

Meta Analisis Komparasi Efektivitas Model Pembelajaran PBL dan Jigsaw Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

I Made Aditya Dharma¹, I Wayan Kertih², I Wayan Lasmawan³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Triatma Mulya, Indonesia

²Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

³Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email: Aditya.dharma@triatmamulya.ac.id , wayan.kertih@undiksha.ac.id , wayan.lasmawan@undiksha.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 23-Juni-2023

Disetujui: 23-November-2023

Kata Kunci:

PBL; Jigsaw; IPS Sekolah Dasar

ABSTRAK

Abstrak: Proses pembelajaran yang masih di dominasi oleh guru yang bersifat konvensional menyebabkan rendahnya hasil belajar tematik siswa SD karena siswa kurang memahami materi dan kurang termotivasi pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji komparasi efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar Pembelajaran IPS siswa SD dari penelitian eksperimen yang dipublikasikan menggunakan metode meta-analisis. Teknik pengumpulan data dengan mencari jurnal yang relevan dengan judul agar lebih mudah untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Berdasarkan penelusuran diperoleh 16 jurnal yang sesuai dengan judul penelitian. Teknik analisis data menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis terbukti bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS siswa SD. Dilihat dari hasil analisis menggunakan uji ancova diperoleh hasil rata-rata nilai *Posstest* menggunakan model pembelajaran PBL sebesar 79,5450 dan peningkatan hasil belajar sebesar 23,59, sedangkan model pembelajaran *Jigsaw* mendapatkan hasil skor *posttest* sebesar 79,5588 dan peningkatan hasil belajar sebesar 28,835. Sedangkan pada uji *efek size* dilihat dari *Partial Eta Squared* menunjukkan hasil 0,423 dan nilai signifikasinya yaitu sebesar 0,042. Dari hasil uji *efek size* menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL dan *Jigsaw* berpengaruh sedang terhadap hasil belajar pembelajaran IPS siswa SD.

Abstract: The learning process which is still dominated by conventional teachers causes low thematic learning outcomes of elementary school students because students do not understand the material and are motivated to learn during the learning process. This study aims to test the comparative effectiveness of the *Problem Based Learning* (PBL) and *Jigsaw* learning models to improve the learning outcomes of elementary school students from published experimental research using the meta-analysis method. Data collection techniques by searching for relevant journals with titles to make it easier to collect the required data. Based on the search, it was obtained 16 journals that match the research title. The data analysis technique used quantitative methods. Based on the results of the analysis it is proven that the PBL and jigsaw learning model can improve the learning outcomes of elementary students' thematic learning. Judging from the results of the analysis using the Ancova test, it was obtained that the average *Posstest* score using the PBL learning model was 79.5450 and an increase in learning outcomes was 23.59, while the *Jigsaw* learning model got a *posttest* score of 79.5588 and an increase in learning outcomes of 28,835. Meanwhile, the effect size test seen from the *Partial Eta Squared* shows the result of 0.423 and the significance value is 0.042. From the results of the effect size test shows that the PBL and *Jigsaw* learning model has a moderate effect on the learning outcomes of elementary students' thematic learning.



This is an open access article under the BY-NC-ND license

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun dan menemukan pengetahuannya sendiri. Peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih bermakna. (Angela, 2014; Kostianin et al., 2018) menyatakan Pembelajaran bermakna akan dihasilkan jika peserta didik mendapatkan pengalaman dan mampu mengembangkan kecerdasan emosi dan proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan kontuktivisme. Pengalaman bisa diperoleh oleh anak melalui kegiatan atau aktivitas pemecahan masalah yang dilakukan dengan proses ilmiah sehingga dihasilkan sebuah bukti dari proses pembelajaran berupa pengalaman yang digunakan dalam kehidupan bermasyarakat (Dewa, 2019). Menghasilkan pembelajaran yang baik tentunya tidak bisa terlepas dari peran guru dalam merancang, melaksanakan pembelajaran dan mengevaluasi pembelajaran. Merancang pembelajaran guru tidak terlepas dari model pembelajaran (Kurnia et al., 2019). Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan

situasi siswa dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, menantang dan mampu membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran (Irwandani & Rofiah, 2015). Namun, kenyataannya berbanding terbalik dengan yang diharapkan, saat ini pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional, serta guru masih menggunakan pendekatan teacher center. Penggunaan model pembelajaran konvensional akan berdampak terhadap aktifitas dan hasil belajar siswa (Nurdiansyah & Setuju, 2016). Pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah karena guru merasa belum benar-benar mengajar jika tidak menjelaskan secara panjang lebar (Muliandari, 2019). Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatkannya untuk dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari (Kartika et al., 2014). Model pembelajaran sangat diperlukan untuk proses pembelajaran agar siswa termotivasi untuk belajar sehingga hasil belajar tematik siswa SD dapat meningkat. Hasil PISA antara tahun 2000-2018 juga membuktikan kurang memadainya hasil belajar pendidikan dasar dan menengah. Konsisten sebagai salah satu negara dengan hasil PISA terendah. Mempunyai skor PISA yang stagnan dalam kurun waktu 10 sampai 15 tahun terakhir, namun selisih skor dengan rata-rata skor OECD menunjukkan sedikit peningkatan. Hal ini menjadi perhatian dari Permendikbud (2013).

Beberapa solusi pembelajaran sudah dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya adalah penerapan model pembelajaran inovatif. Salah satu model inovatif yang digunakan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran Jigsaw. Model pembelajaran jigsaw adalah salah satu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif karena model ini berpusat kepada siswa (Maya, 2014). Pembelajaran berpusat kepada siswa akan memberikan kesempatan siswa untuk mendapatkan pengalaman lebih banyak yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan model jigsaw mampu meningkatkan minat dan aktivitas belajar (Thomas & Setiaji, 2014), serta pembelajaran dengan model pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fadliyani et al., 2018; Kurniawati et al., 2017; Shoffa & Suprapti, 2017). Hal ini didukung oleh beberapa hasil penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Almukarram et al., (2017) menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan penerapan model kooperatif tipe jigsaw dengan pembelajaran konvensional pada konsep pencemaran lingkungan di SMA Negeri 12 Banda Aceh. Alfaris, (2014) menyatakan bahwa ada perbedaan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional, sebab t hitung 1,466 lebih kecil dari t tabel 2,002. Wati & Anggraini (2019) menyatakan bahwa strategi pembelajaran Jigsaw berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Marfuah (2017) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. Jadi, model pembelajaran jigsaw dapat membuat siswa belajar aktif untuk membangun pengetahuannya sendiri secara mandiri maupaun bekerja bersama dengan teman sebayanya dalam satu kelompok. Selain model pembelajaran Jigsaw salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah Problem Based Learning (PBL).

