kelompok memperoleh pemahaman menyeluruh atas keseluruhan materi pelajaran (Faniliya et al., 2025). Model Jigsaw juga mendorong tanggung jawab individu sekaligus kolaborasi positif antar rekan kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Untuk mendukung keterlaksanaan model tersebut secara optimal, dibutuhkan media pengajaran yang mampu memudahkan anak didik pada upaya pemahaman topik ajar secara lebih konkret dan menarik, salah satunya adalah media flashcard.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw maupun media flashcard secara terpisah, masih ditemukan keterbatasan penelitian yang mengintegrasikan kedua komponen tersebut secara bersamaan pada pembelajaran IPAS materi Cahaya dan Sifatnya di sekolah dasar. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan aktivitas belajar atau motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh kombinasi model jigsaw berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V masih belum banyak dilakukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya research gap yang perlu dikaji lebih lanjut melalui penelitian yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Menurut Ulfa, (2020), flashcard ialah media visual yang memuat kata-kata, gambar ataupun perpaduan keduanya. Flashcard diaplikasikan sebagai sarana bantu pada aktivitas pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan metode yang lebih interaktif dan menghibur. Media flashcard ini dapat digunakan untuk memperkenalkan



konsep baru, memperjelas materi, serta melatih daya ingat siswa melalui aktivitas berulang. Dalam pembelajaran IPAS, flashcard dapat dimanfaatkan untuk menampilkan gambar dan penjelasan yang memudahkan anak didik mengerti konsep secara lebih konkret (Pradana & Gerhni, 2020).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Adji et al., (2023), menyatakan bahwa model jigsaw mampu meningkatkan keterlibatan aktif, kerja sama, dan tanggung jawab siswa dalam kelompok. Selain itu, Arrasyid et al., (2022), juga menemukan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model jigsaw lebih tinggi dibandingkan model konvensional. Beberapa penelitian telah memanfaatkan flashcard sebagai media pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Hasan et al. (2023), penggunaan media flashcard dapat meningkatkan minat belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Di samping itu penelitian dari Silitonga et al., (2023), mengklaim keterampilan berpikir kritis anak didik mengalami kemajuan setelah mengaplikasikan media flashcard. Pada penelitian Silitonga menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard berkontribusi dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis anak didik.

Meskipun demikian, penelitian yang mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media flashcard pada pembelajaran IPAS materi Cahaya dan Sifatnya di kelas V Sekolah Dasar masih terbatas, khususnya pada SD Negeri 5 Kawan Bangli. Oleh sebab itu, penerapan model kooperatif tipe jigsaw berbantuan media flashcard diharapkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada rendahnya hasil belajar IPAS siswa yang dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif serta interaktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, pemahaman konsep, serta hasil belajar IPAS secara lebih optimal.

Penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media flashcard dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini berfokus pada penerapan model kooperatif tipe jigsaw berbantuan media flashcard sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar IPAS materi Cahaya dan Sifatnya pada siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan Bangli serta mengetahui efektivitas penerapannya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan rancangan *nonequivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 5 Kawan Bangli pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan Bangli yang berjumlah 59 siswa. Sampel penelitian terdiri atas kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang ditentukan menggunakan teknik *simple random sampling*.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan melalui tahap *pre-test*, perlakuan, dan *post-test* pada materi IPAS topik cahaya dan sifatnya. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes objektif berbentuk pilihan ganda. Penyusunan instrumen dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu

pengembangan kisi-kisi soal, penyusunan butir soal, dan validasi oleh ahli untuk memastikan kejelasan serta kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Instrumen yang digunakan juga telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan meliputi uji normalitas dan homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent sample t-test berbantuan SPSS untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian ini memaparkan hasil analisis data hasil belajar IPAS siswa kelas V setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Data penelitian diperoleh melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* yang diterapkan melalui beberapa tahapan, yaitu pembentukan kelompok asal, pembentukan kelompok ahli, diskusi materi menggunakan *flashcard*, serta penyampaian kembali hasil diskusi kepada kelompok asal. Media *flashcard* digunakan untuk membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih konkret dan menarik selama proses diskusi berlangsung. Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional dengan pendekatan ceramah dan tanya jawab tanpa penggunaan media *flashcard*. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Statistik deskriptif skor *pre-test* siswa disajikan pada Tabel 1 untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor *Pre-test*

Kelompok	N	Mean.	Min	Max
Eksperimen	30	61,33	32	84
Kontrol	29	60,82	32	84

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor *pre-test* kedua kelompok menunjukkan selisih yang relatif kecil. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 61,33, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 60,82. Rentang nilai minimum dan maksimum pada kedua kelompok juga berada pada kisaran yang hampir setara. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan awal hasil belajar siswa pada kedua kelompok relatif sebanding sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan, statistik deskriptif skor *post-test* disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor *Posttest*

