

Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Belajar Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Labschool Unesa 3

Destrian Syharani Machjaya ¹⁾, Agung Stiawan ²⁾ Sukma Perdana Prasetya ³⁾,
Asnimawati ⁴⁾

1) Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan di era digital menuntut inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh integrasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan media komik digital terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Labschool UNESA 3. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *one group pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi yang digunakan untuk menganalisis keterlaksanaan pembelajaran dan tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan menetapkan kelas VII-B atas pertimbangan guru IPS karena memiliki karakteristik yang heterogen, baik dari segi akademik maupun sosial. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 54,4 pada *pretest* menjadi 85,7 pada *posttest*, yang membuktikan adanya pengaruh positif model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, presentase keterlaksanaan pembelajaran juga meningkat dari pertemuan pertama 92%, pada pertemuan kedua menjadi 97%, hingga pertemuan ketiga menjadi 100%, menandakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbantuan media komik digital dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw, Komik Digital, Hasil Belajar*

Abstract

Education in the digital era demands innovation in learning to improve student learning outcomes. This study aims to analyze the effect of integrating the cooperative learning model of the jigsaw type with digital comic media on the social studies learning outcomes of seventh-grade students at SMP Labschool UNESA 3. This research employs a quantitative method with a one-group pre-test and post-test design. Data collection techniques include observation to analyze the implementation of learning and tests to measure student learning outcomes. The subject was selected using purposive sampling, with class VII-B chosen based on the recommendation of the social studies teacher, considering the class's heterogeneous characteristics in terms of academic ability and social background. The results showed an increase in the average student score from 54.4 on the pre-test to 85.7 on the post-test, indicating a positive effect of the learning model on student learning outcomes. Additionally, the percentage of learning implementation increased from 92% in the first meeting to 97% in the second and reached 100% in the third, indicating that the cooperative learning model of the jigsaw type assisted by digital comic media can be optimally implemented in social studies learning.

Keywords: *Jigsaw type Cooperative Learning Model, Digital Comics, Learning Outcomes*

How to Cite: Machjaya,D.A., dkk. N.P (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Belajar Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Labschool Unesa 3. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5 (No.02): halaman 96 – 105

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek sentral dalam mengembangkan potensi individu, serta menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Perkembangan teknologi informasi mendorong guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran agar tercipta inovasi yang meningkatkan hasil belajar siswa. Guru berperan penting sebagai fasilitator, pendidik, sekaligus inspirator dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Namun, masih banyak siswa yang kurang memiliki minat belajar dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Menurut Piaget, pembelajaran harus aktif, kontekstual, individual, dan berbasis interaksi sosial agar lebih bermakna. Dengan demikian, guru harus memahami karakteristik siswa dan memilih strategi serta model pembelajaran yang tepat agar siswa terlibat secara aktif (Hudia, 2023).

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu model *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang meliputi pencapaian akademik, penerimaan terhadap keberagaman, serta pengembangan keterampilan sosial dan toleransi antar siswa. Model ini menuntut kerja sama tinggi antar siswa karena aksentuasinya pada interaksi interpersonal, yang melibatkan kemampuan mengerti dan peka terhadap sesama serta lingkungan. Intelegensi interpersonal, yaitu kemampuan menjalin kerja sama dan komunikasi, penting untuk ditanamkan sejak dini karena berkorelasi dengan kemampuan berbau, berkomunikasi, dan bekerja sama, yang pada akhirnya memupuk tanggung jawab dan empati (Aryani et al., 2021).

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang berjumlah 4-6 siswa yang disebut kelompok asal (*home teams*), dengan sub-materi berbeda di setiap kelompok. Selanjutnya, siswa berpindah ke kelompok ahli (*expert teams*) sesuai sub-materi mereka untuk berdiskusi, memastikan pemahaman optimal. Setelah diskusi di kelompok ahli selesai, siswa kembali ke kelompok asal untuk merefleksikan dan mendiskusikan pengetahuan yang mereka peroleh. Sehingga, model pembelajaran ini meminimalkan dominasi guru dan memaksimalkan interaksi antar siswa, dengan melatih kerja sama, tanggung jawab, dan pemikiran kritis, serta kemampuan siswa dalam mengolah dan menyampaikan informasi (Suprijono, 2009).

