

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 125543 PEMATANGSIANTAR

**Yohana Inddriani Malau<sup>1</sup>, Nancy Angelia Purba<sup>2</sup>, Canni Loren Sianturi<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar  
Email : yohanamalay952@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini memiliki urgensi yang penting dalam membentuk karakter siswa serta menumbuhkan wawasan sosial yang luas. Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPAS sering sekali dianggap membosankan karena didominasi oleh metode ceramah yang pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa, salah satunya melalui model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw*. **Model** yang digunakan dengan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group design*, yang melibatkan kelompok pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok serta meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar secara berkelompok agar meningkatkan kerjasama antara satu sama lain. **Luaran** wajib yang ditargetkan adalah jurnal nasional terakreditasi sinta 5. Jumper: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan link url Jurnal Aquinas. Tingkat kesiapan teknologi (TKT) dalam penelitian ini adalah TKT 2 formulasi konsep dan/atau aplikasi teknologi.

**Kata Kunci:** *pembelajaran aktif tipe Jigsaw, hasil belajar IPAS*

### ABSTRACT

*This research has significant urgency in shaping students' character and fostering broad social insight. However, in reality, IPAS learning is often considered boring due to being dominated by passive lecture methods. This results in low student interest and learning outcomes in the subject. Therefore, innovation in learning methods is needed to increase active participation and student understanding, one of which is through the Jigsaw active learning model. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental method. The research design used is one group design, which involves a learning group through the use of small groups of students working together to maximize learning conditions to achieve learning goals and get maximum learning experience, both individual and group experiences, and increase student activeness in group learning to enhance cooperation among each other. The mandatory output targeted is a national journal accredited Sinta 5, Jumper: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, with the URL link to Jurnal Aquinas. The Technology Readiness Level (TRL) in this research is TRL 2, formulation of concepts and/or technology applications.*

*Keywords: Jigsaw active learning model, IPAS learning outcomes.*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS yang merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya pada proses interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang alam dan gejala-gejala yang terjadi di dalamnya melalui kegiatan observasi, eksperimen, dan penyimpulan. (1). Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering dilakukan secara konvensional, yaitu dengan ceramah dan hafalan, sehingga siswa kurang aktif, cepat bosan, dan hasil belajarnya pun cenderung rendah (2).

Kondisi ini juga ditemukan di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar, khususnya pada siswa kelas IV, dimana hasil belajar IPAS masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) secara optimal. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang belum mampu mengaktifkan peran serta dalam proses belajar (3).

Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* atau bermain peran merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam

pelajaran IPAS (4,5). Melalui permainan peran, siswa dapat belajar secara langsung melalui pengalaman alam dan sosial yang menyerupai kondisi nyata. Hal ini diharapkan dapat memudahkan mereka dalam memahami materi, meningkatkan minat belajar, dan pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar (6).

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar. Penelitian ini penting untuk mengetahui efektivitas model tersebut dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPAS di sekolah dasar (7).

Rumusan masalah dalam penelitian ini berangkat dari kekhawatiran terhadap rendahnya pengetahuan dan pemahaman generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar, Rumusan masalah dalam penelitian ini berangkat dari kekhawatiran terhadap semakin rendahnya pengetahuan dan pemahaman generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar, Dengan mencermati uraian yang menjadi latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Aktif Tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Ips di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar”?

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen 1 kelompok (*experimental one group design*) (8). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau perbedaan yang ditimbulkan oleh suatu perlakuan (*treatment*), dalam hal ini penerapan model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw*, terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar IPAS (9).

Adapun langkah-langkah pemecahan masalah dalam penelitian ini meliputi (10):

1. Identifikasi Permasalahan  
 Mengamati dan menganalisis rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV serta metode pembelajaran yang digunakan selama ini.
2. Perencanaan Penelitian  
 Menentukan desain eskperimen, yaitu dengan membandingkan kelompok:
  - a. Kelompok eksperimen (diberi pembelajaran dengan model aktif tipe *Jigsaw*)
  - b. Kelompok kontrol (diberi pembelajaran dengan metode konvensional)
3. Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*  
 Memberikan tes awal (*pretest*) kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian memberikan perlakuan (model pembelajaran) sesuai kelompok, lalu memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan hasil belajar.
4. Pengumpulan dan Analisis Data  
 Data hasil belajar dianalisis secara statistik menggunakan uji-t (t-test) independen untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok.
5. Interpretasi Hasil dan Kesimpulan  
 Menarik kesimpulan apakah penerapan model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

