

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw dengan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Kebudayaan Daerah Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Aisyah Puspitasari¹, dan Jenny Indrastoeti Poerwanti²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Email penulis korespondensi: aisyahpuspitasari@student.uns.ac.id

Dikirim: 1 Oktober 2025

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1>

Direvisi: 1 November 2025

Diterima: 1 Desember 2025

Kata Kunci:		Abstrak
Jigsaw type cooperative learning model;		<i>This study set out to ascertain the extent to which the Jigsaw Cooperative Learning model, with the use of diorama, influenced the social studies learning outcomes pertaining to local studies including local materials studied by four fourth-grade elementary school students. This research is classified as quantitative since it uses a pretest-posttest control group design and a quasi-experimental methodology. The sample was selected using the cluster random sampling approach and subsequently split into experimental and control groups. In this study, a learning outcome test is used to collect data, which is subsequently analyzed using Mann Whitney. The result showed that student with Jigsaw cooperative learning model had better learning outcomes than student whit team tournament model. The control group received an average score of 75, whereas the experimental group received an average score of 85. The results of hypothesis testing indicate that the use of diorama media in conjunction with the Jigsaw cooperative learning paradigm significantly affects social studies learning outcomes for local cultural information. A significance level of 0.05 is used in this</i>
IPS learning outcomes;		
elementary school;		

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 1, Februari, 2026, Halaman. 236-243

doi : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.14.1.236-243>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

investigation.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Pendidikan ialah pilar utama dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia. Pengadaan Pendidikan diperlukan mampu mengembangkan potensi diri serta membentuk pribadi yang kreatif (Meliana et al., 2023). Proses pembelajaran yang baik bisa membantu meningkatkan pendidikan di Indonesia. Pembelajaran sendiri merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan siswa dan pendidik (guru) guna mencapai suatu tujuan pembelajaran (Rismawati et al., 2017). Metode yang dapat diterapkan untuk mencapai sasaran pembelajaran ialah menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk siswa. Guru diminta menciptakan strategi pembelajaran yang menarik baik dari model pembelajaran hingga media ajar yang digunakan. Tidak hanya itu, keterlibatan dan partisipasi siswa ketika kegiatan pembelajaran bisa berimbas pada hasil belajar mereka. Pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusat (*student centered learning*) bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran. Dalam konteks Pendidikan, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peranan yang signifikan dalam membentuk pemahaman siswa tentang konsep Masyarakat, budaya, dan interaksi sosial. Tujuan utama pendidikan IPS di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar lebih peduli terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, bermental kuat dan positif terhadap ketimpangan yang terjadi, serta terampil dalam mengatasi masalah yang terjadi dalam kehidupan (Ahmad & Niki Suma, 2021).

Pembelajaran IPS bisa berpengaruh pada kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan sekitar, yang membantu siswa semakin familiar dengan situasi lokal sehingga bisa memahami arti serta manfaat pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan langsung dan konkret. Contoh materi penting dalam bidang IPS adalah materi kebudayaan daerah yang bertujuan untuk membantu siswa untuk mengenali identitas budaya mereka dan pentingnya menjaga serta melestarikan kebudayaan daerah sebagai warisan nenek moyang. Selain itu, pembelajaran kebudayaan daerah mendorong siswa untuk mengembangkan sikap toleransi dan saling menghormati dalam konteks masyarakat yang *multicultural*.

Masalah Penelitian

Kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering kali dihadapkan berbagai permasalahan yang bisa menghambat efektifitas proses belajar mengajar. Permasalahan pertama adalah pembelajaran yang berfokus kepada guru, yang mengakibatkan siswa kurang memiliki pengalaman sebab hanya menjadi pendengar dan pembelajaran cenderung pasif dan kurang kreatif (Kaulan & Ramadhani, 2018). Permasalahan yang kedua adalah siswa berpendapat bahwa IPS merupakan ilmu yang luas yang menyebabkan sulit dimengerti sehingga siswa tidak tertarik untuk mempelajarinya (Susilowati & Utama, 2022). Permasalahan yang ketiga adalah kurangnya implementasi model dan media ajar selama kegiatan belajar, yang menyebabkan pembelajaran bersifat monoton dan membosankan (Hendriana, 2018).