Untuk mendukung pembelajaran yang bermakna, inovasi media pembelajaran juga sangat dibutuhkan terutama untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar, yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar. Media berbasis digital, seperti komik digital, mampu menarik minat siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Komik digital memadukan unsur visual dan teks sehingga mempermudah penjelasan konsep yang sulit. Penggunaan gambar membantu memperjelas situasi sosial atau konsep abstrak, membuat siswa lebih mudah mengingat materi. IPS sebagai mata pelajaran yang membahas fenomena sosial, sangat cocok disampaikan menggunakan media visual agar siswa bisa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai sosial yang diajarkan (Fridaram et al., 2021).

Diketahui bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran pokok yang memegang peran sentral dalam pendidikan di Indonesia, terutama di abad ke-21. Dinamika kehidupan sosial yang semakin kompleks menuntut individu memiliki keterampilan sosial yang baik. IPS membekali siswa dengan pemahaman interaksi sosial, peran masyarakat dan individu, serta sistem ekonomi, politik, dan sosial. Materi "Sosialisasi Dalam Masyarakat" sangat cocok diintegrasikan dengan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbantuan komik digital. Pada masa SMP, siswa mengalami transisi penting yang memengaruhi pembentukan identitas diri, sehingga mereka perlu diarahkan melalui pembelajaran yang relevan dan menarik (Gunawan & Sujarwo, 2022). Kurangnya pemahaman terhadap sosialisasi

dapat menimbulkan perilaku menyimpang seperti *bullying* baik secara verbal maupun non verbal atau pelanggaran tata tertib, yang sudah terlihat di SMP Labschool UNESA 3.

Di SMP Labschool UNESA 3, masih banyak siswa yang belum mampu memahami materi IPS dengan baik, terbukti dari 13 dari 20 siswa yang gagal dalam STS. Penyebab utamanya adalah rendahnya keterlibatan aktif siswa dan penggunaan media pembelajaran yang monoton, seperti *PowerPoint* atau video yang kurang bervariasi. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan bosan, sulit memahami materi, dan transfer ilmu menjadi kurang maksimal, sehingga berdampak pada penurunan hasil belajar dan perubahan perilaku. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi terhadap model dan media pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan hasil belajarnya meningkat. Integrasi model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan media komik digital dinilai tepat untuk mengatasi permasalahan ini, karena dapat meningkatkan keterlibatan dan memfasilitasi pemahaman siswa.

