



# Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD: Studi Pustaka

Ani Rosidah\*, Dhea Syfa Ananda, Silvi Samrotul Fuadah, Melisa Andriani, Galih Laksana Putra, Muhamad Fahri Rizqi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Majalengka

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penerapan model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang sekolah dasar melalui metode studi literatur. Model kooperatif yang dikaji meliputi pendekatan *Jigsaw*, *Student Teams Achievement Division* (STAD), serta *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil telaah dari berbagai sumber, ditemukan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif mampu memberikan peningkatan yang berarti pada pencapaian belajar siswa, mencakup ranah kognitif, afektif, maupun sosial. Strategi TGT dinilai efektif dalam menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan melalui integrasi elemen permainan edukatif dan kompetisi. STAD berkontribusi dalam membentuk rasa tanggung jawab individu dan kemampuan kerja sama tim. Sementara itu, model *Jigsaw* mendorong partisipasi aktif serta pemahaman mendalam terhadap materi pembelajaran. Sejumlah studi melaporkan adanya peningkatan signifikan dalam nilai akademik, tingkat ketuntasan belajar, serta keterampilan sosial peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif layak dipertimbangkan sebagai pendekatan inovatif dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

**Kata kunci:** Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar, IPS, Sekolah Dasar, Studi Pustaka

DOI: <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1860>

\*Correspondence: Ani Rosidah

Email: [anirosidah@unma.ac.id](mailto:anirosidah@unma.ac.id)

Received: 25-06-2025

Accepted: 02-07-2025

Published: 31-08-2025



**Copyright:** © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This study aims to explore the impact of implementing cooperative learning models on improving student learning outcomes in Social Studies (IPS) at the elementary school level through a literature review approach. The cooperative models examined include the *Jigsaw* method, *Student Teams Achievement Division* (STAD), and *Teams Games Tournament* (TGT). Findings from various sources indicate that cooperative learning approaches can significantly enhance students' academic performance across cognitive, affective, and social domains. The TGT strategy is considered effective in creating an enjoyable learning atmosphere through the integration of educational games and friendly competition. STAD contributes to fostering individual responsibility and team collaboration skills, while the *Jigsaw* model encourages active participation and deeper understanding of the learning material. Several studies report significant improvements in academic scores, mastery learning, and students' social skills. Therefore, cooperative learning models are recommended as innovative strategies to improve the quality of Social Studies education at the elementary school level.

**Keywords:** Cooperative Learning, Learning Outcomes, Social Studies, Elementary School, Literature Review

## Pendahuluan

Pendidikan memegang peran krusial dalam proses pembentukan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia, terutama di tingkat sekolah dasar. Pada fase ini, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk menguasai materi akademik, tetapi juga dituntut untuk mengasah kemampuan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik perlu mampu mengakomodasi pengembangan kedua aspek tersebut secara seimbang. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam mendukung tujuan pendidikan dasar adalah penerapan model pembelajaran kooperatif (Nureva, Rahmawati, & Yulianingsih, 2022).

Model pembelajaran kooperatif menitikberatkan pada interaksi dan kerja sama antar siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kolaborasi dalam kelompok, siswa dapat saling membantu dalam memahami materi serta membangun keterampilan komunikasi, tanggung jawab, dan empati (Rehman & Khalid, 2021). Beragam bentuk model pembelajaran kooperatif telah banyak diimplementasikan di tingkat sekolah dasar, seperti *Jigsaw*, *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*, dan *Teams Games Tournament (TGT)*. Ketiga pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta memperbaiki pencapaian hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Jogezai & Bibi, 2022; Ghufron, Nafiah, & Syahrudin, 2023).

Masing-masing model memiliki ciri khas tersendiri. Model *Jigsaw*, misalnya, mendorong peserta didik untuk mendalami bagian tertentu dari materi pembelajaran sebelum menyampaikannya kembali kepada anggota kelompok lain, sehingga dapat menumbuhkan kemandirian belajar dan keterampilan berinteraksi sosial (Jogezai & Bibi, 2022). *STAD* mengombinasikan pembelajaran secara individu dan kolaboratif, di mana keberhasilan kelompok ditentukan oleh kemajuan hasil belajar tiap anggotanya, sehingga memperkuat rasa tanggung jawab bersama (Ghufron et al., 2023). Di sisi lain, pendekatan *Teams Games Tournament (TGT)* mengombinasikan elemen permainan dan kompetisi ke dalam aktivitas pembelajaran. Integrasi ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus mendorong munculnya motivasi belajar intrinsik pada siswa (Wulandari & Rosdiana, 2024). Ketiga pendekatan kooperatif tersebut *Jigsaw*, *STAD*, dan *TGT* dipandang sesuai untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran IPS, yang tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan kemampuan sosial dan keterampilan bekerja dalam kelompok (Rehman & Khalid, 2021).