Studi dokumen dilakukan di SD Gladagsari, dengan pemberian soal pilihan ganda materi kebudayaan daerah kepada siswa dan terlihat sejumlah siswa mendapatkan skor akhir yang kurang dari rerata. Menurut Wawancara dan observasi awal bersama guru wali kelas memperlihatkan ada permasalahan pada siswa dalam hasil belajar IPS materi kebudayaan daerah sehingga untuk meningkatkan pemahaman siswa diperlukan strategi berupa model serta media ajar yang mampu membantu peserta didik untuk lebih semangat dan terpacu untuk belajar. Upaya yang dilakukan salah satunya adalah menerapkan inovasi dalam proses dan model pembelajaran yang lebih menarik dengan melibatkan siswa di dalamnya, sehingga lebih meningkatkan interaksi antar siswa (Hafinda & Armanisah, 2021).

Keadaan Terkini Penelitian

Selaras dengan permasalahan itu maka memberikan dampak pada ketercapaian hasil belajar siswa. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran akan terlihat dari hasil belajar siswa yang memuaskan (Jacub et al., 2020). Hasil belajar yang didapat siswa ketika pembelajaran IPS akan mencerminkan seberapa jauh siswa memahami pembelajaran yang sudah diajarkan oleh guru (Sumitro et al., 2017). Tetapi kenyataannya memperlihatkan bahwa capaian belajar IPS siswa cenderung berada pada tingkat yang rendah. Menurut Armidi (2022: 2015) dalam penelitiannya menyatakan hasil belajar siswa pada bidang IPS masuk pada kategori rendah ditunjukkan pada rerata nilai 64 dengan ketuntasan belajar 30% (Armidi, 2022). Hal ini disebabkan salah satunya sebab kurangnya kompetensi guru dalam memberikan semangat siswa dan juga pembelajaran yang dilakukan bersifat konvensional tanpa menggunakan media yang mendukung. Oleh karena itu, guru perlu memotivasi siswa dan memfasilitasi dengan penggunaan model belajar yang dapat mendorong siswa untuk menggali informasi lebih dalam, aktif, berdiskusi, sehingga dapat lebih paham dengan materi pembelajaran, yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar (Sholikah et al., 2025).

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian & Tujuan

Cooperative Learning ialah bentuk dari model pembelajaran yang dipergunakan pada kelompok kecil, memungkinkan siswa untuk belajar dan berkolaborasi guna tercapai pengalaman belajar yang maksimal baik secara individu ataupun kelompok (Santoso, 2015). Salah satu variasi kegiatan belajar mengajar *Cooperative learning* yang bisa dikembangkan adalah Model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw. Pada tipe ini akan ada sejumlah pos yang kemudian siswa akan dibentuk menjadi sejumlah kelompok dan nantinya setiap kelompok akan dibagi menjadi 2 tim yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok ahli adalah sekelompok yang terbentuk dari anggota kelompok asal yang berada dan diamanatkan untuk mempelajari materi sesuai topik yang didapatkan lalu kemudian dijelaskan atau dipresentasikan kepada siswa dari kelompok asal. Di lain sisi kelompok asal beranggotakan siswa dari kelompok asal yang berbeda yang kemudian akan berputar ke pos-pos yang ada secara bergantian dengan kelompok lain untuk mengumpulkan materi yang berbeda (Aryani et al., 2021). Terkait dengan hal itu, menarik untuk diamati pengaruh antara model *cooperative learning* terhadap hasil belajar IPS

