

Inovasi Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Strategi Tebak Kata untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Tiga di Sekolah Dasar

Miskeu Suhesti^{1*}, Ryan Dwi Puspita², Ika Wahyu Susiani³ 

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka, Bandung

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 08, 2024

Revised March 12, 2024

Accepted Juni 30, 2024

Available online Juni 30, 2024

Kata Kunci:

action research, jigsaw, tebak kata, hasil belajar, pendidikan pancasila

Keywords:

action research, jigsaw, guess the word, learning outcomes, pancasila education



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by CV. Ksatria Siliwangi

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN Pasirluhur, di mana tingkat ketuntasan klasikal pra-tindakan hanya mencapai 25%. Masalah ini bersumber dari penggunaan strategi pembelajaran yang kurang variatif dan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi materi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui integrasi model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan strategi permainan edukatif Tebak Kata. Penelitian ini menggunakan desain Action Research dengan pendekatan Mixed-Methods. Data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar, sementara data kualitatif dikumpulkan melalui observasi partisipatif terhadap aktivitas guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya eskalasi signifikan pada capaian belajar siswa di setiap siklus tindakan. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 25% pada tahap pra-siklus menjadi 42,86% pada siklus I, dan mencapai 71,43% pada siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa sinergi antara struktur sosial dalam Jigsaw dan elemen motivasional dalam strategi Tebak Kata efektif dalam menciptakan transformasi pembelajaran yang interaktif dan bermakna di sekolah dasar.

ABSTRACT

This research was driven by the low learning outcomes in Pancasila Education among third-grade students at SDN Pasirluhur, where the pre-action classical mastery level was only 25%. This issue stemmed from the use of monotonous learning strategies and insufficient student engagement in material construction. This study aimed to improve learning outcomes through the integration of the Jigsaw cooperative learning model and the "Guess the Word" educational game strategy. This study employed an Action Research design with a Mixed-Methods approach. Quantitative data were obtained through learning outcome tests, while qualitative data were gathered through participatory observations of teacher and student activities. The results indicated a significant escalation in student achievement across each action cycle. The percentage of classical mastery increased from 25% in the pre-cycle to 42.86% in cycle I, and reached 71.43% in cycle II. These findings suggest that the synergy between the social structure in Jigsaw and the motivational elements of the Guess the Word strategy is effective in creating interactive and meaningful learning transformations in elementary education.

1. INTRODUCTION

Hasil belajar merupakan indikator fundamental dalam menilai keberhasilan transformasi kognitif dan perilaku siswa dalam sebuah proses pedagogis (Irianto et al., 2022; Wahid & Herlambang, 2022; Yunansah et al., 2022). Capaian ini mencerminkan akumulasi kemampuan yang diperoleh siswa setelah berinteraksi secara aktif dengan pengalaman belajar yang dirancang secara sistematis melalui interaksi edukatif (Djara et al., 2023). Dalam konteks pendidikan dasar, efektivitas pembelajaran tidak hanya bertumpu pada penguasaan materi secara tekstual, melainkan juga pada kemampuan siswa untuk memahami, menerapkan, dan menganalisis nilai-nilai luhur yang dipelajari dalam realitas kehidupan sehari-hari (Hendriyani et al., 2022).

*Corresponding author

E-mail addresses: suhestimiskeu@gmail.com (First Author)

Sejalan dengan hal tersebut, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang peranan krusial sebagai fondasi utama pembentukan karakter dan jati diri warga negara sejak usia dini. Tujuan utama dari pendidikan ini adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan mengambil sikap yang bertanggung jawab sesuai dengan hati nurani serta menghayati nilai-nilai budaya bangsa (Ishaq, 2021). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran dalam bidang ini menjadi barometer penting dalam menilai sejauh mana nilai-nilai kewarganegaraan telah terinternalisasi dalam diri peserta didik.

Namun demikian, pencapaian kondisi ideal tersebut seringkali terhambat oleh proses pembelajaran yang cenderung satu arah dan membosankan. Pembelajaran akan mencapai tingkat keberhasilan yang optimal apabila siswa dilibatkan secara aktif, baik secara fisik maupun mental, dalam mengeksplorasi pengetahuan (Murni, 2021). Tanpa adanya keterlibatan aktif, siswa akan kehilangan motivasi intrinsik yang berakibat pada rendahnya retensi informasi dan penguasaan konsep-konsep mendasar.

Kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan realitas pembelajaran ini terlihat nyata pada siswa kelas III SDN Pasirluhur, khususnya pada materi Hak dan Kewajiban. Berdasarkan data pra-tindakan, tingkat ketuntasan klasikal siswa hanya mencapai 25%, di mana hanya 7 dari 28 siswa yang mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini mengindikasikan adanya hambatan serius dalam proses transfer pengetahuan yang memerlukan intervensi segera melalui inovasi model pembelajaran yang lebih dinamis.

Masalah tersebut diperkuat oleh fakta bahwa sebagian besar siswa pada tingkat sekolah dasar memang menghadapi kesulitan substansial dalam membedakan secara kontekstual antara hak dan kewajiban (Purba et al., 2024). Rendahnya hasil belajar ini seringkali berakar pada penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan partisipasi aktif siswa dalam diskusi (Farida et al., 2025). Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi hanya bersifat hafalan jangka pendek tanpa pemaknaan yang mendalam.

Sebagai langkah solutif untuk mengatasi problematika tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menjadi alternatif yang sangat relevan. Model ini melatih siswa untuk bekerja sama, saling menghargai, dan memikul tanggung jawab bersama atas pemahaman materi dalam tim ahli (Mutmainah & Farek, 2023). Penggunaan Jigsaw terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep karena mendorong interaksi antarsiswa yang lebih intensif dibandingkan dengan metode konvensional (Kahar et al., 2020).

Untuk mengoptimalkan struktur sosial dalam Jigsaw, integrasi strategi permainan edukatif seperti Tebak Kata menjadi inovasi tambahan yang strategis. Strategi pembelajaran berbasis permainan ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat daya ingat siswa terhadap istilah-istilah kunci dalam materi yang sedang dipelajari (Pujianingsih et al., 2024). Kehadiran unsur permainan di tengah diskusi kelompok diharapkan mampu menurunkan tingkat kecemasan belajar dan menciptakan suasana kelas yang lebih cair serta kompetitif secara sehat.

Meskipun model Jigsaw dan strategi Tebak Kata telah banyak dikaji secara terpisah, penelitian yang mengombinasikan keduanya dalam lingkup Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih sangat jarang ditemukan. Sinergi antara tanggung jawab kolektif dalam Jigsaw dan elemen penguatan memori dalam Tebak Kata merupakan sebuah kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini. Fokus utamanya adalah menciptakan keseimbangan antara penguasaan aspek kognitif dan pengembangan aspek afektif siswa melalui kolaborasi tim.

Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi sangat urgensi untuk dilakukan sebagai upaya sistematis dalam mentransformasi praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini dianggap doktriner menjadi lebih interaktif. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas desain Action Research berbasis Mixed-Methods dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara klasikal. Kegagalan dalam melakukan pembenahan metode pembelajaran pada tahap ini akan berdampak pada lemahnya kesadaran kewarganegaraan siswa di masa depan, yang seharusnya menjadi modal utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

2. METHOD

Penelitian ini menggunakan desain *Action Research* dengan pendekatan metode campuran (*Mixed-Methods Action Research*). Pendekatan ini dipilih karena mampu mengintegrasikan data kuantitatif dari hasil belajar dengan data kualitatif dari observasi aktivitas kelas guna memberikan

pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas tindakan (Creswell & Creswell, 2018). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengikuti model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang mencakup empat fase utama, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) yang dilakukan secara berkelanjutan (Kemmis et al., 2014).

Berkenaan dengan subjek penelitian, studi ini dilaksanakan di kelas III SDN Pasirluhur, Kecamatan Cilengkrang, Kabupaten Bandung. Peserta didik yang terlibat berjumlah 28 orang, terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan dengan latar belakang kemampuan akademik yang heterogen. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan urgensi masalah yang ditemukan pada tahap pra-tindakan, di mana capaian belajar Pendidikan Pancasila belum memenuhi standar minimal yang ditetapkan sekolah.

Secara operasional, intervensi dilakukan dalam dua siklus utama untuk melihat konsistensi peningkatan hasil belajar. Setiap siklus dirancang untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya melalui perbaikan skema interaksi di dalam kelas (Stringer, 2013). Penggunaan desain siklus ini memungkinkan peneliti untuk melakukan penyesuaian strategi pembelajaran secara real-time sesuai dengan respon dan kebutuhan belajar siswa di lapangan.