Hasil belajar siswa menjadi komponen krusial dalam menilai sejauh mana proses pembelajaran berjalan secara efektif. Capaian ini mencerminkan adanya perkembangan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bagi guru, hasil belajar dapat dijadikan indikator

keberhasilan dalam merancang serta menerapkan strategi pembelajaran yang tepat. Sementara bagi siswa, hasil tersebut berfungsi sebagai gambaran pencapaian mereka dan dapat mendorong semangat untuk terus berkembang. Dengan demikian, pemilihan metode pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh besar terhadap kualitas proses dan hasil belajar yang diperoleh. Model pembelajaran kooperatif, yang mengedepankan keterlibatan aktif, kolaborasi antar-siswa, dan kemandirian, dipercaya dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan capaian belajar siswa (Efendi et al., 2019; Sanaie et al., 2019).

## Metode

Studi literatur adalah cara pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran, pembacaan, dan analisis terhadap berbagai dokumen tertulis yang relevan, seperti jurnal ilmiah, buku teks, artikel pendidikan, serta hasil penelitian sebelumnya merupakan metode yang di gunakan. Dalam metode ini, peneliti tidak melakukan pengamatan langsung ke lapangan. Sebaliknya, seluruh informasi dikumpulkan dari sumber-sumber sekunder yang telah dipublikasikan. Pendekatan ini diarahkan untuk membentuk pemahaman yang menyeluruh dan terpadu mengenai peran model pembelajaran kooperatif seperti *Jigsaw*, STAD, dan TGT dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa, mencakup dimensi kognitif, afektif, dan sosial. Oleh karena itu, kajian ini tidak hanya menyajikan tinjauan secara teoritis, tetapi juga membangun landasan konseptual yang kokoh bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam konteks pendidikan di sekolah dasar.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil telaah terhadap sejumlah literatur menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di jenjang sekolah dasar. Model ini tidak hanya berkontribusi terhadap pencapaian kognitif, tetapi juga mendorong perkembangan keterampilan sosial, kolaboratif, serta komunikasi yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran IPS yang sarat dengan nilai-nilai sosial dan pendidikan kewarganegaraan. Berdasarkan hal tersebut, beberapa jurnal telah diteliti sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Penelitian

No	Nama Referensi / Penulis	Tahun	Fokus Analisis / Konteks Penggunaan
1	Amelia & Gultom	2023	Perbandingan efektivitas model TGT dan STAD terhadap hasil belajar siswa kelas V
2	Pasaribu et al.	2024	Dampak penerapan model TGT terhadap peningkatan hasil belajar IPAS melalui pendekatan eksperimen
3	Mertayasa	2022	Peningkatan hasil belajar IPS melalui kombinasi TGT dan media <i>mice target board</i>

No	Nama Referensi / Penulis	Tahun	Fokus Analisis / Konteks Penggunaan
4	Jesmita	2019	Peningkatan keterlibatan dan capaian belajar melalui model STAD dalam pembelajaran tematik
5	Hidayat, Tanjung, & Sutopo	2022	Efektivitas kombinasi model STAD dan <i>Jigsaw</i> dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa
6	Junistira	2022	Penerapan model STAD dalam meningkatkan interaksi kelompok dan capaian akademik IPS secara bertahap
7	Widyaningrum & Harjono	2019	Meta-analisis dampak model <i>Jigsaw</i> terhadap peningkatan nilai dan pemahaman materi IPS
8	Hasanah et al.	2023	Pengaruh signifikan model <i>Jigsaw</i> terhadap capaian akademik siswa melalui kuasi eksperimen
9	Utari et al.	2024	Pembuktian efektivitas <i>Jigsaw</i> melalui <i>posttest-only control group</i> dalam pembelajaran IPS

Secara umum, peningkatan hasil belajar terlihat dari naiknya rata-rata nilai siswa dan tingkat ketuntasan. Penelitian oleh Amelia dan Gultom (2023) mengungkapkan bahwa implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V di SDN 104204 Sambirejo Timur menghasilkan nilai rata-rata sebesar 81,25. Angka ini lebih tinggi dibandingkan dengan model *Student Team Achievement Division* (STAD) yang mencatatkan rata-rata 79,00. Temuan ini mengindikasikan bahwa TGT memiliki keunggulan tersendiri melalui integrasi elemen permainan dalam proses pembelajaran, yang secara efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi.

