



### Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Quizizz Paper Mode pada Kelas IV B SD Negeri 2 Palangka

**'Oktavia Mira Regina., 'Dedy Setyawan**  

['Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Indonesia.](#)

Emai: [oktaviaregina02@gmail.com](mailto:oktaviaregina02@gmail.com)

Informasi Artikel	ABSTRAK
Diterima: Mei 2025	Pada pembelajaran IPAS di kelas IV B SD Negeri 2 Palangka, guru belum menerapkan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dari siswa. Pembelajaran lebih berpusat pada guru, sehingga guru mendominasi proses belajar tanpa memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya, pembelajaran menjadi pasif, membuat siswa kurang tertarik sehingga berpengaruh pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui peningkatan aktivitas belajar & hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV B SD Negeri 2 Palangka dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media quizizz paper mode.
Revisi: Mei 2025	
Publikasi: Juni 2025	Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas IV SD B Negeri 2 Palangka yang berjumlah 23 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui tes dan observasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media quizizz paper mode pada peserta didik kelas IV B SD Negeri 2 Palangka masuk dalam kategori baik. (2) Ada peningkatan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media quizizz paper mode pada peserta didik kelas IV B SD Negeri 2 Palangka, terbukti dari hasil pra tindakan dengan rata-rata 35,86 dengan ketuntasan klasikal 8,69%, pada Siklus I dengan rata-rata 58,04 dengan ketuntasan klasikal 43,47% dan Siklus II dengan rata-rata 84,83 dengan ketuntasan klasikal 95,65% yang berarti hampir seluruh peserta didik telah mencapai nilai minimal yang ditetapkan.

**Kata kunci:** Jigsaw, Quizizz Paper Mode, IPAS

*In science learning in class IV B of SD Negeri 2 Palangka, teachers have not implemented a learning model that encourages active student participation. Learning is more teacher-centered, so the teacher dominates the learning process without providing sufficient opportunities for students to participate actively. As a result, learning becomes passive, making students less interested, which affects their low understanding of the material presented. This study aims to: (1) Determine the increase in learning activities & science learning outcomes of class IV B students of SD Negeri 2 Palangka using the jigsaw type cooperative learning model assisted by the Quizizz paper mode media.*

*The research method used is Classroom Action Research with research subjects of all 23 class IV students of SD Negeri 2 Palangka. Data collection techniques in this study were through tests and observations, while data analysis used qualitative and quantitative data analysis. The results of this study indicate that: (1) Science learning activities using the jigsaw type cooperative learning model assisted by the Quizizz paper mode media in class IV B students of SD Negeri 2 Palangka are in the good category. (2) There is an increase in the results of learning science using the jigsaw type cooperative learning model assisted by the Quizizz paper mode media for class IV B students at SD Negeri 2 Palangka, as evidenced by the results of the pre-action with an average of 35.86 with classical completion of 8.69%, in Cycle I with an average of 58.04 with classical completion of 43.47% and Cycle II with an average of 84.83 with classical completion of 95.65% which means that almost all students have achieved the minimum value set.*

**Keywords:** Jigsaw, Quizizz Paper Mode, Science



© 2025 Oktavia Mira Regina, Dedy Setyawan. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

doi: [10.33084/jpp.v3i1.10182](https://doi.org/10.33084/jpp.v3i1.10182)

Bidang: Penelitian

**Informasi sitasi:** Regina, O. M., & Setyawan, D. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Quizizz Paper Mode pada Kelas IV B SD Negeri 2 Palangka. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.33084/jpp.v3i1.10182>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan serta membentuk sikap individu. Generasi muda memiliki kontribusi untuk peningkatan karakter atau pembentukan karakter generasi selanjutnya, maka dari itu kita harus menggali potensi mereka untuk membentuk masa depan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan fungsi pendidikan:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Adapun kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka peserta didik tidak lagi di ukur menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan dalam bentuk angka, tetapi di kurikulum Merdeka peserta didik di ukur menggunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diituliskan dalam bentuk deskripsi tentang apa yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama bulan Agustus sampai September, ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV B SD Negeri 2 Palangka, guru belum menerapkan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dari siswa. Pembelajaran lebih berpusat pada guru, sehingga guru mendominasi proses belajar tanpa memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya, pembelajaran menjadi pasif, membuat siswa kurang tertarik sehingga berpengaruh pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Selama ini guru masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas, lebih condong kepada pembelajaran satu arah. Hal ini turut ditemukan dari hasil tugas siswa, sehingga masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPAS, yaitu 70. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wali kelas IV B, dari 24 peserta didik, terdapat 15 (65,22%) peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKTP, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKTP berjumlah 8 orang (34,78%).