Problem Based Learning merupakan salah satu model yang memfokuskan dalam menjembatani siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar dalam mengorganisasi, meneliti, dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari secara kompleks (Torp dan Sage dalam Abidin, 2014). *Problem-Based Learning* (PBL) memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya populer dalam pembelajaran. Pertama, PBL mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah karena mereka harus aktif mencari solusi untuk masalah yang diberikan. Kedua, PBL mempromosikan pembelajaran kolaboratif. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mengatasi masalah, menggalang ide, dan berbagi pengetahuan mereka (Muhsam & Muh, 2022). Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk bekerja dalam tim di dunia nyata. Selain itu, PBL memberikan konteks dunia nyata untuk pembelajaran. Siswa menghadapi masalah yang relevan dan kompleks, mirip dengan tantangan yang mungkin mereka hadapi di kehidupan sehari-hari atau di lingkungan kerja mereka nanti. PBL juga dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka memiliki keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Mereka merasa memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas atau masalah tertentu, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka (I Ketut Mahardika, 2022). Terakhir, PBL membantu mengembangkan keterampilan penelitian dan mandiri. Siswa belajar bagaimana mencari informasi, menganalisis data, dan mencari solusi sendiri, memberi mereka keahlian yang bernilai untuk masa depan mereka. Pendapat ini didukung dengan Delise dalam Abidin (2014) bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* membantu guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa selama proses pembelajaran. Adapun sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* diantaranya: (1) Orientasi siswa pada masalah; (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) Membimbing pengalaman individu/ kelompok; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil; (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian meta-analisis. Meta-analisis yaitu suatu metode penelitian yang di dalamnya berisi analisis dan kombinasi hasil-hasil penelitian sejenis serta mengujinya untuk generalisasi (Punaji, 214). Bisa dilihat dari prosesnya, meta-analisis adalah suatu studi yang bersifat observasional retrospektif, didalam penelitiannya seorang peneliti membuat rekapitulasi data akan tetapi tanpa melakukan manipulasi eksperimental. Dimana dimensi effect size yang digabungkan didalam meta-analisis harus sama dengan yang akan dilaporkan didalam artikel yang akan digabungkan. Meta-analisis merupakan sebuah penelitian dengan cara mereview data, lalu merangkum, serta menganalisis hasil dari data sebuah penelitian yang sudah ada sebelumnya. Langkah-langkah penelitian meta analisis yang pertama yaitu merumuskan permasalahan yang akan diteliti. Yang kedua mengumpulkan bahan literatur sesuai dengan judul yang akan diteliti. Yang ke tiga melakukan evaluasi terhadap penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi. Yang ke empat melaksanakan Analisa dan membaca literatur yang sudah dicari. Dan yang ke lima menyajikan hasil meta analisis dalam bentuk laporan.

Teknik analisis data penelitian meta-analisis yaitu dengan mencari di pustaka jurnal online dan google scholar sebagai sumber data yang akan dianalisis. Setelah mengumpulkan literatur kemudian dianalisis data per satu untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Dari hasil pencarian peneliti menemukan 16 jurnal eksperimen dengan kata kunci efektifitas model pembelajaran PBL dan Jigsaw terhadap hasil belajar pembelajaran IPS siswa SD. Kemudian dari jurnal tersebut di analisis untuk melihat nilai *pretest* dan *posstest* yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan Tindakan. Setelah didapatkan hasil pretest dan posstest kemudian data tersebut diolah menggunakan SPSS untuk melihat hasil uji efek size. Sebelum melakukan uji efek size dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, dan uji ancova.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari beberapa sampel yang sudah ada maka dapat dilihat perbedaan skor pretest dan posstest pada model pembelajaran PBL dan Jigsaw sebagai berikut:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran PBL

Kode	Pretest	Postest	Peningkatan
PBL1	46	83	37
PBL2	63,20	76,40	13,20
PBL3	60	82	22
PBL4	49,09	80,05	30,96
PBL5	60	75	15
PBL6	46,07	67,10	21,03
PBL7	46,97	89,81	42,84
PBL8	76,3	83	6,7
Rata-rata	55,95	79,54	23,59

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa model pembelajaran PBL dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik siswa SD. Rata-rata peningkatan hasil belajar pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran PBL dapat dilihat dari skor terendah sebesar 6,7 serta skor tertinggi sebesar 42,84 dengan jumlah rata-rata sebesar 23,59. Rata-rata skor pretest hasil belajar pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran PBL yaitu sebesar 55,95. Sedangkan rata-rata skor postest hasil belajar pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran PBL yaitu sebesar 79,54. Rata-rata pretest dan postest menggunakan model pembelajaran PBL mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 23,59.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran Jigsaw

Kode	Pretest	Postest	Peningkatan
J1	50,75	90,50	39,75
J2	41,9	84,5	42,6
J3	48,69	73,76	25,07
J4	46,67	67,54	20,87
J5	40,45	69,75	29,7
J6	69,36	84,03	14,67
J7	45,64	87,75	42,11
J8	62,5	78,4	15,9
Rata-rata	50,695	79,55	28,835

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS siswa SD. Rata-rata peningkatan hasil belajar pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw dapat dilihat dari skor terendah sebesar 14,67 serta skor tertinggi sebesar 42,11 dengan jumlah rata-rata sebesar 28,835. Rata-rata skor pretest hasil belajar pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw yaitu sebesar 50,695. Sedangkan rata-rata skor posttest hasil belajar pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw yaitu sebesar 79,55. Rata-rata pretest dan posttest menggunakan model pembelajaran Jigsaw mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 28,835.