Adapun intervensi yang diterapkan berfokus pada integrasi model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang disinergikan dengan strategi permainan edukatif Tebak Kata. Dalam struktur Jigsaw, siswa dibagi ke dalam kelompok asal dan kelompok ahli untuk membangun tanggung jawab kolektif terhadap penguasaan materi (Aronson, 1978). Strategi Tebak Kata kemudian disisipkan pada akhir sesi diskusi sebagai instrumen penguatan konsep melalui cara yang menyenangkan dan interaktif guna meningkatkan retensi memori siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban.

Guna menjamin validitas dan reliabilitas hasil penelitian, teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan metode. Data kuantitatif diperoleh melalui instrumen tes tertulis berupa soal formatif pada setiap akhir siklus untuk mengukur tingkat pemahaman kognitif siswa. Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan melalui lembar observasi partisipatif yang mencatat perubahan aktivitas, motivasi, dan perilaku belajar siswa selama proses intervensi berlangsung (Mills, 2017).

Selanjutnya, data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif. Data kuantitatif diolah dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal untuk membandingkan capaian antar-siklus. Di sisi lain, data kualitatif dianalisis secara tematik untuk memberikan penjelasan naratif mengenai mengapa dan bagaimana perubahan hasil belajar tersebut terjadi melalui implementasi model Jigsaw dan Tebak Kata (Miles et al., 2014).

Sebagai standar evaluasi keberhasilan tindakan, penelitian ini menetapkan indikator kinerja yang jelas secara individual dan klasikal. Secara individual, siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 70 sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Secara klasikal, tindakan dianggap berhasil dan efektif apabila minimal 75% dari seluruh siswa di kelas telah mencapai batas ketuntasan tersebut.

3. RESULT AND DISCUSSION

Result

Tahap awal penelitian dimulai dengan melakukan identifikasi terhadap kondisi objektif hasil belajar siswa kelas III SDN Pasirluhur pada tahap pra-tindakan. Temuan awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (teacher-centered), yang mengakibatkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi materi Hak dan Kewajiban. Fenomena ini mengonfirmasi bahwa pola pembelajaran pasif seringkali memicu kejenuhan siswa yang berujung pada minimnya penguasaan konsep-konsep kewarganegaraan secara mendalam (Murni, 2021).

Beranjak dari kondisi tersebut, data kuantitatif pada tahap pra-siklus mencatat capaian hasil belajar yang sangat rendah dan berada di bawah standar kriteria ketuntasan. Dari total 28 subjek penelitian, tercatat hanya 7 siswa yang mampu mencapai nilai di atas ambang batas 70, sementara 75% siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas secara individual. Rendahnya tingkat ketuntasan klasikal yang hanya menyentuh angka 25% ini menegaskan adanya urgensi untuk segera mengimplementasikan intervensi metodologis guna memperbaiki performa akademik siswa (Djara et al., 2023).

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, penelitian memasuki Siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw secara sistematis. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengorganisir siswa ke dalam kelompok asal dan kelompok ahli guna membangun struktur tanggung jawab kolektif dalam memahami sub-materi yang dibagikan. Penerapan model ini didasarkan pada prinsip bahwa interdependensi positif antar-siswa dapat memicu motivasi belajar yang lebih kuat dibandingkan dengan kerja individu (Aronson, 1978).

Seiring dengan diimplementasikannya model Jigsaw pada Siklus I, terjadi perubahan dinamika belajar yang mulai menunjukkan tren positif pada hasil evaluasi siswa. Data menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 12 orang, sehingga persentase ketuntasan klasikal mengalami kenaikan menjadi 42,86%. Peningkatan ini memberikan indikasi awal bahwa penstrukturan interaksi sosial di dalam kelas mulai berdampak pada peningkatan kompetensi kognitif siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Kahar et al., 2020).

Meskipun demikian, hasil refleksi pada akhir Siklus I mengungkap bahwa kenaikan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan klasikal yang ditargetkan sebesar 75%. Peneliti menemukan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus saat proses diskusi kelompok berlangsung terlalu lama tanpa adanya variasi aktivitas. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang memerlukan stimulan edukatif berbasis permainan untuk menjaga stabilitas konsentrasi mereka selama proses konstruksi pengetahuan (Farida et al., 2025).