Studi yang dilakukan oleh Pasaribu et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, di mana siswa kelas IV SD Negeri 064023 Medan Tuntungan dijadikan sebagai sampel. Rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 34 meningkat secara drastis menjadi 82,72 setelah diterapkannya model TGT. Hasil analisis statistik melalui uji-t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 3,824 melebihi t tabel 1,708 pada tingkat signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Selain itu, koefisien korelasi sebesar 0,623 yang lebih tinggi daripada 0,396 menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara penggunaan model TGT dan peningkatan hasil belajar siswa.

Model TGT mengintegrasikan kerja kelompok dengan elemen permainan dan kompetisi dalam bentuk turnamen, yang secara efektif mendorong keterlibatan aktif siswa serta memperkuat motivasi belajar dari dalam diri. Temuan Pasaribu dan rekan juga menyoroti bahwa implementasi model ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi antar-siswa, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan ekspresi ide secara terbuka. Ciri-ciri tersebut sejalan dengan nilai-nilai yang diusung dalam Kurikulum Merdeka, yakni pembelajaran yang aktif, mandiri, dan

bermakna. Secara keseluruhan, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode yang inovatif dan efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar. Model ini terbukti mampu meningkatkan capaian akademik secara signifikan serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Lebih dari itu, TGT turut berperan dalam mengembangkan karakter dan kemampuan sosial siswa, sehingga memberikan dampak positif secara holistik terhadap proses pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Mertayasa (2022) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media *mice target board* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 2 Tianyar Barat. Melalui pendekatan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan—dari nilai rata-rata 59 pada tahap pra siklus, naik menjadi 67% (kategori sedang) pada siklus pertama, dan meningkat lebih lanjut menjadi 82% (kategori tinggi) pada siklus kedua.

Model TGT memfasilitasi proses pembelajaran dalam kelompok kecil yang heterogen, disertai dengan unsur permainan edukatif dan kompetisi berbentuk turnamen, yang secara aktif mendorong keterlibatan siswa serta menumbuhkan tanggung jawab mereka dalam dinamika kelompok. Adapun media *mice target board*—yakni papan interaktif berbentuk tikus dengan area sasaran melingkar—berperan dalam menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran secara menyenangkan, berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti pelajaran. Kombinasi antara metode pembelajaran kooperatif dan media visual interaktif ini terbukti menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memperdalam penguasaan konsep IPS secara lebih bermakna.

Peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa juga ditopang oleh peran guru sebagai pembimbing aktif yang memberikan arahan berkelanjutan, menjaga kedisiplinan dalam proses belajar, serta memberikan penguatan positif. Temuan ini selaras dengan hasil studi sebelumnya yang menyatakan bahwa model TGT efektif dalam membangun rasa tanggung jawab, meningkatkan kerja sama tim, dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Dalam konteks pembelajaran IPS yang menekankan pemahaman konsep dan keterampilan sosial, pendekatan TGT yang didukung media visual terbukti mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian akademik.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *mice target board* memiliki dampak positif tidak hanya pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga dalam memperkuat aspek sosial dan afektif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu,

pendekatan ini sangat dianjurkan untuk digunakan secara lebih luas, khususnya dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar yang menuntut keterlibatan aktif dan interaksi kolaboratif antar-siswa.

Selanjutnya, riset yang dilakukan oleh Jesmita (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) mampu memberikan peningkatan signifikan terhadap capaian belajar siswa. Studi tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Wates 01 ini menerapkan STAD dalam dua siklus pembelajaran. Pada siklus pertama, tingkat ketuntasan belajar baru mencapai 46,15%. Namun, pada siklus kedua terjadi lonjakan menjadi 73,07%. Peningkatan ini disebabkan oleh semakin aktifnya siswa dalam diskusi kelompok, saling membantu memahami materi, serta meningkatnya motivasi untuk berprestasi melalui kolaborasi tim. Temuan ini memperlihatkan bahwa keterlibatan aktif dalam kelompok yang beragam melalui pendekatan STAD mampu mendorong pemahaman konsep IPS yang disajikan secara tematik. Keberhasilan STAD tidak hanya terletak pada hasil kognitif semata, tetapi juga pada penguatan keterampilan sosial serta rasa tanggung jawab pribadi dalam kelompok belajar. Ini membuktikan bahwa pendekatan kolaboratif yang berpusat pada aktivitas siswa dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas hasil belajar, terutama pada jenjang pendidikan dasar.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, Tanjung, dan Sutopo (2022) memperlihatkan bahwa kombinasi penerapan model STAD dan Jigsaw memberikan efek positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SDN Meunung Kinco. Sebelum intervensi dilakukan, hanya 56,25% peserta didik yang berhasil mencapai batas minimal ketuntasan belajar (KKM). Namun setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman materi—khususnya pada topik sejarah kebangsaan—yang ditunjukkan oleh lebih banyak siswa yang mencapai standar keberhasilan akademik.