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru memiliki dampak terhadap keberhasilan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD). Pendidikan IPAS berperan mewujudkan profil pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil pelajar Indonesia. IPAS membantu peserta didik mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang ada di sekitarnya (Andreani & Gunansyah, 2023). Guru diharapkan mampu menyampaikan materi dengan cara yang menarik agar siswa tertarik dan tidak merasa bosan selama proses belajar. Untuk mencapai pembelajaran yang optimal, selayaknya guru dapat memanfaatkan metode, media, serta model pembelajaran yang inovatif, sehingga tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang baik dapat tercapai. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh proses belajar yang mereka alami. Proses belajar yang menyenangkan akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa (Simaremare & Purba, 2021).

Merujuk hasil peneltian sebelumnya dari elda dan dedy 2018 bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan model pembelajaran *Jigsaw*, sejalan dengan hasil penelitian tersebut sehingga peneliti menggunakan kembali model pembelajaran *Jigsaw*.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki kelebihan sebagaimana dijelaskan oleh Handayani dkk. (2022) sebagai berikut; a) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan ide atau strategi dalam memecahkan masalah tanpa takut melakukan kesalahan, b) Peserta didik lebih banyak berdiskusi dan berargumentasi karena peserta didik memiliki kesempatan untuk berdiskusi dan menjelaskan informasi pada masing-masing kelompok, c) Peserta didik lebih memahami informasi yang diajarkan oleh guru karena lebih mendalam dan lebih mudah dengan anggota kelompok, dan d) Peserta didik diajarkan untuk bekerja sama dalam kelompok.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Hamdayana (Rahayu et al, 2021) dipaparkan sebagai berikut: a) Prinsip utama pembelajaran adalah *per teaching*, pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami konsep yang akan didiskusikan bersama siswa lain, b) Siswa tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi menyampaikan materi pada teman, c) *Record* siswa tentang nilai, kepribadian, perhatian siswa harus sudah dimiliki oleh guru dan biasanya butuh waktu yang sangat lama untuk mengenali

tipe-tipe siswa dalam kelas tersebut, dan d) Butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga diperlukan dukungan berupa media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah dengan menggunakan media *Quizizz Paper Mode* (QPM) dalam pembelajaran IPAS. Magfiroh dkk. (2024) menyatakan bahwa *Quizizz Paper Mode* (QPM) merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang menciptakan pembelajaran interaktif menggunakan media kertas barcode. Media QPM dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Quizizz* dengan fitur paper mode mengintegrasikan unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong minat dan dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