Kelompok	N	Mean.	Min	Max
Eksperimen	30	81,06	56	100
Kontrol	29	67,68	32	88

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan skor setelah pembelajaran berlangsung. Rata-rata *post-test* kelompok eksperimen mencapai 81,06, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 67,68. Perbedaan rata-rata yang lebih terlihat pada tahap ini mengindikasikan adanya pengaruh perlakuan yang lebih kuat pada kelompok eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan indikasi awal bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis melalui uji normalitas yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Kelompok	Statistic	def.	Sig.
Eksperimen	.126	30	0,200
Kontrol	.131	29	0,200

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3, uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) untuk kedua kelompok lebih besar dari 0,05, yaitu 0,200 untuk kelas eksperimen dan 0,200 untuk kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data hasil belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok yang disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

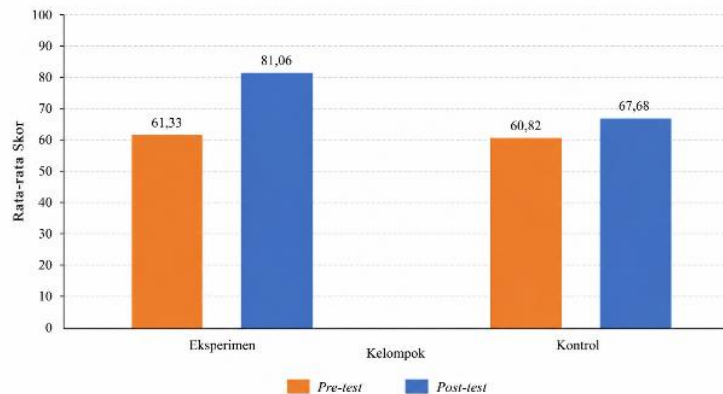
Data	Sig.	Keterangan
<i>Posttest</i>	0,087	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,087 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

Tabel 5. Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Posttest</i>	0,000	Signifikan

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan Bangli. Temuan ini mendukung hasil analisis deskriptif yang telah dijelaskan sebelumnya. Selain data numerik, visualisasi perbandingan rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* juga ditampilkan pada Gambar 1 untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan hasil belajar siswa pada kedua kelompok.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata *Pre-test* dan *Posttest*

Dari Gambar 1 dapat dilihat bahwa skor kedua kelompok mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran berlangsung, namun kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Visualisasi tersebut memperjelas perbedaan hasil belajar yang telah ditunjukkan pada tabel-tabel sebelumnya. Representasi grafik memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pola peningkatan hasil belajar siswa pada kedua kelompok. Secara umum, hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan Bangli.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan Bangli. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang menekankan kerja sama kelompok, tanggung jawab individu, dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dalam model ini, setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk mempelajari materi tertentu dan menjelaskan kembali materi tersebut kepada anggota kelompoknya. Proses tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengonstruksi pengetahuan sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam. Selain model pembelajaran, penggunaan media *flashcard* juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Flashcard* membantu siswa memahami materi melalui penyajian gambar dan informasi singkat yang lebih menarik dan mudah diingat. Dengan demikian, kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *flashcard* menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena menekankan keterlibatan aktif siswa dalam mengolah informasi secara kognitif. Dalam model ini, setiap siswa memiliki peran sebagai “ahli” yang bertanggung jawab memahami materi tertentu sebelum menjelaskan kembali kepada anggota kelompoknya



(Hasanah & Himami, 2021). Proses tersebut mendorong siswa untuk memahami, mengorganisasi, dan menyusun kembali informasi secara sistematis sehingga dapat memperkuat pemahaman konsep dan kemampuan berpikir siswa (Jendriadi et al., 2025). Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui proses pembelajaran yang lebih mendalam.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Cochon Drouet et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa melalui peningkatan keterlibatan aktif, motivasi, dan pencapaian akademik dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Arta (2021) dan Masitoh (2022), yang menyatakan bahwa model kooperatif tipe *jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS. Model pembelajaran ini menekankan kerja sama kelompok dan tanggung jawab siswa dalam mempelajari serta menyampaikan materi kepada anggota kelompok lainnya sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Baneng (2020), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* efektif meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa melalui kerja kolaboratif. Selain itu, penelitian Br Depari et al. (2022), menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan disposisi belajar siswa. Dengan demikian, temuan penelitian ini semakin memperkuat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Selanjutnya, model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mendorong siswa untuk berpikir lebih terstruktur ketika menjelaskan kembali materi kepada anggota kelompoknya (Ahmad, 2025). Kegiatan tersebut melibatkan proses pengulangan dan pengorganisasian informasi yang membantu memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa. Menurut Nurhaswinda (2025), aktivitas menjelaskan kembali materi juga dapat meningkatkan kemampuan analisis dan pemahaman konseptual siswa. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan aspek kognitif seperti pemahaman, hasil belajar, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui proses interaksi dan pertukaran pengetahuan antar siswa (Vives et al., 2025).