Tabel 3. Komparasi pengukuran hasil belajar pembelajaran IPS

Pengukuran	PBL	Jigsaw	Selisih
Pretest	55,95	50,695	5,255
Posttest	79,54	79,55	0,01

Hasil pengukuran komparasi rata-rata skor pada tabel diatas, terdapat rata-rata skor pretest model pembelajaran PBL dengan Jigsaw yang memiliki selisih 5,255. Sedangkan rata-rata skor posttest antara model pembelajaran PBL dengan Jigsaw memiliki selisih 0,01.

Tabel 4. Hasil analisis menggunakan uji ancova

Descriptive Statistics			
Dependent Variable: Postest			
Model pembelajaran	Mean	Std. Deviation	N
Model PBL	79.5450	6.77129	8
Model Jigsaw	79.5588	8.50914	8
TOTAL	79.5369	7.42874	16

Hasil analisis data dengan uji Ancova pada model pembelajaran PBL sebanyak 8 artikel dengan rata-rata 79,5450. Sedangkan model pembelajaran Jigsaw sebanyak 8 artikel dengan rata-rata 79,5588. Sehingga terdapat perbedaan antara model pembelajaran PBL dan Jigsaw ditinjau dari peningkatan hasil belajar pembelajaran IPS siswa SD. Pada model pembelajaran Jigsaw lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran PBL dalam peningkatan hasil belajar pembelajaran IPS.

Tabel 5. Hasil uji ancova

Dependent Variable: Postest						
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	456,682 ^a	1	456,682	11,339	,042	,423
Intercept	127660,705	1	127660,705	3169,599	,000	,994
Model_Pembelajaran	456,681	1	456,681	11,339	,042	,423
Error	724,979	14	42,227			
Total	128842,365	16				
Corrected Total	1181,660	15				

a.R Squared = ,386 (Adjusted R Squared = ,352)

Hasil uji Ancova yang ada pada kolom model pembelajaran bisa disimpulkan bahwa signifikansi pada kolom Sig. yaitu sebesar 0,042. Dimana F hitung yang diperoleh yaitu 11,339 serta F tabel yang ada dari data diatas yaitu 3,81. 3,81 diperoleh menggunakan rumus $df_2 = n - k$, $df_2 = 16 - (2 + 1)$, $df_2 = 16 - 3$, $df_2 = 13$. Untuk bisa menemukan hasil 3,81 dari F tabel yang disesuaikan berdasarkan jumlah sampel lalu dikurang dengan jumlah variabel (bebas dan terikat), jadi bisa ditemukan hasilnya adalah 3,81.

Tabel 6. Uji Efek Size

Dependent Variable: Postest						
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	456,682 ^a	1	456,682	11,339	,042	,423

Intercept	127660,705	1	127660,705	3169,599	,000	,994
Model_Pembelajaran	456,681	1	456,681	11,339	,042	,423
Error	724,979	14	42,227			
Total	128842,365	16				
Corrected Total	1181,660	15				

a.R Squared = ,386 (Adjusted R Squared = ,352)

Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model PBL dari beberapa penelitian eksperimen yang sudah di publikasi apakah lebih efektif dari Jigsaw sesuai dengan rumusan masalah pada penelitian ini dengan menggunakan metode meta analisis. Berdasarkan hasil analisis data dengan uji Ancova pada model pembelajaran PBL sebanyak 8 artikel dengan rata-rata 79,5450. Sedangkan model pembelajaran Jigsaw sebanyak 8 artikel dengan rata-rata 79,5588. Sehingga terdapat perbedaan antara model pembelajaran PBL dan Jigsaw ditinjau dari peningkatan hasil belajar pembelajaran IPS siswa SD. Pada model pembelajaran Jigsaw lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran PBL dalam peningkatan hasil belajar pembelajaran IPS.