QPM adalah kuis interatif yang dapat dilakukan secara *offline* menggunakan lembar kertas yang bergambar QR Code (*Q-Cards*) yang praktis dan mudah dilakukan sehingga peserta didik kelas IV B bisa menggunakan QPM dalam pembelajaran, terkhusus pada mata pelajaran IPAS. QR Code adalah suatu kode batang atau kode matriks dengan dua dimensi agar lebih mudah dibaca oleh pemindai selain itu agar dapat menyampaikan dan mendapatkan respons dengan cepat. Saat ini penggunaan QR Code sudah banyak digunakan berbagai bidang, tak terkecuali dalam dunia Pendidikan (Widayati, 2017). Pemilihan materi yang tepat juga sangat diperlukan pada saat melakukan penelitian. Materi yang dipilih untuk penelitian skripsi ini yaitu materi tentang kerajaan Hindu Buddha di Indonesia, karena materi ini sangat relevan dengan kurikulum sejarah di sekolah ini. Materi ini sering diajarkan tetapi masih banyak peserta didik yang kesulitan memahami pengaruh kerajaan-kerajaan terhadap budaya dan kehidupan masyarakat saat ini. Maka dari itu peneliti akan menggali lebih dalam terkait strategi penyampaian materi agar membuat peserta didik lebih tertarik dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini agar dapat memperbaiki proses pembelajaran guru di sekolah dan menjadi referensi bagi peneliti lainnya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yusantika (2020) menyatakan bahwa PTK merupakan usaha yang dapat dilakukan oleh seorang guru melalui tindakan sebagai solusi dari masalah dalam pembelajaran melalui penelitian, pengamatan, dan laporan sesuai metodologi jenis penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi dan tes. Menurut Arikunto (Joesyiana, 2018) observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki. Mulyatiningsih (2019) menyatakan bahwa tes merupakan metode pengumpulan data penelitian yang berfungsi untuk mengukur kemampuan seseorang. Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan yang memiliki respon/jawaban benar atau salah. Pada mulanya Peneliti melakukan *pre-test* kepada peserta didik untuk menentukan kelompok dalam proses pembelajaran jigsaw. Saat *post-test* pembelajaran berlangsung, di bentuk kelompok yang heterogen berdasarkan kelompok yang disusun berdasarkan *pre-test* di awal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tes pra Tindakan yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV B SD Negeri 2 Palangka yang berjumlah 23 orang dilaksanakan pada hari Jumat 7 Februari 2025, pukul 08:00-09:10 WIB, bertempat di ruang kelas IV SD Negeri 2 Palangka. Tes berlangsung selama 2 x 35 menit atau setara dengan dua jam pelajaran. Soal yang diberikan berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir, yang berkaitan dengan materi kerajaan Hindu Buddha di Indonesia dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Maka data hasil tes pra siklus tersebut disajikan pada tabel berikut:

**Tabel I.** Data tes (Pre-Test) Sebelum Penelitian Tindakan Kelas

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	PDC	60	Tidak Tuntas
2	DAC	20	Tidak Tuntas
3	MMZ	45	Tidak Tuntas
4	AK	40	Tidak Tuntas
5	ACS	30	Tidak Tuntas
6	MSA	35	Tidak Tuntas
7	DPA	20	Tidak Tuntas
8	MRF	30	Tidak Tuntas
9	MZR	20	Tidak Tuntas

10	DTS	75	Tuntas
11	NTM	35	Tidak Tuntas
12	DHM	40	Tidak Tuntas
13	DK	35	Tidak Tuntas
14	KPS	25	Tidak Tuntas
15	DFB	15	Tidak Tuntas
16	HH	70	Tuntas
17	PA	20	Tidak Tuntas
18	MRA	35	Tidak Tuntas
19	RAD	40	Tidak Tuntas
20	YY	40	Tidak Tuntas
21	MM	30	Tidak Tuntas
22	MZ	25	Tidak Tuntas
23	IAA	40	Tidak Tuntas
<b>Jumlah (<math>\Sigma X</math>)</b>		<b>825</b>	
<b>Rata-rata (M)</b>		<b>35,87</b>	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		<b>3,69%</b>	

Berdasarkan dari hasil perhitungan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada materi "Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia" untuk mata pelajaran IPAS masih belum tuntas. Adapun rinciannya yakni 91,31% peserta didik yang memperoleh nilai tidak tuntas dan hanya 8,69% peserta didik yang memperoleh nilai tuntas. Sementara itu, pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila persentase dalam evaluasi pembelajaran mencapai 85% dan memperoleh nilai rata-rata  $\geq 70$ . Berdasarkan data awal inilah, peneliti merasa perlu melakukan tindakan kelas dalam beberapa siklus untuk pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media quizizz paper mode.

### Siklus I

Pada siklus I pengamatan terhadap aktivitas peserta didik mencapai angka 2,78 dengan berada di kategori cukup. Hal yang tidak jauh berbeda juga dengan hasil observasi aktivitas guru yang mendapatkan angka 2,82 dengan kategori cukup. Berdasarkan tabel II maka secara aktivitas pembelajaran, maka harus dilanjutkan pada siklus II.