**Tabel 1. Penelitian terkait dengan pemahaman tentang Model Pembelajaran Aktif Tipe *Jigsaw***

Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
2017	“Pengaruh model pembelajaran kooperatif <i>jigsaw</i> terhadap hasil belajar ips siswa kelas IV di sekolah dasar	Metode kuantitatif, pendekatan Penelitian Tindakan Kelas	1. Penelitian Ahkmad Nugroho dan penelitian ini sama-sama mengkaji pengaruh Model Pembelajaran	Fokus pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar

Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
			<p>Kooperatif Tipe <i>jigsaw</i> terhadap hasil belajar.</p> <p>2. Penelitian Ahkmad Nugroho pada pembelajaran IPS sementara penelitian ini akan dilaksanakan meneliti pada pembelajaran IPAS.</p> <p>3. Penelitian Ahkmad Nugroho dan ppeneliti ini sama-sama melaksanakan pada siswa kelas IV</p>	
2023	“Pengaruh model pembelajaran <i>jigsaw</i> terhadap hasil belajar IPAS materi Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IV SDN 101880 Tanjung”	Metode kuantatif, pendekatan Penelitian Tindakan Kelas	<p>1. Penelitian Eva Betty dan penelitian ini sama-sama mengkaji Pengaruh model pembelajaran tipe <i>jigsaw</i> terhadap hasil belajar.</p> <p>2. Penelitian Eva Betty fokus pada hasil belajar materi Indonesiaku kaya budaya sementara penelitian yang akan dilaksanakan fokus pada hasil belajar siswa.</p> <p>3. Penelitian Eva Betty dan penelitian ini sama sama pada mata pelajaran IPAS</p> <p>4. Penelitian Eva Betty dan penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV.</p> <p>5. Penelitian Sriwahyuni dilaksanakan di SDN 101880</p>	Fokus pada hasil belajar dengan mata pelajaran IPAS pada kelas IV

Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
2024	“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN CBU 08”	Eksperimen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian Nur Hikmah dan penelitian ini sama-sama mengkaji Pengaruh strategi pembelajaran aktif terhadap hasil belajar.</li> <li>2. Penelitian Nur Hikmah dan penelitian ini sama-sama meneliti pada mata pelajaran IPAS.</li> <li>3. Penelitian Nur Hikmah dilaksanakan pada siswa kelas V sementara penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas IV.</li> <li>4. Penelitian Nur dilaksanakan di SDN CBU 08 sementara penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 125543 Pematangsiantar</li> </ol>	Fokus pada hasil belajar dengan materi kegiatan pembelajaran aktif

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang secara spesifik mengkaji tingkat pemahaman siswa terhadap hasil belajar di lingkungan sekolah dasar (11). Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada materi, tema dan subtema Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini juga menghasilkan rekomendasi pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, sehingga dapat menjadi dasar dalam penguatan pendidikan budaya melalui jalur formal (12).

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Joice dan Weil (2009), model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model ini mencerminkan pendekatan pembelajaran yang akan dilakukan, termasuk tujuan, sintaks, lingkungan dan sistem pengelolaan kelas.

### 2. Model Pembelajaran Aktif tipe *Jigsaw*

Model Pembelajaran *jigsaw* adalah model pembelajaran kooperatif yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Model pembelajaran *jigsaw*, siswa dibagi dalam beberapa kelompok belajar yang heterogen yang beranggotakan 3-5 orang dengan menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli. Angga putra (2021:5) menyatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif *jigsaw* adalah kegiatan belajar secara berkelompok kecil, murid belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun kelompok”

### 3. Hakikat Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar bertujuan untuk membentuk warga negara yang memahami nilai-nilai sosial dan mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat. IPAS mengkaji berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam ruang lingkup lokal, nasional maupun global. Menurut Somantri (2001), pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati sosial, serta kesadaran terhadap lingkungan sosial dan budaya.

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Bloom (1956), hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks pembelajaran IPAS, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami konsep-konsep sosial dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model Pembelajaran Aktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Anwar (2018) menyatakan bahwa penggunaan model Pembelajaran Aktif dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan membentuk sikap sosial yang positif. Demikian juga penelitian oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah diterapkannya model Pembelajaran Aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan model Pembelajaran Aktif tipe *Jigsaw* memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui aktivitas bermain peran. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga mengalami sendiri bagaimana konsep-konsep sosial diterapkan dalam kehidupan nyata. Dengan keterlibatan aktif tersebut, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.

## METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Desain Penelitian

Desain yang digunakan deskriptif kuantitatif dan metode yang digunakan ialah metode survei pada teknik pengumpulan dan penggunaan tes. Menurut (13) Deskriptif ialah penelitian yang dirancang melihat situasi, yang hasilnya disajikan pada tabel perhitungan data. Teknik yang digunakan untuk mengetahui skor pada penelitian ini yaitu statistik deskriptif kuantitatif (14) yang berfungsi sebagai tingkat pemahaman tentang pada pembelajaran IPAS di Kelas IV UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar.

### 2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelas IV UPTD SD Negeri 019 Lumban Purba Humbang Hasundutan. Kelas IV di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar terdiri dari Kelas IV sebanyak 22 siswa. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2025. Dalam melaksanakan penelitian ini dilakukan masing-masing pembagian tugas tim peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi dilakukan oleh guru kelas IV dengan tujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran aktif terhadap hasil belajar IPAS siswa di tingkat sekolah dasar. Proses observasi dilaksanakan secara sistematis sejak tahap awal hingga akhir tindakan pembelajaran. Data hasil observasi terhadap aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran ini disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru**

No	Aspek Yang Di Observasi	Skor
1.	Mengadakan apersepsi	82
2.	Menyampaikan topik materi pelajaran	82
3.	Menyampaikan materi pelajaran dengan bahasa yang sederhana Dan jelas	82
4.	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis sesuai dengan Modul	84
5.	Menguraikan model pembelajaran aktif tipe <i>Jigsaw</i> sesuai dengan urutan dan uraian kegiatan inti pembelajaran	82
6.	Penggunaan alokasi waktu sesuai rencana pelaksanaan Pembelajaran (Modul)	62
7.	Memotivasi dan membimbing siswa dalam mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan	64
8.	Penguasaan dan pengelolaan kelas	62
9.	Mengadakan evaluasi dan penilaian	62
10.	Membuat kesimpulan dan rangkuman	64
	<b>Jumlah Hasil Observasi</b>	<b>726</b>
	<b>Jumlah Butir Pengamatan</b>	<b>10</b>
	<b>HP</b>	<b>72,6%</b>
	<b>Kriteria</b>	<b>Baik</b>

Dari tabel di atas, hasil pengamatan dari aktivitas guru diperoleh dengan HP 72,6% maka kriteria penilaian aktivitas guru menggunakan model role playing terhadap hasil belajar siswa IPAS berada pada kategori baik. Dengan demikian hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru berkriteria baik.

## 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi dilakukan oleh guru kelas untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, mulai dari awal pelaksanaan tindakan hingga akhir pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw*. Observasi ini bertujuan untuk menilai pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal IPAS di tingkat sekolah dasar. Data hasil observasi aktivitas siswa disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3. Observasi Aktivitas Siswa**

No	Aspek Yang Di Observasi	Skor
1.	Kesiapan menerima pelajaran	3
2.	Mendengarkan penjelasan guru dengan baik	3
3.	Memperhatikan dan mencatat penjelasan guru	2
4.	Menjawab pertanyaan dari permasalahan yang disajikan	3
5.	Keaktifan bertanya dalam kelompok	3
6.	Ketenangan dan kesenangan kelas saat belajar	4
7.	Peningkatan aktivitas belajar	3
8.	Peningkatan pemahaman siswa	4
9.	Aktifitas yang baik dalam menyelesaikan soal	3
10.	Kesimpulan peserta didik dan guru	4
	<b>Skor Perolehan</b>	<b>32</b>
	<b>Skor Maksimum</b>	<b>50</b>
	<b>Nilai Siswa</b>	<b>64</b>

No	Aspek Yang Di Observasi	Skor
	Kriteria	Cukup

Dari tabel 2 hasil pengamatan aktifitas siswa diperoleh nilai 64 maka dari kriteria penilaian kategori cukup dengan menggunakan model role playing terhadap hasil belajar dalam penyelesaian soal IPAS SD Negeri 125543 Pematangsiantar. Dari hasil ini bahwa pelaksanaan pembelajaran aktivitas siswa berkriteria Cukup.