Hasil uji Ancova yang ada pada kolom model pembelajaran bisa disimpulkan bahwa signifikasi pada kolom Sig. yaitu sebesar 0,042. Dimana F hitung yang diperoleh yaitu 11,339 serta F tabel yang ada dari data diatas yaitu 3,81. 3,81 diperoleh menggunakan rumus $df_2 = n - k$, $df_2 = 16 - (2 + 1)$, $df_2 = 16 - 3$, $df_2 = 13$. Untuk bisa menemukan hasil 3,81 dari F tabel yang disesuaikan berdasarkan jumlah sampel lalu dikurang dengan jumlah variabel (bebas dan terikat), jadi bisa ditemukan hasilnya adalah 3,81. Berdasarkan perhitungan hipotesis menggunakan uji Ancova melalui Univariate yang memperlihatkan nilai signifikasi sebesar 0,042 yang artinya nilai signifikasinya lebih kecil dari 0,05 ($0,042 < 0,05$). Dari hasil uji Ancova yang membuktikan bahwa $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu $11,339 > 3,81$ serta signifikasinya yaitu $0,042 < 0,05$ dimana dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil tersebut membuktikan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran PBL dan Jigsaw yang ditinjau dari hasil belajar pembelajaran IPS siswa SD. uji Effect Size dengan menggunakan uji Ancova pada model pembelajaran PBL dan Jigsaw. Memperoleh hasil pada kolom Corrected Model dimana Partial Eta Squared sebesar 0,423 dimana nilai Sig. sebesar 0,042. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada model pembelajaran PBL dan Jigsaw memberi pengaruh sedang terhadap hasil belajar pembelajaran IPS pada siswa SD.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan. Temuan pertama, adalah hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan kesempatan siswa untuk membangun interaksi yang baik dengan teman dan guru. Dengan terbangunnya interaksi yang baik antar teman akan membuat siswa lebih terbuka dan lebih menikmati pembelajaran. Hubungan yang baik antara teman sebaya akan sangat efektif sebagai strategi untuk menarik minat anak dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan teman sebaya akan mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran (Oh, 2019). Metode teman sebaya meningkatkan pembelajaran sendiri, peserta didik melalui pengalaman yang merupakan umpan balik dari temannya (Gabriele et al., 2016). Teman sebaya membantu, membimbing dan mendukung sesama teman sebaya sehingga mereka mampu membangun pembelajaran melalui interaksi dan kolaborasi (Andersen & Watkins, 2018). Pembelajaran yang melibatkan teman sebaya akan mengurangi kecemasan dan stres, dengan dibimbing, dibantu, dan diberikan umpan balik oleh teman sebaya peserta didik akan dapat meningkatkan kepercayaan diri (Han et al., 2015; Stone et al., 2013). Dengan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) akan membuat hubungan antar teman lebih terbangun erat. Problem Based Learning (PBL) memberi kesempatan yang lebih banyak pada siswa untuk bertanya, menjawab, dan saling membantu atau berinteraksi dengan teman (Diarsa et al., 2019; Hendrawan et al., 2017). Problem Based Learning (PBL) dapat melatih peserta didik untuk dapat berinteraksi secara aktif dengan peserta didik yang lain (Darmawan & Harjono, 2020). Model pembelajaran TSTS, peserta didik juga akan terlibat secara aktif, sehingga akan memunculkan semangat peserta didik dalam belajar (aktif) (Nopriyanti, 2018; Sofian, 2017).

Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menekankan pada proses interaksi antara siswa dan teman sebaya dan juga guru. Dengan membentuk interaksi yang baik akan mampu membuat siswa belajar lebih nyaman hal ini tentunya akan berdampak terhadap proses pembelajaran. selain itu pembelajaran dengan model ini akan membuat siswa mendapatkan pengalaman lebih banyak yang berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Problem Based Learning (PBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Hamdi et al., 2014; Zairmi et al., 2019). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhusain, (2017) menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran Problem Based Learning (PBL) lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung. Mesah et al., (2015) Menyatakan bahwa model Cooperative learning Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Sari et al., (2014) menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar biologi siswa. Sunbanu et al., (2019) menyatakan bahwa

menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam berkolaborasi menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Jadi, pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berdampak positif terhadap proses pembelajaran.

