

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA SD

Sandryna S. Butudoka<sup>1</sup>, Azizah<sup>2</sup>, Asriani<sup>3</sup>, Herlina<sup>4</sup>, Putriwanti<sup>5</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako

Surel: [sandryna47@gmail.com](mailto:sandryna47@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to determine the influence of a jigsaw-type cooperative learning model assisted by audio visual media on the learning outcomes of elementary school students. This study uses a quantitative approach with a nonequivalent control group design. The data analysis technique uses inferential analysis, namely independent sample t-test to determine the significant difference between pre-test and post-test values. The results of this study show an increase in student learning outcomes after obtaining sig scores. (2-tailed) of  $< 0.001 < 0.05$ , thus concluding that the audio-visual media-assisted jigsaw model had a significant effect on the learning outcomes of social studies of grade V students of SD Kristen Bala Keselamatan*

**Keyword:** *Jigsaw, Audio Visual, Learning Outcomes, IPAS SD*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS siswa SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *nonequivalent control group*. Teknik analisis data menggunakan analisis inferensial yaitu *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $< 0,001 < 0,05$ , sehingga disimpulkan bahwa model *jigsaw* berbantuan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Kristen Bala Keselamatan.

**Kata Kunci:** *Jigsaw, Audio Visual, Hasil Belajar, IPAS SD*

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mendorong pembelajaran dan proses pendidikan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki landasan spiritual yang kuat, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, mulia akhlak, dan ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Pendidikan dasar adalah lembaga formal yang dikelola pemerintah selama enam tahun, dari kelas 1 hingga 6, bagi anak-

anak di seluruh Indonesia. Tujuannya membentuk pribadi anak sesuai amanat dan cita-cita Undang-Undang Dasar 1945 pendidikan dapat disimpulkan sebagai suatu proses pembelajaran dan pengembangan yang bertujuan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan karakter seorang individu.

Pada proses pembelajaran, peran guru tidak hanya sebatas mengarahkan dan menyampaikan materi pelajaran, melainkan juga harus berperan sebagai motivator bagi peserta didik. Dengan

adanya motivasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, hal tersebut akan memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan (Abdullah & Fahmi, 2022). Oleh karena itu, peran guru dalam memberikan motivasi dan memilih strategi pembelajaran yang tepat sangat penting, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS untuk tingkat sekolah dasar. Mengingat siswa sekolah dasar berada pada tahap pemikiran yang sederhana, konkret, komprehensif, dan menyeluruh, mereka memandang dunia secara holistik dan menyeluruh (Viqri et al., 2024).

Mata pelajaran IPAS berperan signifikan dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Widodo dalam (Dewi & Haerani, 2023) lingkungan belajar yang ideal untuk kebutuhan pembelajaran IPA, yaitu siswa dilibatkan langsung dalam pemrosesan informasi ataupun dengan menghadirkan lingkungan nyata sebagai wujud dari perluasan kegiatan terbatas pada laboratorium. Untuk membuat siswa lebih mudah memahami ide-ide yang diajarkan, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal serta wawancara dengan guru yang dilakukan peneliti, ditemukan masalah di SD Kristen Bala Keselamatan pada kelas V yaitu sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPAS karena model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, selain itu pembelajaran hanya

berfokus pada media cetak berupa buku pelajaran dan tidak didukung oleh penggunaan media lainnya, sehingga membuat siswa kurang tertarik, mudah merasa bosan, dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Permasalahan tersebut semakin terlihat dari hasil pengambilan data awal yang menunjukkan bahwa sebanyak 16 siswa (60%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sementara 11 siswa (40%) mencapai KKTP yaitu 70 yang telah ditetapkan sekolah.

Mengatasi permasalahan terkait hasil belajar siswa kelas V SD Kristen Bala Keselamatan, diperlukan model pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mengharuskan siswa untuk belajar dalam beberapa kelompok kecil yang saling berkolaborasi guna menguasai materi pembelajaran, Slavin dalam (Novianti, 2024). Dengan demikian, model pembelajaran *jigsaw* memiliki sejumlah kelebihan, yaitu dapat meningkatkan peran guru sebagai fasilitator dan mendorong siswa untuk lebih aktif mengungkapkan gagasan dan strategi untuk memecahkan masalah tanpa khawatir salah. Melalui diskusi dan kerja kelompok, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang topik, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk berargumentasi, berbagi informasi secara merata, dan menumbuhkan hubungan yang positif satu sama lain.