### 3. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah pelaksanaan tindakan awalm siswa diberikan pretest yang dikerjakan pada lembar jawaban. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal IPS terkait materi yang telah diajarkan. Tingkat ketuntasan individu peserta didik setelah penerapan model role playing terhadap hasil belajar di SD Negeri 125543 Pematangsiantar.

**Tabel 4. Nilai Pretest dan Posttest Siswa pada Pelajaran IPAS**

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Varel	76	80
2	Frans garinggig	76	88
3	Kelvin Purba	72	84
4	Andre Sinaga	64	80
5	Santana	64	88
6	Farell Arianto Simbolon	76	76
7	Ayu Yosa Sinaga	76	80
8	Angga Simbolon	64	88
9	Andri	68	84
10	Lara	64	92
11	Jendra	64	92
12	Tias	64	84
13	Indah	60	82
14	Radit	60	88
15	Santi Maria	72	88
16	Budi Simbolon	80	84
17	Yoan Fara	84	88
18	Tulus Tamba	76	80
19	Yessy Agnesia Purba	80	84
20	Rangga	72	84
21	Rudi	76	76
22	Gladis	72	76

### Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji N-gain, maka dilakukan pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban dari rumusan masalah serta membuktikan lebih kuat pengaruh model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 125543 Pematangsiantar Uji t yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu :

*Praired Samples Test* menggunakan bantuan SPSS 26. Hipotesis pada penelitian ini yaitu :

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 125543 Pematangsiantar

Ha : Ada pengaruh yang signifikan Media pembelajaran Interaksi Berbasis *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 125543 Pematangsiantar.

Dengan kriteria

1. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  di tolak , dengan taraf signifikan 0,05
2. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dengan taraf sig < 0,05

Berikut hasil dari Uji Hipotesis yang telah dilaksanakan di SD Negeri 125543 Pematangsiantar

**Tabel 5. Uji Hipotesis**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	VAR00001 VAR00002	-27.368	.573	.737	31.019	23.718	15.7528	.000	

Berdasarkan hasil uji t, diketahui nilai signifikansi 0,00 lebih kecil dari 0.737 . Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan keefektifan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

### Uji N-Gain

Uji *N-gain* dilakukan untuk menilai pengaruh model pembelajaran kontekstual yang digunakan. Berikut ini adalah hasil pengolahan uji N-gain:

**Tabel 7. Tabel N-Gain Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain Skor	22	.00	.78	.4154	.24020
NGain Persen	22	.00	77.78	41.5368	24.02021
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, didapatkan bahwa rata-rata nilai uji N-gain adalah 41.5, dengan skor N-gain akhir sebesar 41.5%, yang dikategorikan sebagai sedang dan cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* ini cukup efektif untuk diterapkan.

### 4. Pembahasan

Bagian ini berisi uraian tentang hasil penelitian. Hasil yang dimaksud yaitu kesimpulan diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 67,72 dimana 7 (31,81%) siswa mendapat nilai yang tidak melampaui KKTP dan 15 siswa yang mencapai KKTP. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* masih tergolong sangat rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest adalah 84 setelah menggunakan Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw*, yang dimana seluruh siswa yaitu 22 siswa sudah mencapai nilai KKTP.

Setelah dilakukan uji N-Gain diperoleh 0,6394 yang dimana jika nilai N-Gain > 0,4154 dari 0,7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah tinggi. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa. Setelah dilakukan uji N-Gain untuk membuktikan serta menjawab rumusan masalah dilakukan uji hipotesis, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 0,4154 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,030 dengan taraf kesalahan 5%. Ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  , maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian  $H_a$  penelitian ini diterima dan  $H_0$  ditolak.

Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw*, yang digunakan dalam penelitian ini, merupakan media interaktif berfitur lengkap yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan (Hosrum sebagaimana dikutip Hazar, 2019).

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori bahwa media interaktif dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan membuat pembelajaran lebih nyata dan memicu keterlibatan aktif siswa. Hasil belajar mencerminkan perubahan tingkah laku kognitif, afektif, dan psikomotorik yang merupakan indikator keberhasilan pembelajaran (Sulastri dkk., 2015). Dalam penelitian ini, penggunaan Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam materi Fotosintesis. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam dan meningkatkan motivasi serta partisipasi belajar (Simaremare, 2021; Slameto, 2010). Hasil penelitian ini mendukung temuan Yusri Arisani, dkk. (2021) dan Sri Setyaningsih, dkk. (2020) yang juga menunjukkan bahwa penggunaan Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dan IPA. Kesamaan hasil ini memperkuat posisi Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* sebagai media efektif pada tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran integratif IPAS.