Senada dengan temuan tersebut, Junistira (2022) dalam penelitiannya juga membuktikan bahwa model STAD mampu meningkatkan hasil belajar IPS secara signifikan pada siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga kali pertemuan. Pada tahap pra-siklus, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 30,30%. Setelah penerapan STAD, peningkatan terjadi secara bertahap, yaitu 39,39% pada awal siklus I dan mencapai 57,57% di akhir siklus tersebut. Kemajuan terus berlanjut pada siklus II, hingga akhirnya tingkat ketuntasan mencapai 93,93% pada pertemuan ketiga. Model STAD terbukti mampu mendorong partisipasi aktif, meningkatkan interaksi dalam kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan khususnya dalam pembelajaran IPS yang menekankan pemahaman sosial dan naratif. Melalui pembagian kelompok secara heterogen dan tanggung jawab kolektif, siswa lebih termotivasi untuk

mendalami materi dan saling membantu dalam diskusi kelompok. Temuan ini memperkuat bahwa strategi kolaboratif mampu berdampak tidak hanya pada capaian akademik, tetapi juga pada sikap belajar siswa secara keseluruhan.

Dalam studi meta-analisis yang dilakukan oleh Widyaningrum dan Harjono (2019), ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Jigsaw* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan telaah terhadap sepuluh artikel penelitian, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan signifikan, dari semula 55,35 menjadi 79,07, atau meningkat sebesar 46,09%. Hasil tersebut menegaskan efektivitas model *Jigsaw* yang menempatkan siswa sebagai anggota kelompok ahli, sehingga mereka bertanggung jawab atas penguasaan materi secara individual maupun kolektif.

Efektivitas model pembelajaran *Jigsaw* turut diperkuat oleh studi yang dilakukan oleh Hasanah dan kolega (2023), yang mengungkapkan peningkatan signifikan dalam capaian akademik siswa kelas V di SDN Jagabaya 05, Kabupaten Bogor. Menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen, penelitian ini membandingkan kelas eksperimen yang menerapkan strategi *Jigsaw* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung sebesar 3,51 melebihi  $t$  tabel sebesar 2,00, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Rerata hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen tercatat sebesar 82,29, sementara pada kelas kontrol hanya mencapai 63,8.

Model *Jigsaw* dilaksanakan dengan membagi materi pelajaran ke dalam beberapa bagian, di mana setiap siswa bertugas memahami satu bagian tertentu, lalu mendiskusikannya bersama kelompok ahli. Setelah itu, siswa kembali ke kelompok asal untuk membagikan hasil pemahamannya. Struktur ini mendorong siswa untuk lebih aktif, bertanggung jawab, dan terlibat secara kolaboratif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini juga meningkatkan interaksi antar siswa serta memperkuat kemampuan komunikasi, yang sulit tercapai melalui model pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Dengan demikian, strategi ini terbukti mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara menyeluruh, baik dari sisi kognitif maupun pengembangan karakter sosial. *Jigsaw* pun direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dalam pengajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

Sementara itu, Utari et al. (2024) juga menunjukkan temuan serupa melalui pendekatan kuantitatif dengan desain *posttest-only control group*. Dalam penelitian tersebut, dua kelas dari SDN 72 Palembang dijadikan sampel. Kelas eksperimen menerapkan model *Jigsaw*, sementara kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Hasil uji-t mengindikasikan nilai  $t$  hitung sebesar 2,056, yang lebih tinggi daripada  $t$  tabel sebesar 1,710,

sehingga hipotesis alternatif diterima. Ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Jigsaw* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Selisih nilai rata-rata *posttest* antara kedua kelompok juga mendukung kesimpulan tersebut. Kelas eksperimen meraih rata-rata 79,23, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 75,38. Temuan ini menegaskan bahwa siswa yang belajar melalui pendekatan *Jigsaw* cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, rasa tanggung jawab yang kuat terhadap pemahaman materi, serta interaksi sosial yang lebih aktif. Para peneliti mencatat bahwa partisipasi siswa dalam diskusi kelompok berjalan lebih dinamis dan kolaboratif pada kelas eksperimen.