Handayani et al., (2022), berpendapat bahwa model pembelajaran tipe *jigsaw* adalah gaya belajar yang terdapat 5-6 siswa, setiap siswa

bertanggung jawab dalam mempelajari suatu materi pembelajaran dan membaginya dengan anggota tim lainnya. Model pembelajaran tipe *jigsaw* adalah suatu alternatif dalam pembelajaran karena mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam peran dan menjawab pertanyaan dalam kelompok. Dalam model ini, siswa memiliki kesempatan untuk belajar dengan bekerja sama dengan rekan satu kelompok mereka (Jusriani & Muchlis, 2023).

Selain itu, untuk mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* agar lebih efektif, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah media berbantuan audio visual.

Media pembelajaran audio-visual adalah sarana atau alat bantu yang dimanfaatkan guru dalam proses belajar mengajar untuk mendukung penyampaian materi. Media ini mencakup bahan atau materi yang dirancang dan diproduksi sehingga dapat diserap melalui indera penglihatan berupa gambar, grafik, maupun video, serta melalui indera pendengaran berupa suara, musik, atau narasi (Mubarok et al., 2021). Media pembelajaran audio visual merupakan media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar (Ichsan et al., 2021). Media audio visual menunjukkan fakta atau konsep secara nyata, membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa.

Menurut Iasha et al., (2025) media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, termasuk dalam pemanfaatan jaringan wifi,

sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel. Pesan yang disampaikan melalui media dapat diterima dengan cepat dan mudah diingat, serta memiliki kekuatan besar dalam mempengaruhi emosi seseorang. Selain itu, media pembelajaran dapat memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak dengan memberikan gambaran yang lebih realistis, sehingga menghemat waktu dalam penyampaian materi. Penggunaannya juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar, memberikan kesan mendalam yang mampu mempengaruhi sikap siswa, serta mengembangkan imajinasi peserta didik. Media yang menarik dapat memikat perhatian penonton sepenuhnya dan bahkan membawa gambaran dunia nyata ke dalam rumah maupun ruang kelas, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih hidup dan bermakna.

Hasil penelitian yang dilakukan Pratama, (2021), mengatakan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *jigsaw* dan media audio visual. Demikian pula penelitian yang dilakukan Suryanita & Kusmariyatni, (2021), menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil-hasil penelitian di atas, membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan audio visual.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas V SD Kristen Bala Keselamatan. Penggunaan model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media audio visual diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Kristen Bala Keselamatan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Veronica et al., (2022), pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian dalam bentuk angka-angka yang dimulai dari pengumpulan data, interpretasi data yang digunakan sampai pada tahap penyajian hasil data yang digunakan dalam penelitian. Jenis penelitian ini adalah *Quasi-eksperimen*. Penelitian eksperimen menekankan hubungan sebab-akibat (kausalitas) dapat dipahami dengan membandingkan hasil yang muncul setelah diberikan perlakuan tertentu dengan hasil yang mungkin terjadi apabila perlakuan tersebut tidak diterapkan. Desain pada penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu kelompok eksperimen mendapat perlakuan (X) dan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan (Wadud & Lailiyah, 2024). Pemilihan desain *Nonequivalent Control Group* didasarkan pada pertimbangan bahwa dalam konteks penelitian ini tidak memungkinkan dilakukan randomisasi terhadap subjek penelitian, karena peserta sudah tergabung dalam kelompok alami seperti kelas. Meskipun tanpa randomisasi, desain ini tetap memungkinkan peneliti membandingkan pengaruh perlakuan secara objektif dengan mengukur perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini dilakukan di SD Kristen Bala Keselamatan Jl. Towua No. 80, Tatura Selatan, Kota Palu, Sulawesi Tengah pada semester ganjil tahun 2025/2026 tepatnya dibulan Desember tahun 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Kristen Bala Keselamatan yang berjumlah 51 orang. Teknik pengambilan sampel yaitu *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono

dalam (Fajri et al., 2022), menyatakan bahwa *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sehingga dalam penelitian ini seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian sampel sekaligus subjek pada penelitian ini berjumlah 51 siswa kelas V SD Kristen Bala Keselamatan.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa berupa soal pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penerapan model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media audio visual. Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian. Hasil validitas menunjukkan bahwa dari 30 butir soal, ada 18 butir soal yang dinyatakan valid. Sedangkan uji reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,908 yang berarti instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan. Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Reliabilitas Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,908	18

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, wawancara dan dokumentasi. Data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai mean, minimum, dan maximum, sedangkan analisis inferensial dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-Test* yang sebelumnya sudah di uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*. Teknik analisis

data ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 27.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kristen Bala Keselamatan pada ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 51 siswa kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil belajar IPAS *pre-test* siswa kelas V SD Kristen Bala Keselamatan sebelum diterapkan model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media audio visual. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 57,78 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 45,88. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Hasil analisis deskriptif *pre-test* disajikan pada tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif**

<i>Pre-test</i>		
Penilaian	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Minimum	33	22
Nilai Maximum	77	77
Nilai Mean	57,78	45,88
Std. Deviation	11,959	14,88

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil belajar IPAS *post-test* siswa kelas V SD Kristen Bala Keselamatan setelah diterapkan model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media audio visual pada kelas eksperimen dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol. Nilai

rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat menjadi 84,74 setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis deskriptif *post-test* disajikan pada tabel 3 berikut:

**Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif**

<i>Post-test</i>		
Penilaian	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Minimum	72	61
Nilai Maximum	100	100
Nilai Mean	84,74	73,58
Std. Deviation	9.586	10.312

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu data hasil belajar siswa *pre-test* dan *post-test* di uji normalitasnya menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*. Hasil uji *kolmogorov-smirnov* disajikan pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Data Hasil Pre-Test dan Post-Test**

Hasil Belajar	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-Test Kelas Eksperimen</i>	0,124	27	0,200
<i>Post-Test Kelas Eksperimen</i>	0,161	27	0,072
<i>Pre-Test Kelas Kontrol</i>	0,116	24	0,200
<i>Post-Test Kelas Kontrol</i>	0,144	24	0,200

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* pada tabel 4, diperoleh nilai *pre-test* kelas

eksperimen adalah  $0,200 > 0,05$  dan nilai *pre-test* kelas kontrol yaitu  $0,200 > 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa hasil *pre-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya berdasarkan tabel di atas, nilai signifikan *Kolmogorof-Smirnov* pada *post-test* kelas eksperimen adalah  $0,072 > 0,05$  dan nilai *post-test* kelas kontrol yaitu  $0,200 > 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa data *pe-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal., sehingga analisis data selanjutnya dapat dilanjutkan.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu di lakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *levene's test*. Hasil uji homogenitas menggunakan *levene's test* disajikan pada tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas**

Hasil Belajar IPAS	Levene Statistic	Df2	Sig.
Based on Mean	0,013	49	0,910
Based on Median	0,032	49	0,858
Based on Median (adj)	0,032	48.082	0,858
Based on Trimmed Mean	0,025	49	0,875

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh sig. *Based On Mean* yang menunjukkan angka  $0,287 > 0,05$ . Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-*

*test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikansi antara hasil belajar siswa Hasil uji *independent sample t-test* disajikan pada tabel 6 berikut.

**Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample t-Test**

H a s i l b e l a j a r	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	Sig.	t	df	sig. (2-tailed)	Mean Difference
	0,910	4	49	<0,001	11.157
		0			
		0			
		4			

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* pada tabel 6, diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar  $<0,001$ . Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Kristen Bala Keselamatan.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Kristen Bala

Keselamatan. Penelitian dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media audio visual dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran (posttest), serta diperkuat dengan data kualitatif berupa wawancara terhadap siswa kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media audio visual memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data hasil belajar siswa terlebih dahulu diuji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa nilai signifikansi data post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi yang juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, varians data hasil belajar antara kedua kelas dinyatakan homogen dan

memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *independent samples t-test*. Hasil uji memperoleh nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian kuantitatif tersebut diperkuat oleh data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara terhadap siswa kelas eksperimen yang memperoleh nilai tertinggi, nilai sedang, dan nilai terendah setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil wawancara, siswa dengan nilai tertinggi dan nilai sedang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media audio visual sangat membantu dalam memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar. pembelajaran dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari melalui tayangan visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Aktivitas diskusi dalam kelompok juga membuat siswa merasa lebih percaya diri dan bertanggung jawab terhadap proses belajar. Sementara itu, siswa yang memperoleh nilai terendah menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tetap membantu dalam berbagi pengetahuan dengan teman kelompok serta meningkatkan rasa percaya diri. Namun, siswa tersebut menilai bahwa media audio visual yang digunakan kurang menarik dan sulit dipahami karena materi yang ditampilkan dirasakan masih terbatas dan penyajiannya terlalu cepat.

Perbedaan tanggapan tersebut dipengaruhi oleh kondisi kehadiran siswa yang tidak mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama dan hanya mengikuti pembelajaran pada pertemuan kedua. Pada pertemuan kedua, peneliti hanya melanjutkan sisa materi dari pertemuan sebelumnya, sehingga siswa tersebut tidak memperoleh pemahaman materi secara utuh melalui media audio visual. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar yang diperoleh siswa, meskipun model pembelajaran yang digunakan bersifat kooperatif dan melibatkan kerja kelompok

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media audio visual tidak hanya dipengaruhi oleh model dan media yang digunakan, tetapi juga oleh keterlibatan siswa secara penuh dalam seluruh rangkaian proses pembelajaran. Melalui pembagian kelompok asal dan kelompok ahli, siswa didorong untuk memahami materi secara mendalam dan menyampaikan kembali pemahamannya kepada anggota kelompok lain. Proses ini membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih baik melalui interaksi dan diskusi antar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan media audio visual menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Perbedaan tersebut terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa serta hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa media audio visual mampu membantu siswa

memahami materi pembelajaran secara lebih efektif.

Selain meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, media audio visual juga membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video, animasi, atau tayangan visual bergerak memungkinkan siswa untuk melihat secara langsung proses atau peristiwa yang sulit diamati secara nyata di dalam kelas. Dengan demikian, siswa dapat membangun pemahaman konsep yang lebih baik, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Syafitri, (2024) berpendapat bahwa pembelajaran tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui kerja sama antar anggota kelompok. Darudin dalam (Zada & Prasetyo 2025), juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *jigsaw* berpotensi meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui diskusi kelompok. Hal ini juga di dukung oleh penelitian yang dilakukan Zada & Prasetyo, (2025), dengan hasil model pembelajaran *jigsaw* efektif dalam meningkatkan pencapaian kognitif, dimana model pembelajaran *jigsaw* mengharuskan setiap siswa menguasai bagian materi tertentu dan menyampaikannya kembali kepada kelompok asal, sehingga terjadi pengulangan materi secara alami yang dapat memperkuat daya ingat serta pemahaman konsep. Strategi ini membantu siswa memahami materi secara menyeluruh karena mereka belajar tidak hanya untuk diri sendiri, tetapi juga memiliki tanggung jawab terhadap pemahaman anggota kelompok. Selain itu, media pembelajaran audio visual dalam proses pembelajaran memberikan

pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Eko Wahyu et al., (2025) mengatakan pemanfaatan media audio visual mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena penyajian materi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa, media audio visual juga mampu menarik perhatian dan meningkatkan fokus siswa. Azizah & Fatimah, (2022), menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus belajar yang lebih efektif, sehingga peserta didik dapat memahami dan mengingat materi pembelajaran dalam waktu yang lebih lama. Penyajian materi melalui media audio visual membantu mengurangi beban kognitif siswa dan memudahkan proses pengintegrasian informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Media audio visual mampu menyajikan informasi secara jelas dan menggambarkan kondisi yang mendekati keadaan nyata sehingga bersifat lebih realistik. Media ini juga dapat diputar ulang maupun dihentikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga membantu peserta didik dalam memahami informasi-informasi penting. Selain berfungsi sebagai sarana pembelajaran, media audio visual juga memberikan unsur hiburan yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik. Melalui proses melihat dan mendengarkan, peserta didik didorong untuk menemukan jawaban atas suatu permasalahan secara mandiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Andriyani et al., 2024).