Penggunaan media pembelajaran juga mampu menunjang keberhasilan pada proses pembelajaran (Elvita et al., 2025). Media pembelajaran bisa memudahkan siswa memahami materi dengan lebih interaktif, memfasilitasi siswa untuk belajar, dan memantapkan pemahaman serta penguasaan siswa dalam pelajaran IPS (Harahap et al., 2022). Media ajar yang bisa digunakan contohnya adalah media diorama. Media diorama adalah gambar kecil tiga dimensi yang memperagakan atau menjelaskan suatu situasi atau keadaan yang memperlihatkan kegiatan tertentu. Media diorama biasanya terdiri dari bentuk-bentuk figur ataupun benda yang diletakkan dalam sebuah panggung yang diselaraskan dengan konteks lukisan (Jannah et al., 2023). Diorama memberikan siswa kesempatan untuk mengkomunikasikan apa yang mereka ketahui melalui proyek yang menarik yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mencegah bosan. Hal ini juga menolong siswa saat mengirimkan (transfer) materi semakin efektif serta meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar (Kadek Dwi Putra & Suniasih, 2021). Merujuk pada uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa dengan penerapan *model cooperative learning* tipe jigsaw diharapkan bisa berdampak pada hasil belajar IPS materi kebudayaan daerah siswa kelas 4 sekolah dasar sebab memiliki berbagai keunggulan yang bisa diberikan solusi perbaikan ketika kegiatan belajar mengajar di sekolah.

METODE

Metode eksperimen diimplementasikan dalam studi sebagai bentuk contoh dari penelitian kuantitatif. Penggunaan metode penelitian eksperimen bertujuan untuk meneliti pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam situasi yang (Sugiyono, 2024). Penelitian ini dilakukan dengan melaksanakan uji coba dengan memberikan *treatment* berupa *cooperative learning* tipe jigsaw dengan bantuan media diorama guna mengetahui signifikansi pengaruh yang ditimbulkan terhadap hasil belajar IPS materi kebudayaan daerah peserta didik. Penelitian ini mengimplementasikan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain penelitian yang digunakan yaitu *pretest-posttest control group design*. Dalam penelitian ini digunakan pretest dan posttest baik pada kelas kontrol ataupun kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diberlakukan *treatment* menggunakan *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media diorama di lain sisi untuk perbandingannya pada kelas kontrol digunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* (TGT). Berikut ialah tabel desain penelitian *pretest-posttest control group design*.

Tabel 1. Desain penelitian *pretest-posttest control group design*

Kelas	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Subjek yang dipakai pada penelitian yang dilakukan ialah siswa kelas 4 SDN 2 Seboto dan SDN 1 Kembang dengan total 32 siswa yang digunakan sebagai kelas kontrol dan SDN 1 Ampel dengan total 45 siswa yang digunakan sebagai kelas eksperimen. Sehingga total sampel penelitian 77 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Penggunaan metode ini bertujuan untuk mendapatkan data hasil belajar kognitif siswa pada materi kebudayaan daerah pada mata

Pelajaran IPS. Pada pelaksanaan metode tes dikerjakan sebanyak dua kali, yakni *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilaksanakan sebelum siswa mendapat perlakuan, di lain sisi *post-test* dilaksanakan sesudah siswa mendapatkan perlakuan. Instrumen tes pada penelitian ini berbentuk pilihan ganda dengan total 17 pertanyaan

Teknik analisis data yang dipakai pada penelitian yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji *Mann Whitney* (non-parametrik). Teknik parametrik digunakan sebab data berdistribusi tidak normal. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan perbandingan nilai signifikansi, yakni dilakukan penerimaan pada H_0 saat signifikansi melampaui 0,05, tetapi dilakukan penolakan pada H_0 saat nilai signifikansi di bawah 0,05.

HASIL

Pada penelitian ini ada 32 siswa dari kelas kontrol dan 45 siswa dari kelas eksperimen. Sebelum diberikan tindakan sebelumnya siswa diberi soal *pre-test*. Sesudah itu siswa pada kelas eksperimen diberi tindakan (*treatment*) dengan mengimplementasikan model cooperative learning tipe jigsaw berbantuan media diorama selama proses pembelajaran. Selanjutnya untuk memahami pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa diberikan soal *post-test*. Sesudah diperoleh data *pre-test* dan *post-test* dari setiap siswa baik dari kelas kontrol ataupun eksperimen, selanjutnya data dianalisis deskripsi dengan Teknik statistik deskriptif yaitu distribusi frekuensi, modul, median, nilai rerata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi. Berikut ialah hasil statistika deskriptif hasil *pre-test* siswa:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai *Pre-test*

Kelas	n	$\bar{X}$	Min	Max	SD
Kontrol	32	72	41	94	14.7
Eksperimen	43	76	35	100	16.1