Temuan kedua adalah hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran jigsaw. Model pembelajaran jigsaw memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih aktif dan menggali dan menemukan pengetahuannya sendiri baik secara mandiri maupun berkelompok. Model pembelajaran jigsaw adalah salah satu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif karena model ini berpusat kepada siswa (Maya, 2014). Pembelajaran berpusat kepada siswa akan memberikan kesempatan siswa untuk mendapatkan pengalaman lebih banyak yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan model jigsaw mampu meningkatkan minat dan aktivitas belajar (Thomas & Setiaji, 2014), serta pembelajaran dengan model pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fadliyani et al., 2018; Kurniawati et al., 2017; Shoffa & Suprapti, 2017). Hal ini didukung oleh beberapa hasil penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Almukarram et al., (2017) menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan penerapan model kooperatif tipe jigsaw dengan pembelajaran konvensional pada konsep pencemaran lingkungan di SMA Negeri 12 Banda Aceh. Alfaris, (2014) menyatakan bahwa ada perbedaan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional, sebab t hitung 1,466 lebih kecil dari t tabel 2,002. Wati & Anggraini, (2019) menyatakan bahwa strategi pembelajaran Jigsaw berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Marfuah, (2017) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. Jadi, model pembelajaran jigsaw dapat membuat siswa belajar aktif untuk membangun pengetahuannya sendiri secara mandiri maupun bekerja bersama dengan teman sebayanya dalam satu kelompok.

Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan jigsaw mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa SD. Hal ini bisa menjadi alternatif bagi guru dan peneliti selanjutnya untuk menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Jigsaw supaya dalam proses pembelajaran siswa dapat lebih aktif, lebih bisa mengembangkan ide yang mereka punya, siswa dilatih untuk bisa tanggung jawab terhadap apa yang mereka lakukan, dan terjalin proses interaksi yang baik antar satu sama lain. Walaupun kedua model memiliki perbedaan efektivitas namun model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Jigsaw memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut bisa dibuktikan dari hasil posttest setelah diberi perlakuan menggunakan kedua model tersebut. Serta bisa mendukung teori tentang *Problem Based Learning* (PBL) dan Jigsaw di tinjau dari hasil belajar IPS siswa SD dalam penelitian meta analisis.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Problem Based Learning (PBL) dan Jigsaw memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Namun hasil belajar model pembelajaran Jigsaw lebih tinggi dibandingkan PBL. Hal tersebut bisa dibuktikan dari hasil posttest setelah diberi perlakuan menggunakan model tersebut. Serta penelitian ini bisa mendukung teori tentang *Problem Based Learning* (PBL) dan Jigsaw di tinjau dari hasil belajar IPS siswa SD dalam penelitian meta analisis. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah melibatkan faktor-faktor yang mungkin memengaruhi perbedaan hasil belajar antara kedua model, seperti gaya belajar siswa, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan dukungan yang diberikan oleh guru. Selain itu, penelitian dapat mempertimbangkan variasi implementasi PBL dan Jigsaw untuk melihat bagaimana modifikasi tertentu dapat memengaruhi hasil belajar.