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media audio visual merupakan salah satu alternatif

yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah guru dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media audio visual dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi cahaya dan sifat-sifatnya khususnya pada ranah kognitif. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media audio visual mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian, khususnya kepada kepala sekolah, guru, staf dan siswa kelas V SD Kristen Bala Keselamatan yang telah berpartisipasi dan membantu selama penulis melakukan penelitian. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan,

arahan, dan motivasi yang diberikan selama proses penelitian hingga penulisan karya ilmiah ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, A., & Fahmi, Z. (2022). Peran Guru Sebagai Motivator Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Al-Fikrah*, 11(1), 29–44.  
<https://ejournal.unisai.ac.id/index.php/jiaf/article/view/259>
- Andriyani, T., Sulaeman, Y., Maesaroh, T., & Mustakim, U. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian*, 01(1), 33–40.  
<https://jurnal.pgdsdm.id/index.php/sm/article/view/6>
- Azizah, & Fatimah, N. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kapopo. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 9–17.  
<https://pdfs.semanticscholar.org/6b07/44e051bddffc0b61901a900cfeb7da315aaf.pdf>
- Dewi, P. S., & Haerani, R. P. R. (2023). Analisis Kebutuhan Lingkungan Belajar IPA Terhadap Pemecahan Masalah Kognitif. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 15(2), 97–102.  
<https://doi.org/10.30599/jti.v15i2.2503>
- Eko Wahyu, D., Hartono, H., & Suhari, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 444–451.  
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.961>
- Fajri, C., Amelya, A., Suworo, & Sairin. (2022). Pengaruh Kepuasan Kerja dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan PT. Indonesia Applicad Kata kunci. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 369–373.  
<http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Handayani, Vivin., Fatimah, Siti., Maulidiana, Firli., Nadia Putri, A. N., & Anjarwati, Ani. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli (JSH)*, 5(2), 125–130.  
<http://journal.unigha.ac.id/index.php/JSH>
- Iasha, Vina., Dewi, Nadila., Zahra, S. Nabila., Sari, S. B. Puspita., Salsa, Tanaya., Permadi, L. Hanaghina., Sutisna, A. Apriyani., Lestari, Lala., & Kencana, B. A. M. (2025). Media Audio Visual Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(2), 165–181.  
<https://doi.org/10.61227>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 3, 183–188.  
<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosidi>

- ng/index.php/snhrp/article/view/189/
- Jusriani, D., & Muchlis, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di MTS Al Mustaqim Parepare. *Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 8(2), 1–29. <https://ejournal.stital.ac.id/index.php/alibrah/article/view/278>
- Mubarok, H., Aliansyah, M. U., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan* (Vol. 1, Number 7).
- Novianti, I. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas V SDN Putat Jaya IV Surabaya. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(5), 158–169. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i5.323>
- Pratama, M. Arifky. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Guru Inovatif*, 2(2), 52–67.
- Rahman, Abd., Munandar, S. Asri., Fitriani, Andi., Karlina, Yuyun., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Suryanita, N. P., & Kusmariyatni, N. N. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 92–100. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1>
- Syafitri, S. C. I. (2024). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 760–763. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1266>
- Veronica, A., Abas, M., Hidayah, N., Sabtohadhi, D., Marlina, H., & Mulyani, W. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (R. Hildayanti & S. S. Aulia, Eds.; 1st ed.). Pt. Global Eksekutif Teknologi. [www.globaleksekutifteknologi.co.id](http://www.globaleksekutifteknologi.co.id)
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, & Risdalina. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–512. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>

Zada, V., & Prasetyo, A. (2025). Efektivitas Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 1296–1307. <https://ejournal.my.id/pedagogy/article/view/6970>