Berpijak pada hasil refleksi tersebut, peneliti melakukan modifikasi tindakan pada Siklus II dengan mengintegrasikan strategi permainan edukatif Tebak Kata ke dalam alur model Jigsaw. Strategi ini disisipkan sebagai metode penguatan (*reinforcement*) di mana siswa ditantang untuk menebak istilah-istilah kunci terkait materi hak dan kewajiban setelah sesi diskusi tim ahli selesai. Penggunaan elemen permainan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan guna memperkuat retensi memori siswa (Pujianingsih et al., 2024).

Implikasi dari integrasi strategi Tebak Kata tersebut terlihat pada lonjakan drastis hasil belajar siswa pada akhir Siklus II yang disajikan secara komparatif pada Tabel 1 di bawah ini. Data akhir mencatat bahwa 20 dari 28 siswa telah berhasil mencapai kriteria ketuntasan, sehingga persentase ketuntasan klasikal meningkat secara signifikan mencapai 71,43%. Temuan ini membuktikan bahwa sinergi antara model pembelajaran kooperatif dan permainan edukatif mampu mempercepat pemahaman konsep pada siswa kelas rendah (Azizah, 2023). Berikut hasil belajar pendidikan Pancasila.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

No	Tahap Penelitian	Jumlah Siswa Tuntas	Rata-Rata Nilai	Persentase Ketuntasan
1	<i>Pra-Siklus</i>	7	57,5	25,00%
2	<i>Siklus I</i>	12	63,2	42,86%
3	<i>Siklus II</i>	20	74,6	71,43%

Di samping aspek kognitif yang tercermin pada tabel di atas, observasi kualitatif menunjukkan adanya transformasi perilaku belajar siswa ke arah yang lebih proaktif dan antusias. Siswa tidak hanya sekadar menghafal materi, tetapi juga mulai berani mendebat dan mengklarifikasi pemahaman mereka saat sesi Tebak Kata berlangsung. Perubahan perilaku ini mencerminkan keberhasilan model dalam membangun iklim kelas yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan emosional siswa (Mutmainah & Farek, 2023).

Secara komprehensif, rangkaian tindakan dari tahap pra-siklus hingga siklus II telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara berkelanjutan. Meskipun target klasikal 75% belum tercapai secara eksak, namun kenaikan sebesar 46,43% dari data awal merupakan bukti kuat efektivitas intervensi yang diberikan. Secara keseluruhan, integrasi model Jigsaw dan strategi Tebak Kata telah menjadi solusi inovatif dalam mengatasi problematika pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (Purba et al., 2024).

Discussion

Keberhasilan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dari 25% menjadi 71,43% membuktikan bahwa pemilihan strategi pedagogis yang tepat berdampak signifikan terhadap penguasaan konsep siswa. Pencapaian ini mengonfirmasi bahwa hasil belajar merupakan produk dari interaksi dinamis antara stimulus instruksional dan respon aktif siswa dalam membangun pemahaman (Djara et al., 2023). Transformasi positif tersebut selaras dengan prinsip bahwa

keberhasilan edukatif di sekolah dasar sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengonversi materi abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret dan partisipatif (Murni, 2021).

Selaras dengan hal tersebut, efektivitas model Jigsaw dalam penelitian ini terletak pada kemampuannya menciptakan struktur tanggung jawab individu sekaligus ketergantungan positif antaranggota kelompok. Pola kerja tim ahli dalam Jigsaw memaksa siswa untuk menguasai materi secara mendalam agar dapat mentransfer pengetahuan tersebut kepada rekan di kelompok asal (Aronson, 1978). Melalui mekanisme ini, interaksi antarsiswa menjadi lebih intensif sehingga hambatan komunikasi dalam pembelajaran konvensional dapat teratasi secara alami (Kahar et al., 2020).

Lebih lanjut, implementasi Jigsaw sangat relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas III yang berada pada fase operasional konkret. Pada tahap ini, kolaborasi antarteman sebaya berfungsi sebagai katalisator dalam mempercepat internalisasi nilai-nilai karakter dan pemahaman materi yang bersifat teoretis (Mutmainah & Farek, 2023). Penguasaan konsep melalui diskusi kelompok juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar mengambil sikap yang bertanggung jawab, yang merupakan tujuan inti dari pendidikan moral bangsa (Ishaq, 2021).