Dengan integrasi *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan komik digital, suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam mendiskusikan dan menjelaskan materi kepada teman. Hal ini membantu meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, serta pemikiran kritis siswa. Pembelajaran tidak lagi monoton, melainkan lebih dinamis dan menarik, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini juga membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif karena siswa terlibat penuh dan merasa memiliki tanggung jawab terhadap proses belajarnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental (one group pretest and posttest)*. Dalam desain ini, perlakuan hanya diberikan pada satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol, sehingga perubahan hasil belajar dapat diamati sebelum dan sesudah perlakuan. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Labschool UNESA 3, dengan subjek penelitian yaitu kelas VII-B yang terdiri atas 20 siswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Lokasi penelitian yang dipilih yaitu SMP Labschool UNESA 3, karena di sekolah ini ditemukan permasalahan berupa rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu, sekolah ini juga belum pernah menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbantuan media komik digital, sehingga dianggap sesuai untuk dijadikan lokasi penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji validitas instrumen untuk mengetahui keabsahan butir soal, uji reliabilitas untuk melihat konsistensi instrumen, uji daya pembeda, uji tingkat kesukaran soal, uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, serta uji N-gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Terakhir, dilakukan uji hipotesis guna mengetahui perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Labschool Unesa 3 Surabaya pada 17 April hingga 09 Mei 2025, dengan lokasi yang dipilih berdasarkan ketersediaan fasilitas memadai, keberagaman peserta didik, serta program-program sekolah yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan. Peneliti telah melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) sehingga memahami karakteristik siswa dan lingkungan sekolah secara mendalam. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas VII-B yang memiliki karakteristik heterogen dan sikap kooperatif. Penelitian dilaksanakan dalam empat pertemuan, terdiri atas satu pertemuan uji coba instrumen dan tiga pertemuan kelas penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran, serta tes *pretest* dan *posttest* untuk menilai peningkatan hasil belajar. Instrumen yang digunakan meliputi modul ajar, lembar observasi, dan soal tes, sedangkan media pembelajaran berupa komik digital berisi materi "Sosialisasi Dalam Masyarakat". Model *cooperative learning* tipe *jigsaw*

yang terintegrasi dengan komik digital ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa, memperkuat keterlibatan aktif, dan menumbuhkan kemampuan kolaborasi serta pemahaman materi secara mendalam.

2. Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu *pre-test*, *treatment* dengan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbantuan komik digital, dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum pembelajaran untuk mengukur pemahaman awal siswa melalui 18 soal pilihan ganda. Pada tahap *treatment*, siswa dibagi dalam kelompok kecil heterogen, masing-masing mempelajari submateri tertentu menggunakan komik digital yang memuat cerita, ilustrasi, dialog kontekstual, dan lembar kerja analisis untuk melatih berpikir kritis serta kolaborasi. Siswa kemudian bergabung dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan materi, lalu kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan hasil diskusi. Terakhir, siswa mengerjakan *post-test* dengan soal yang sama seperti *pre-test* guna mengevaluasi peningkatan pemahaman dan hasil belajar setelah penerapan model. Data *post-test* dianalisis untuk menilai penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbantuan komik digital dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

3. Hasil Uji Instrumen Penelitian

1) Statistik Deskriptif

Pada penelitian ini, statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis keterlaksanaan pembelajaran melalui lembar observasi skala *Guttman* (YA/TIDAK), yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Berikut tabel hasil keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbantuan media belajar komik digital pada siswa kelas VII B SMP Labschool Unesa 3 :

Tabel 4.1 Hasil Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Pertemuan	Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran	Kriteria
1	Pertemuan 1	92%	Sangat Baik
2	Pertemuan 2	97%	Sangat Baik
3	Pertemuan 3	100%	Sangat Baik

Berdasarkan data, keterlaksanaan pembelajaran dari pertemuan pertama hingga ketiga menunjukkan peningkatan dengan kategori sangat baik.

2) Uji Validitas Instrumen

Uji validitas lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan melalui validasi ahli oleh Bapak Katon Galih Setyawan, S.Sos., M.Sosio., untuk memastikan setiap indikator sesuai dengan tujuan pembelajaran, terukur jelas, dan menggambarkan keterlaksanaan secara akurat. Media komik digital juga dilakukan validasi oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Hendri Prastiyono, M.Pd. dan ahli materi Bapak Katon Galih Setyawan, S.Sos., M.Sosio., kemudian disempurnakan sesuai saran yang diberikan. Sementara itu, uji validitas soal tes dilakukan melalui validasi ahli dan validitas empiris. Validasi ahli dilakukan dengan meminta penilaian dan saran perbaikan dari dosen ahli, sedangkan validitas empiris dilakukan melalui uji coba soal kepada siswa dan dianalisis

menggunakan SPSS versi 30. Adapun hasil uji validitas soal *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas

Nomor Soal	Keterangan
1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	Valid
2, 11	Tidak Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, terdapat dua butir soal yang dinyatakan tidak valid sehingga kedua soal tersebut tidak digunakan dalam penelitian.

3) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk memastikan konsistensi instrumen *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan analisis SPSS versi 30, adapun hasil uji reliabilitas soal pre-test dan post-test sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Butir Soal	Cronbach's Alpha	Keterangan
18	0,884	Sangat Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,884 \geq 0,444$ sehingga 18 item soal dinyatakan sangat reliabel.

4) Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda digunakan untuk menilai kemampuan soal dalam membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah. Analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 30, dengan hasil daya pembeda soal pre-test dan post-test ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Nomor Soal	Keterangan
18	Baik Sekali
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17	Baik
15	Cukup

Berdasarkan analisis daya uji pembeda, didapatkan 1 soal dengan kategori baik sekali, 1 soal dengan kategori cukup, dan 16 soal dengan kategori baik. Sehingga soal tersebut dapat membedakan peserta didik berdasarkan tingkat kemampuannya.

5) Uji Kesukaran Tes

Uji kesukaran tes digunakan untuk mengetahui tingkat kesulitan soal berdasarkan proporsi siswa yang menjawab benar. Analisis indeks kesukaran pada soal *pre-test* dan *post-test* dilakukan menggunakan SPSS versi 30 yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Hasil Uji Kesukaran Tes

Nomor Soal	Keterangan
12, 18	Soal Sukar
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17	Soal Sedang

Terdapat 16 soal kategori sedang dan 2 soal sukar. Soal sedang mengukur kemampuan secara merata, sedangkan soal sukar mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

6) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, dengan menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk pada SPSS 30. Data dianggap normal jika Sig. > 0,05, dan tidak normal jika $\leq 0,05$. Adapun hasil uji normalitas yang disajikan pada tabel di bawah ini :

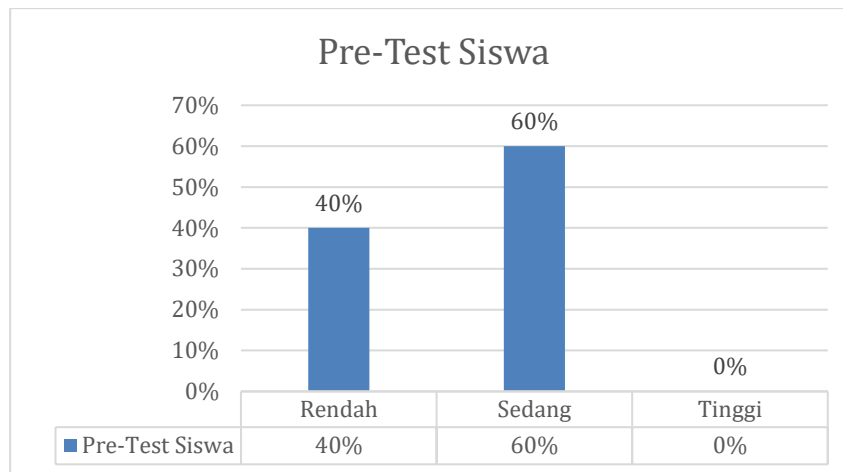
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Nilai Signifikansi (Sig.)		Keterangan
	Kemampuan Awal Hasil Belajar Sosialisasi Dalam Masyarakat	Kemampuan Akhir Hasil Belajar Sosialisasi Dalam Masyarakat	
Eksperimen	0,094	0,086	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel, data *pre-test* memperoleh nilai Sig. 0,094 dan *post-test* memperoleh nilai Sig. 0,086, sehingga data *pre-test* dan *post-test* dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi > 0,05.