**Tabel II.** Data Observasi Siklus I

No	Observer	Aktivitas Peserta Didik	Aktivitas Guru
1.	Observer 1		
2.	Observer 2	2,78	2,82

**Tabel III.** Data Post-Test Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	PDC	85	Tuntas
2	DAC	45	Tidak Tuntas
3	MMZ	60	Tidak Tuntas
4	AK	80	Tuntas
5	ACS	70	Tuntas
6	MSA	50	Tidak Tuntas
7	DPA	35	Tidak Tuntas
8	MRF	40	Tidak Tuntas
9	MZR	25	Tidak Tuntas
10	DTS	85	Tuntas
11	NTM	75	Tuntas
12	DHM	65	Tidak Tuntas
13	DK	70	Tuntas

14	KPS	70	Tuntas
15	DFB	15	Tidak Tuntas
16	HH	85	Tuntas
17	PA	50	Tidak Tuntas
18	MRA	45	Tidak Tuntas
19	RAD	45	Tidak Tuntas
20	YY	85	Tuntas
21	MM	55	Tidak Tuntas
22	MZ	30	Tidak Tuntas
23	IAA	55	Tidak Tuntas
<b>Jumlah (<math>\Sigma X</math>)</b>		<b>1335</b>	
<b>Rata-rata (M)</b>		<b>58,04</b>	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		<b>43,48%</b>	

Pada tabel III terlihat bahwa tingkat ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I yaitu 43,48%. Hasil analisis nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPAS pada materi kerajaan Hindu Buddha di Indonesia untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palangka adalah 35,87 dengan tingkat ketuntasan sebesar 43,48%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik belum mencapai kategori tuntas, karena hanya 43,48% dari mereka yang memperoleh nilai  $\geq 70$ . Dari 23 peserta didik yang hadir, hanya 10 orang yang mendapatkan nilai antara 70 hingga 85. Tingkat ketuntasan belajar mengalami peningkatan sebesar 34,78% dibandingkan data awal, yaitu dari 8,69% menjadi 43,48%. Namun, angka ini masih belum memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan, yaitu 85% dengan nilai minimal 70, sehingga penelitian akan dilanjutkan di siklus II.

## Siklus II

Pada siklus II pengamatan terhadap aktivitas peserta didik mencapai angka 3,71 termasuk pada kategori baik. Hal yang tidak jauh berbeda juga dengan hasil observasi aktivitas guru yang mendapatkan angka 3,82 termasuk pada kategori baik.

**Tabel IV.** Data Observasi Siklus II

No	Observer	Aktivitas Peserta Didik	Aktivitas Guru
1.	Observer 1		
2.	Observer 2	3,71	3,82

Pada tabel V terlihat bahwa terjadi tingkat ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II yaitu 95,65%. Hasil analisis nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPAS pada materi kerajaan Hindu Buddha di Indonesia untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palangka adalah 84,34 dengan tingkat ketuntasan sebesar 95,65%. Tingkat ketuntasan belajar meningkat sebesar 52,18%, yaitu dari 43,48% pada siklus I menjadi 95,65% pada siklus II. Peningkatan ini telah memenuhi standar ketuntasan belajar, yaitu minimal 85% peserta didik mendapatkan nilai  $\geq 70$ . Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan kelas pada siklus II.

**Tabel V.** Data Post-Test Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	PDC	95	Tuntas
2	DAC	50	Tidak Tuntas
3	MMZ	95	Tuntas
4	AK	80	Tuntas
5	ACS	95	Tuntas
6	MSA	80	Tuntas
7	DPA	80	Tuntas
8	MRF	95	Tuntas
9	MZR	70	Tuntas
10	DTS	95	Tuntas
11	NTM	90	Tuntas
12	DHM	85	Tuntas
13	DK	95	Tuntas
14	KPS	90	Tuntas
15	DFB	75	Tuntas

16	HH	75	Tuntas
17	PA	85	Tuntas
18	MRA	90	Tuntas
19	RAD	85	Tuntas
20	YY	90	Tuntas
21	MM	90	Tuntas
22	MZ	75	Tuntas
23	IAA	80	Tuntas
<b>Jumlah (<math>\Sigma X</math>)</b>		<b>1940</b>	
<b>Rata-rata (M)</b>		<b>83,84</b>	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		<b>95,65%</b>	

## Pembahasan

### 1. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengamatan Pada siklus I, hasil observasi dari pengamat 1 menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 2,85, sedangkan aktivitas peserta didik mendapat rata-rata 2,78. Sementara itu, pengamat 2 memberikan nilai rata-rata 2,78 untuk aktivitas guru dan 2,78 untuk aktivitas peserta didik.