Dalam konteks teori, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengetahuan kita tentang efektivitas PBL dan Jigsaw, sesuai dengan temuan dari penelitian meta-analisis sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami konteks dan kondisi yang mempengaruhi hasil belajar IPS siswa menggunakan kedua model pembelajaran ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfaris, A. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Menggambar Bentuk di SMA Negeri 3 Tuban. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2 (3), 117–127. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9900/9694>
- Almukarram, Sarong, M. A., & Apriana, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Konsep Pencemaran Lingkungan di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.22373/biotik.v4i1.1066>
- Angela, T. (2014). Challenges to Meaningful Learning in Social Studies – The Key Competences as an Opportunity to Students' Active Participation. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 128, 192–197. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.142>

- Darmawan, W., & Harjono, N. (2020). Efektivitas Problem Based Learning dan Two Stay Two Stray dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 402–411. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.364>
- Dewa, A. P. S. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 3 Penatih. *Vidya Wertta*, 2(2), 192–202. <https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/vidyawertta/article/download/399/322>
- Diarsa, I. P., Murda, I. N., & Dharmayanti, P. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 94. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19333>
- Fadliyani, F., Muhibbuddin, M., & Sarong, M. A. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Konsep Sistem Pencernaan Makanan Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Sakti Kabupaten Pidie. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 2 (1), 17. <https://doi.org/10.22373/biotik.v2i1.230>
- Hamdi, R., Jamal, M. A., & An'nur, S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2 (3), 265. <https://doi.org/10.20527/bipf.v2i3.890>
- Hendrawan, K., Pudjawan, K., & Wibawa, I. M. C. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5 (2), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/11014/7065>
- I Ketut Mahardika, N. N. I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Praktikum Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII Pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 9 Jember. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7494501>
- Irwandani, & Rofiah, S. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Pokok Bahasan Bunyi Peserta Didik MTs Al-Hikmah Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 165. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.90>
- Kartika, M. D., Santyasa, W., & Warpala, W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *E- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4 (1). <https://media.neliti.com/media/publications/207142-pengaruh-model-pembelajaran-berbasis-mas.pdf>
- Kostiainen, E., Ukskoski, T., Ruohotie-Lyhty, M., Kauppinen, M., Kainulainen, J., & Mäkinen, T. (2018). Meaningful learning in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 71, 66–77. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.12.009>
- Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (2), 192. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17772>
- Kurniawati, K. R. A., Budiyo, & Saputro, D. R. S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Numbered Heads Together Ditinjau Dari Kecerdasan Interpersonal Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11 (1). <https://doi.org/10.22342/jpm.11.1.3948.15-28>
- Marfuah, M. (2017). Improving Students' Communications Skills Through Cooperative Learning Models Type Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2), 148. <https://doi.org/10.17509/jpis.v26i2.8313>
- Maya, K. S. (2014). Pengaruh Metode Kooperatif Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III. *Premiere Educandum*, 4 (2), 133–147. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/313/285>
- Mesah, D. B., Wahyuni, S., & Liliek, T. (2015). Penerapan cooperative learning two stay two stray untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa SMA. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 227–238. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>
- Muhsam, J., & Muh, A. S. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3 (1), 11–17. <https://doi.org/10.52060/pti.v3i01.713>
- Muliandari, P. T. V. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal Of Elementari Education*, 3(2), 132–140. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18517>
- Nopridayanti. (2018). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 003 Beringin Taluk Kecamatan Kuatan Tengah Kabupaten

- Kuatan Singingi. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(5), 761. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i5.6125>
- Nurdiansyah, A., & Setuju. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *E-Jurnal Mitra Sains*, 4(2), 54–61. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30738/jtv.v4i1.373>
- Nurhusain, M. (2017). Impact Analysis of Cooperative Learning Model Application Type Two Stay Two Stray (Tsts) Toward Learning Outcomes of Mathematics. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 2(2), 46. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v2i2.220>
- Sari, E. N., Nilawarni, R., & Heryanti, E. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 25–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/biosferjpb.7-1.4>
- Shoffa, S., & Suprpti, E. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Metode Numerik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 178–188. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/matematika/article/view/736>
- Sofian. (2017). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray pada Siswa Kelas IV SD Negeri 007 Pusaran. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(2), 264. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i2.4597>
- Sunbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037–2041. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.260>
- Thomas, P., & Setiaji, K. (2014). E-Learning Dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 9(1), 21–40. <https://doi.org/10.15294/dp.v9i1.3353>
- Wati, M., & Anggraini, W. (2019). Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 98–106. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3976>
- Zairmi, U., Fitria, Y., & Amini, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1031–1037. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/221>