Selaras dengan tabel 2 bisa dijabarkan bahwa *nilai pre-test* pada kelas kontrol memiliki rerata 72, nilai terendah 41, nilai tertinggi 94, dan standar deviasi 14,7. Di lain sisi *nilai pre-test* pada kelas eksperimen memiliki rerata 76, nilai terendah 35, nilai tertinggi 100, dan standar deviasi 16,1. Selanjutnya hasil statistika deskriptif hasil *pre-test* siswa sebagai berikut:

Tabel 3. Statistik Deskriptif Nilai *Post-test*

Kelas	n	$\bar{X}$	Min	Max	SD
Kontrol	32	75	41	100	14,3
Eksperimen	44	85	47	100	11,6

Selaras dengan tabel 3 bisa dijabarkan bahwa *nilai post-test* pada kelas kontrol memiliki rerata 75, nilai terendah 41 nilai tertinggi 100, dan standar deviasi 14,3. Di lain sisi *nilai post-test* pada kelas eksperimen memiliki rerata 85, nilai terendah 47, nilai tertinggi 100, dan standar deviasi 11,6. Berdasarkan nilai rerata itu dijumpai bahwa nilai rerata *post-test* melampaui nilai rata-rata *pre-test*.

Teknik uji normalitas menggunakan bantuan *software* SPSS 27 menggunakan uji *Shapiro-wilk*, dengan kriteria dijumpai adanya distribusi normal pada data saat signifikansi hasil di bawah 0,05, di lain sisi tidak dijumpai adanya distribusi normal pada data saat nilai signifikansi melampaui 0,05. Data yang diuji normalitasnya yakni nilai *pre-test* dan *post-test*. Berikut tabel dari temuan uji normalitas data

Tabel 4. Temuan Uji Normalitas Data

	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	,941	32	,079
Posttest Kontrol	,905	32	,008
Pretest Eksperimen	,916	32	,016
Posttest Eksperimen	,916	32	,016

Selaras dengan tabel 4, memperlihatkan bahwa data hasil signifikansi *pre-test* kelas kontrol sebanyak 0,079, *post-test* kelas kontrol sebanyak 0,008 *pre-test* kelas eksperimen sebanyak 0,016, dan nilai *post-test* kelas eksperimen sebanyak 0,016. Hasil dari keempat data itu memperoleh nilai yang lebih besar daripada taraf signifikansi yakni 0,05. Terkait dengan hal itu, pengujian data normalitas pada data memperlihatkan bahwa tidak dijumpai adanya distribusi normal pada populasi yang merupakan sumber dari sampel. Selanjutnya uji hipotesis dilaksanakan dengan Teknik *mann whitney*. Teknik analisis data digunakan melihat hasil *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas control. Tolak ukur yang dipakai untuk keputusan hipotesis adalah signifikansi 0,05 atau 5% dengan keterangan yaitu dilakukan penolakan pada H_0 saat nilai signifikansi di bawah 0,05 dan dilakukan penerimaan pada H_0 saat nilai signifikansi melampaui 0,05. Temuan uji *mann whitney* sebagai berikut:

Tabel 5. Temuan uji *mann whitney*

Test Statistics	
Mann-Whitney U	Nilai
	380,500
Wilcoxon W	908,500
Z	-3,452
Asymp.Sig. (2-tailed)	<,001

Melihat hasil tabel uji hipotesis, bisa diketahui bahwa nilai Asymp. Sig sebanyak di bawah 0,001. Nilai itu di bawah taraf signifikansi yang digunakan pada penelitian ini, yakni 0,05 atau 5%. Sebab nilai signifikansi di bawah 0,05 maka dilakukan penolakan pada H_0 . Terkait dengan hal itu, bisa diketahui bahwa hasil belajar IPS materi kebudayaan daerah menerima pengaruh positif dari implementasi model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw dengan bantuan bahan ajar diorama.

PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa di kelas eksperimen bisa ditingkatkan secara efektif oleh implementasi model *cooperative learning* tipe jigsaw. Hal itu merujuk pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya bahwa model *cooperative learning* berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa (Firdayanti, 2021). Model ini membantu siswa membuat rencana dan ide mereka sendiri melalui pengalaman

yang dilaluinya, menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan pengalaman barunya di lingkungan sekitar mereka, mendukung kegiatan belajar mengajar kontekstual dimana pembelajaran dibuat berkelompok dan lebih mengedepankan perilaku bersama atau kerja sama dalam pembelajaran yang lebih terstruktur.