Keterlibatan Aktif pembelajaran interaktif memungkinkan siswa belajar secara aktif, berpikir kritis, dan mandiri, yang merupakan karakteristik penting pembelajaran abad 21. Perubahan perilaku siswa yang lebih aktif dan percaya diri selama pembelajaran dengan media ini menunjukkan bahwa Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* membantu membentuk kompetensi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas hasil penelitian mengkonfirmasi teori-teori dan penelitian terdahulu bahwa media pembelajaran interaktif seperti Model pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran IPAS.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran aktif di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa yang memperoleh nilai rata-rata *pretest* 50,71 sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran aktif dapat diperoleh nilai rata-rata *posttest* 88,75. Hasil uji t bahwa  $t_{hitung} = 33,623 > t_{tabel} = 1,701$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil uji analisis data setelah dilakukan hasil *pretest* dan *posttest* maka diperoleh hasil nilai uji *N-gain* yaitu 0,7898 dengan klasifikasi tinggi dan kategori efektif. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Jigsaw* dan Model Pembelajaran Aktif ini sudah efektif di terapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2012, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Agustin, R. D., dan Machful, I. K. 2024. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. Vol. 5 (1) : 139-149.
- Ananda, R. (2019). Perencanaan Pembelajaran. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Ananda dan Fadhilaturrahmi. 2018. Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*.
- Arikunto, 2019. Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). Metode peneltian. Jakarta: Rineka Cipta, 173(2).
- Asmuni. 2020. Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 7 (4) : 281 – 288.
- Asmuni. (2020). *Strategi Pembelajaran di Era Digital*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Budiarti, R. P. N., et al.,. 2023. Pelatihan Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar : Sebuah Experiential

- Learning* Sebagai Upaya Mewujudkan Potensi Pembelajaran Aktif. *Indonesia Budaya. Vol. 4 (1)* : 77-84.
- Buladja, M., & Therik, J. (2022). *Model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Christiani, Z. J., Cendana. 2021. Upaya Guru Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas K1 Dalam Pembelajaran *Synchronous. Journal of Elementary. Vol. 4 (3)* : 337 – 347.
- Festiawan, A. (2011). *Peningkatan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 01 Metro Timur tahun pelajaran 2010/2011* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Lampung.
- Festiawan R. 2020. *Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Hamiyah, N., & Jauhar, M. (2014). *Strategi belajar-mengajar di kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Hengki, and Ratna Ratna. “Strategi Pengajaran Immersion: Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Inggris Remaja Mesjid Desa Semangat Dalam, Kecamatan Alalak Kabupaten Barito Kuala.” *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas* 6, no. 3 (2021): 375–81
- Hasibuan, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Eningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 003 Sukajadi. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran), Vol. 3(3)*, 543–549.
- Haq, K. 2019. *Journaling as Reciprocity: Creating Healing Connections through Loss*.
- Jailani, M., Mushfi, M., & Dhofir. (2021). *Pembelajaran Aktif: Konsep, Strategi, dan Implementasi di Kelas*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mutmainah. (2022). *Strategi dan model pembelajaran aktif di sekolah dasar*. Yogyakarta: CV Pilar Nusantara.
- Nancy Angelia Purba, et al. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtema 2 Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem SD Negeri 091585 AFD VII Dolok Sinumbah*. Pematangsiantar: FKIP Universitas HKBP Nommensen
- Ritonge, D. R. 2024. Implementasi Metode Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Medan Resource Center. Vol. 4, No. 1* : 38-45.
- Rulyansyah, R., & Sholiati, N. (2018). *Strategi Pembelajaran Aktif: Teori dan Praktik di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sianturi, C. L. (2014). Asesmen Kebutuhan Pengembangan Profesionalisme Guru SMK. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 1(1), 16-24.
- Sukandi, U. (2003). *Belajar aktif dan terpadu: Apa, mengapa, bagaimana*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.
- Silberman, M. L. (2006). *Active learning: 101 cara belajar siswa aktif* (Terj. Rahmani Astuti). Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Trianto. (2007). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Sujana, C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.92>
- Sujana, and Cong. “Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia”. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapan* Vol 8(1):pp 24-28.