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif di kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif. Model ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, terutama dalam pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep. Selain itu, penggunaan media *flashcard* yang bersifat visual juga membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih mudah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Priatini & Putra, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan Bangli, di mana siswa pada kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang

menggunakan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan diskusi kelompok serta penggunaan media flashcard yang bersifat visual dan menarik dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPAS, sehingga model pembelajaran tersebut efektif digunakan sebagai alternatif strategi untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Guru dapat memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *flashcard* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda serta memadukannya dengan media pembelajaran lain agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, M. R., Prasetyo, M. A., Nada, K., Ulandari, L., & Fadila, L. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 256–263. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.324>
- Ahmad, D. H. (2025). Peran Proses Kognitif dalam Optimalisasi Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Implementatif dalam Konteks Pendidikan Modern. *TARBIYAH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 99–107. <https://litera-academica.com/ojs/tarbiyah/article/view/273>
- Arrasyid, H., Wapa, A., & Pratiw, D. M. D. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD gugus V Tegaldlimo. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 2(1), 153. <https://doi.org/10.36841/consilium.v2i1.1612>
- Arta, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 4 Tenganan Semester II Tahun pelajaran 2018/2019. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 1(1), 9–21. <https://www.jurnalp4i.com/index.php/action/article/view/283>
- Azzahra, G. F., Asbari, M., & Ariani, A. S. (2023). Pendidikan Multikultural: Menuju Kesatuan Melalui Keanekaragaman. *Journal of Information Systems and Management*, 02(06), 1–7. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/505>
- Baneng, M. (2020). Cooperative Learning Approach Applying Jigsaw Strategy to Enhance Students' Comprehension Skill. *Journal of Physics: Conference Series*, 1471(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012027>
- Br Depari, S. E., Mahulae, S., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd UPTD SDN 11 Pekan Tolan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(4), 1106. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8461>
- 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. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1216437>
- Faniliya, R., Cahyono, A. E., & Kurniawan, M. U. (2025). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(5), 10. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.10>
- Hasan, W. D. L., Istiani, H., & Chasanatun, F. (2023). Upaya peningkatan minat belajar IPAS



- siswa kelas IV melalui media flashcard berbasis kearifan lokal. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 21(2), 759–771. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri/article/view/5564>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Jendriadi, Andriasari, S., Pikri, H., Islamidar, & Helena, E. (2025). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika: Evaluasi Dan Tindak Lanjut Siswa Kelas 5 SD Di SDN 03 Koto Balingka. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 287 - 303. <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6910>
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 96–102. <https://www.neliti.com/id/publications/293668/pembelajaran-kooperatif-tipe-jigsaw>
- Masitoh, 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>
- Nurhaswinda, N. (2025). Pendekatan Pembelajaran Mendalam sebagai Upaya Pengembangan Kecerdasan Logis dalam Matematika Sekolah Dasar. *Sportika : Jurnal Pendidikan, Keplatihan Olahraga Dan Kesehatan*, 1, 55–68. <https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/SPORTIKA/article/view/454>
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Priatini, L., & Putra, L. V. (2024). Keefektifan model pembelajaran STAD berbantuan media flashcard KASEP terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2838–2846. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8171>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Wati Aulia, M., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/529>
- Sihaloho, W., Pratiwi, R. U., Sari, I. P., Aini, I. Q., Yunita, Z., & Winanda, T. (2023). Perkembangan Konsep Pendidikan dan Klasifikasi Pendidikan. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(3), 754–762. <https://journal.laaroiba.com/index.php/jdi/article/view/4169>
- Silitonga, A. A., Sijabat, O. P., & Siagian, A. F. (2023). Pengaruh Media Flashcard terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 091488 Bahsampuran. *P3JI: Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia*, 1(4), 21–29. <https://jurnal.migascentral.com/index.php/p3ji/article/view/112/106>
- Suryadinata, Fatma, Nindiawati, A. M. I. (2025). Metode Ceramah Dalam Pendidikan Islam (Keuntungan dan Keterbatasannya). *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(6), 3458–3467. <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS/article/view/7674>
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi



- Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ips. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Vives, E., Poletti, C., Robert, A., Butera, F., Huguet, P., ProFAN Consortium, & Régner, I. (2025). Learning with jigsaw: A systematic review gathering all the pieces of the puzzle more than 40 years later. *Review of Educational Research*, 95(3), 339-384. <https://doi.org/10.3102/00346543241230064>