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Pengamat 1 memberikan nilai rata-rata 3,78 untuk aktivitas guru dan 3,78 untuk aktivitas peserta didik. Sedangkan pengamat 2 memberi nilai untuk aktivitas guru dengan rata-rata 3,85 dan aktivitas peserta didik dengan rata-rata 3,64. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

### 2. Hasil Belajar Peserta Didik

Pada tahap awal, rata-rata nilai peserta didik hanya mencapai 35,87, yang masih jauh di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 70. Ketuntasan belajar peserta didik pada tahap ini hanya 8,69%, masih jauh dari standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan, yaitu 85%. Pada siklus I, terjadi peningkatan dengan rata-rata nilai peserta didik sebesar 58,04. Namun, nilai ini masih belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan. Ketuntasan belajar peserta didik di siklus I meningkat menjadi 43,48%, tetapi tetap belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal sebesar 85%. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan lebih lanjut dalam pembelajaran pada siklus II. Pada siklus II, rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 84,34, menunjukkan perkembangan yang signifikan dibandingkan tindakan sebelumnya. Selain itu, tingkat ketuntasan klasikal meningkat menjadi 95,65%, yang berarti seluruh peserta didik telah mencapai nilai minimal yang ditetapkan. Berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik dari data *awal pre-test* ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *quizizz paper mode* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV B SD Negeri 2 Palangka.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembelajaran IPAS pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik kelas IV B di SDN 2 Palangka. Pada Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengukur tes kemampuan peserta didik di awal pembelajaran secara mendalam agar pembentukan kelompok menjadi lebih terukur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi guru sekolah dasar tentang mata pelajaran ipas pada kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9), 1841-1854.
- Elda & Setyawan Dedy, (2018) UPAYA Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Bagi Peserta didik Kelas Iv Sdn-2 Kasongan Baru tahun Pelajaran 2016/2017, *Pedagogik Jurnal Pendidikan* Vol 13 No 2, 6-11.
- Handayani, V., Maulidiana, F., Nasution, A. N. P., & Anjarwati, A. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 5(2), 125-130.
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan metode pembelajaran observasi lapangan (outdoor study) pada mata kuliah manajemen operasional (survey pada mahasiswa jurusan manajemen semester iii sekolah tinggi ilmu ekonomi persada bunda). *Peka*, 6(2), 90-103.
- Kartikasari, C. P. (2019). Penerapan model pembelajaran koperatif tipe *jigsaw* dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa sd kelas v. *Creative of Learning Students Elementary Education (COLLASE)*, 2(3), 109-116.

- Magfiroh, H. D., Qisti, D. A. B., & Julianto, J. (2024). Peningkatan hasil belajar ipas melalui media quizizz paper mode pada siswa kelas iv di sdn suko no. 363 sidoarjo. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 800-811.
- Mulyatiningsih, E. (2019). Metode penelitian terapan bidang pendidikan. Bandung: CV. Alfabeta.
- Rahayu, R., Primarni, A., & Mustaqim, I. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar paip di smpi al-iqomah cipayung-depok. Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, 1(1), 81-103.
- Simaremare, J. A., & Purba, N. (2021). Metode cooperative learning tipe jigsaw dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar bahasa indonesia. Bandung: CV. Widina Media Utama.
- Tambunan, J. O. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas v di sd negeri 096117 baringin raya tahun pelajaran 2019/2020. Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 6(1), 89-92.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi teknologi qr (quick response) code implementasi yang universal. Komputaki, 3(1). 66-69.
- Yusantika, F. D. (2020). Pendampingan penelitian tindakan kelas bagi calon guru di mi nu tegalsari. Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran, 2(1), 8-1.s and Theses Global.