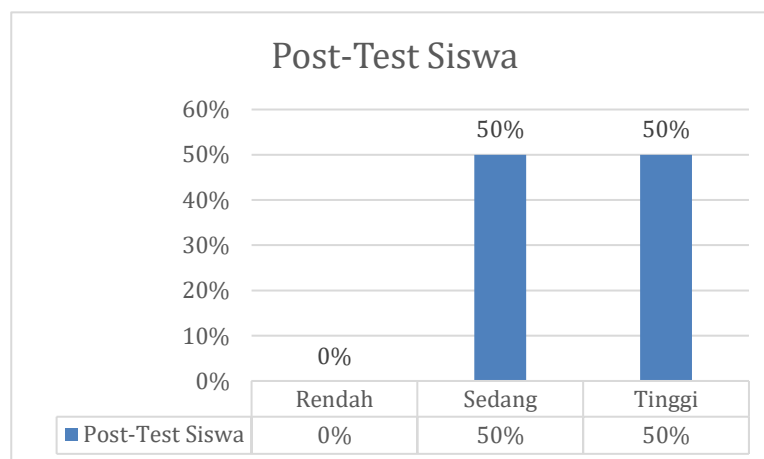
7) Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah diberikan *treatment* berupa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbantuan komik digital. Kemampuan awal siswa diketahui melalui *pre-test* untuk melihat pemahaman sebelum perlakuan, yang ditampilkan dalam diagram batang di bawah ini :



Gambar 4.1 Hasil Pre-Test Siswa Kelas VII-B

Berdasarkan diagram, 40% siswa memiliki kemampuan awal rendah dan 60% sedang, dengan nilai tengah 54. Selain itu, kemampuan akhir siswa diukur melalui *post-test* untuk melihat peningkatan setelah penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan komik digital, yang ditampilkan dalam diagram batang di bawah ini :



Gambar 4.2 Hasil Post-Test Siswa Kelas VII-B

Berdasarkan diagram batang di atas, 50% siswa memiliki kemampuan akhir sedang dan 50% tinggi, dengan nilai tengah 86. Dalam hal ini, peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan *gain score* dan dianalisis dengan uji N-Gain untuk melihat seberapa besar peningkatan setelah penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan komik digital. Adapun hasil uji N-Gain yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Uji N-Gain

Kelas	N-Gain Score	Interpretasi
Eksperimen	0,71	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, nilai N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi.

8) Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan komik digital terhadap hasil belajar siswa di SMP Labschool Unesa 3. Pengujian dilakukan dengan Paired Sample T-Test, yang membandingkan nilai pre-test dan post-test pada kelompok yang sama. Jika hasil uji Paired Sample T-Test

menunjukkan nilai Sig. < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima, sedangkan apabila nilai Sig. > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Adapun hasil uji Paired Sample T-Test yang disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.8 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Sample T-Test						
		Paired Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		95% confidence interval of the defference				
		Lower	Uper			
Pair 1	PreTest-PostTest	-33.56506	-28.83494	-27.611	19	<.001

Berdasarkan uji Paired Sample T-Test, diperoleh t hitung = -27,611, df = 19, dan Sig. < 0,001 (< 0,05), sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Sehingga, model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan komik digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Pembelajaran IPS materi sosialisasi dalam masyarakat memerlukan pendekatan aktif dan kolaboratif agar siswa mampu memahami interaksi sosial secara bermakna. Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* efektif digunakan karena menekankan kerjasama kelompok, saling ketergantungan, serta tanggung jawab individu dalam memahami materi. Pada penelitian ini, model *jigsaw* dipadukan dengan media komik digital untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih menarik dan mudah. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata 54,4 yang tergolong rendah, sedangkan rata-rata post-test meningkat menjadi 85,7 setelah penerapan model. Uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi <0,001, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai awal dan akhir. Hal ini membuktikan bahwa model *jigsaw* berbantuan komik digital efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain meningkatkan hasil tes, model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan komik digital juga memfasilitasi siswa untuk aktif berdiskusi dan berbagi informasi. Analisis N-Gain menunjukkan skor 0,71 yang termasuk kategori tinggi, menggambarkan adanya peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan. Komik digital tidak hanya menyajikan materi secara visual menarik, tetapi juga dilengkapi latihan soal yang membantu memperdalam pemahaman. Media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, mendorong siswa belajar mandiri sebelum berdiskusi di kelompok, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, siswa menjadi lebih berperan aktif dan tidak hanya bergantung pada penjelasan guru.