Secara menyeluruh, kedua penelitian tersebut memberikan bukti empirik bahwa strategi pembelajaran *Jigsaw* memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada jenjang sekolah dasar. Model ini tidak hanya mendukung peningkatan kemampuan akademik, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan interpersonal yang krusial dalam pendidikan dasar. Efektivitas tersebut tidak hanya terlihat pada peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga pada pengembangan ranah afektif dan sosial, khususnya dalam pembelajaran IPAS yang menekankan pemahaman kontekstual serta kerja sama antar siswa. Dengan demikian, model *Jigsaw* layak dipertimbangkan sebagai pendekatan inovatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna di tingkat sekolah dasar.

## Simpulan

Berdasarkan tinjauan literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Model-model seperti *Jigsaw*, STAD, dan TGT terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat interaksi sosial, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok dalam proses pembelajaran.

Model *Jigsaw* efektif dalam mengembangkan kemandirian belajar dan kerja sama melalui pembagian tugas materi antar siswa. STAD menggabungkan elemen kompetisi yang sehat dengan kerja sama tim untuk memperdalam pemahaman peserta didik. Sedangkan model TGT berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui integrasi unsur permainan, yang secara signifikan meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa. Secara keseluruhan, ketiga model pembelajaran kooperatif ini tidak hanya memberikan kontribusi pada peningkatan aspek kognitif siswa, tetapi juga pada pengembangan aspek afektif dan sosial yang krusial dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penggunaan model kooperatif sangat dianjurkan untuk diterapkan secara luas sebagai strategi efektif dalam memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar di sekolah dasar.

Sebagai tindak lanjut dari temuan tersebut, disarankan agar guru-guru sekolah dasar mulai mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif secara adaptif sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran. Pelatihan profesional bagi pendidik juga penting dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan model *Jigsaw*, *STAD*, maupun *TGT* secara efektif. Selain itu, pihak sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan diharapkan dapat mendukung penggunaan model ini melalui penyediaan sarana pembelajaran yang memadai dan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian, pembelajaran IPS di tingkat dasar tidak hanya akan lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mampu mencetak siswa yang aktif, kolaboratif, dan berkarakter.

### Daftar Pustaka

- Amelia, D., & Gultom, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran cooperative learning terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V SDN 104204 Sambirejo Timur. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(4), 1–15.
- Efendi, N., Fitria, Y., Padang, U. N., Padang, U. N., Padang, U. N., Education, C. G., & Padang, U. N. (2019). Improved student participation of mind to learning thematic using community technology science (STM) science approach class IV in primary. [Jurnal], 1(2), 178–187.
- Ghufron, M. A., Nafiah, U., & Syahrudin, S. (2023). Enhancing students' critical thinking skills through STAD cooperative learning model integrated with learning media. *International Journal of Instruction*, 16(1), 55–72.
- Hasanah, C., Magdalena, I., & Rahmawati, E. T. (2023). Pengaruh metode pembelajaran cooperative tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas V SDN Jagabaya 05 Kabupaten Bogor. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(4), 7670–7679.
- Hidayat, D., Tanjung, S., & Sutopo, A. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif dan kreativitas terhadap hasil belajar IPS di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7735–7742.
- Jesmita, J. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2137–2143.
- Jogezai, N. A., & Bibi, A. (2022). Effect of *Jigsaw* cooperative learning technique on academic achievement of primary school students. *Journal of Educational Endeavors*, 3(1), 1–10.
- Junistira, D. D. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 533–540.
- Mertayasa, I. W. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *mice target board* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48–57.

- Nureva, A., Rahmawati, R., & Yulianingsih, A. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *IJoASER: International Journal of Academic Studies in Education and Religion*, 2(2), 101–108.
- Pasaribu, C. P. H., Lumban Raja, B., Sitepu, A., Tanjung, D. S., & Sari, D. W. H. S. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS di SD. *Journal on Education*, 7(1), 1833–1843.
- Rehman, A., & Khalid, R. (2021). Jigsaw strategy's impact on student achievement and social skills across educational levels: A meta-analytic review. *Journal of Educational Research and Practice*, 11(3), 45–59.
- Sanaie, N., Vasli, P., Sedighi, L., & Sadeghi, B. (2019). Comparing the effect of lecture and Jigsaw teaching strategies on the nursing students' self-regulated learning and academic motivation: A quasi-experimental study. *Nurse Education Today*, 79, 35–40. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.05.022>
- Utari, W., Hetilaniar, & Amiruddin. (2024). Pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 72 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 28279–28285.
- Widyaningrum, M. D., & Harjono, N. (2019). Pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 sekolah dasar: Meta-analisis. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(2), 57–60.
- Wulandari, A., & Rosdiana, R. (2024). Improving students' social skills through cooperative learning: The effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) model. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 8(1), 25–34.