Pemakaian media diorama membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa. Bahan ajar diorama bisa membantu siswa memahami keanekaragaman berdasarkan media nyata (*konkret*). Banyak manfaat pemakaian bahan ajar diorama pada kegiatan belajar yakni sebagai berikut: (1) bisa digunakan untuk pembelajaran seperti fisika, biologi, sejarah, dan berbagai ilmu lainnya; (2) bisa me ringkasan tentang kondisi serupa dengan yang sebenarnya, membuat siswa mudah untuk memahaminya.

Sejalan dengan pembahasan terbukti bahwa hasil belajar menerima pengaruh signifikan dari implementasi model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw dengan bahan ajar diorama dalam pembelajaran IPS materi kebudayaan daerah. Kegiatan yang dilakukan berdasar sintaks dengan memadukan media diorama di dalamnya sehingga membantu siswa dalam menaikkan hasil belajar. Terkait dengan hal itu, perolehan hasil belajar yang baik harus berlandasan dengan kegiatan pembelajaran yang menarik, inovatif, interaktif, dan diselaraskan dengan karakteristik siswa.

KESIMPULAN

Merajuk hasil penelitian yang dilakukan guna mengetahui pengaruh yang diterima hasil belajar IPS materi kebudayaan daerah siswa kelas 4 sekolah dasar dari implementasi model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media diorama dengan teknik analisis data *Mann Whitney* didapat hasil nilai signifikansi di bawah 0,001. Hasil itu kurang dari taraf signifikansi yang digunakan yakni 0,05 yang bermakna dilakukan penolakan pada H_0 . Penolakan H_0 maknanya hasil belajar IPS siswa pada materi kebudayaan daerah menerima pengaruh signifikan dari penerapan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw berbantuan media diorama. Selaras dengan hasil *post-test* didapatkan hasil bahwa rerata skor pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 85 di lain sisi nilai rerata pada kelas kontrol yakni 75. Hal itu menyatakan bahwa kelas eksperimen memperlihatkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep dasar IPS*. Yogyakarta: Komojoyo Press.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.
- Aryani, L., Widayat, E., & Sunardjo, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran discovery learning dan cooperative learning tipe jigsaw terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 62–72.
- Elvita, Y., et al. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap higher order thinking skills (HOTS) matematika peserta didik kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 102–108.

- Hafinda, T., & Armanisah. (2021). Keterampilan guru mengelola kelas: Upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 167–182.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., & Solehuddin, M. (2022). Penggunaan dan manfaat aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di tingkat madrasah tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(1), 75–80.
- Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh keterampilan guru dalam mengelola kelas terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 46–49.
- Jacob, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2020). Model pembelajaran problem based learning dalam peningkatan hasil belajar IPS (Studi penelitian tindakan kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli). *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 2(2), 140–148.
- Jannah, R., Arafat, Y., & Hedayani, E. (2023). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 567–575.
- Kaulan, M., & Ramadhani, K. D. (2018). Permasalahan pembelajaran IPS dan strategi jitu pemecahannya. *ITTIHAD*, 11(1), 43–53.
- Meliana, A., Dedy, & Budilaksana, R. (2023). Analisis faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa di SD Negeri Karang Ringin 1. *Journal on Education*, 5(3), 9356–9363.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media diorama materi siklus air pada muatan IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 238–246.
- Rismawati, R., Ws, R., & Nugraha, A. (2017). Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 218–226.
- Santoso. (2015). Peningkatan kemampuan menceritakan kembali isi bacaan melalui pembelajaran kooperatif model jigsaw siswa kelas V SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Widyabastra*, 2(1), 1–9.
- Sholikhah, I., et al. (2025). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 3 di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 73–78.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumitro, A. H., Setyosari, P., & Sumarmi. (2017). Penerapan model problem based learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 2(9), 1188–1195.
- Susilowati, A., & Utama. (2022). Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar: Studi pada SD Muhammadiyah Kota Bangun Kutai Kartanegara. *JIPSINDO: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9(1), 31–43.