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran juga menunjukkan hasil yang sangat baik, yakni meningkat dari 92% pada pertemuan pertama, 97% di pertemuan kedua, hingga 100% pada pertemuan ketiga. Hal ini menunjukkan implementasi model berjalan efektif dan sesuai rencana. Komik digital membantu menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar. Visual yang menarik dan narasi kontekstual dalam komik membuat konsep abstrak lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media ini juga mendukung penguatan karakter siswa, seperti kejujuran, kerjasama, tanggung jawab, dan disiplin dalam belajar.

Penelitian ini didukung oleh (Mahfudh, 2023) yang menunjukkan bahwa model *jigsaw* meningkatkan keaktifan dan tanggung jawab siswa dalam diskusi. (Latul et al., 2024) juga membuktikan media

komik digital efektif meningkatkan hasil belajar dengan peningkatan skor tes secara signifikan. Teori konstruktivisme Vygotsky memperkuat penerapan model ini, karena menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pemahaman. Kolaborasi dalam kelompok membuat siswa saling membantu dan bertukar informasi, sehingga tidak hanya memahami materi secara individu, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial. Dengan kombinasi model dan media ini, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mendalam.

Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan komik digital efektif meningkatkan hasil belajar IPS pada materi sosialisasi dalam masyarakat. Hal ini dibuktikan oleh perbedaan signifikan nilai pre-test dan post-test, serta skor N-Gain kategori tinggi. Model ini mendorong kolaborasi, tanggung jawab individu, dan partisipasi aktif siswa, sekaligus memfasilitasi pemahaman melalui media visual yang menarik. Teori Vygotsky memperkuat keberhasilan model ini karena menekankan pembelajaran kolaboratif. Keterlaksanaan yang tinggi setiap pertemuan membuktikan efektivitas model di kelas. Integrasi *cooperative learning* tipe jigsaw dan komik digital menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan capaian hasil belajar secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbantuan media komik digital terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPS pada materi sosialisasi di kelas VII-B SMP Labschool Unesa 3. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 54,4 (*pre-test*) menjadi 85,7 (*post-test*), nilai signifikansi $<0,001$ yang lebih kecil dari 0,05, serta skor N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* mendorong keaktifan, tanggung jawab, dan kemampuan siswa dalam memahami serta menyampaikan materi secara kolaboratif. Penggunaan media komik digital juga membuat pembelajaran lebih menarik, membantu visualisasi materi, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Keterlaksanaan pembelajaran yang mencapai 92%, 97%, hingga 100% pada setiap pertemuan menunjukkan bahwa model ini dapat diterapkan secara optimal. Dengan demikian, integrasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan media komik digital menjadi alternatif strategi pembelajaran IPS yang inovatif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, L., Widayat, E., & Sunardjo, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Cooperative Learning Tipe Jigsaw terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 62–72. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i2.234>
- Fridaram, O., Isthari, E., Cicilia, P. G. C., Nuryani, A., & Wibowo, D. H. (2021). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Bimbingan Klasikal Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 161–170. <https://doi.org/10.24246/jms.v1i22020p161-170>
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Hudia, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar dan Aktivitas Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri 6 Kendari. *Educational Journal: General and Specific Research*, 3(Juni), 511–522.
- Latul, T. F., Suarman, S., & Riadi, R. M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1751–1755. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3920>

- Mahfudh. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Permintaan dan Penawaran Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Jigsaw Pada Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Candimulyo. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.57218/jupenji.vol2.iss1.519>
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Pustaka Pelajar.