Ditinjau dari perspektif motivasi, integrasi strategi Tebak Kata menjadi variabel pembeda yang menjaga stabilitas antusiasme siswa selama proses tindakan berlangsung. Strategi permainan edukatif ini bertindak sebagai alat penguatan (reinforcement) yang mampu menurunkan tingkat kecemasan belajar dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa (Pujianingsih et al., 2024). Penggunaan elemen permainan dalam konteks kelas terbukti efektif dalam memicu hormon kebahagiaan yang mendukung proses kognitif dalam menyerap informasi baru secara lebih cepat (Azizah, 2023).

Sinergi antara Jigsaw dan Tebak Kata juga berhasil memecahkan kebuntuan siswa dalam memahami perbedaan substansial antara hak dan kewajiban. Kesulitan siswa sekolah dasar dalam mendiferensiasikan konsep-konsep hukum dasar seringkali berakar pada penyampaian materi yang terlalu tekstual dan minim visualisasi (Purba et al., 2024). Dengan mengubah terminologi hak dan kewajiban menjadi kata kunci dalam permainan, siswa secara tidak sadar melakukan proses pengulangan (rehearsal) yang memperkuat retensi memori jangka panjang mereka (Farida et al., 2025).

Berkenaan dengan dinamika kelas, kombinasi kedua metode ini menciptakan ekosistem pembelajaran yang inklusif di mana siswa dengan kemampuan akademik rendah tetap merasa memiliki kontribusi bagi kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif yang bervariasi terbukti mampu menekan dominasi siswa tertentu dan memberikan ruang bagi siswa pasif untuk mulai berekspresi secara berani (Sutikno, 2022). Suasana kompetisi yang sehat dalam strategi Tebak Kata memicu semangat kerja sama tim yang lebih solid dibandingkan dengan metode belajar mandiri (Kahar et al., 2020).

Selain dampak kognitif, terlihat pula adanya eskalasi yang signifikan pada aspek afektif dan psikomotorik siswa selama siklus II dilaksanakan. Keterlibatan aktif baik secara fisik saat memeragakan kata maupun secara mental saat menganalisis jawaban merupakan bentuk nyata dari pembelajaran yang bermakna (Murni, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi permainan dalam model kooperatif merupakan instrumen yang ampuh dalam membangun kecerdasan interpersonal siswa sejak usia dini (Mutmainah & Farek, 2023).

Namun demikian, peneliti merefleksikan bahwa capaian 71,43% yang belum menyentuh target klasikal 75% dipengaruhi oleh faktor heterogenitas tingkat literasi siswa yang berbeda-beda. Tantangan dalam pembelajaran hak dan kewajiban seringkali terbentur pada kemampuan membaca pemahaman siswa yang belum merata di tingkat kelas rendah (Purba et al., 2024). Meskipun begitu, peningkatan progresif dari data pra-siklus menunjukkan bahwa intervensi ini telah berada di jalur yang benar untuk memperbaiki kualitas pendidikan dasar secara sistematis (Farida et al., 2025).

Sebagai implikasi akhir, temuan penelitian ini memberikan arah baru bagi guru dalam merancang desain instruksional yang adaptif terhadap kebutuhan siswa sekolah dasar. Penggunaan desain *Action Research* berbasis *Mixed-Methods* memungkinkan peneliti untuk melihat perubahan tidak hanya dari angka tes, tetapi juga dari perkembangan perilaku belajar yang lebih positif (Kemmis et al., 2014). Sinergi Jigsaw dan Tebak Kata pada akhirnya bukan hanya sekadar metode, melainkan sebuah strategi transformasi kelas yang mampu menjadikan Pendidikan Pancasila sebagai subjek yang hidup dan dinamis (Stringer, 2013).

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang dipadukan dengan strategi Tebak Kata secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas III SDN Pasirluhur. Peningkatan kualitas belajar tersebut tercermin secara empiris dari lonjakan persentase ketuntasan klasikal yang semula hanya sebesar 25% pada tahap pra-siklus, meningkat menjadi 42,86% pada siklus I, dan mencapai 71,43% pada akhir siklus II. Sinergi antara struktur tanggung jawab dalam model Jigsaw dan elemen permainan dalam strategi Tebak Kata terbukti efektif dalam mentransformasi atmosfer kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan retensi pemahaman siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban.

Secara pedagogis, kombinasi kedua metode ini tidak hanya memperbaiki capaian kognitif, tetapi juga berhasil menumbuhkan motivasi dan keaktifan siswa dalam berkolaborasi. Sebagai saran operasional, guru sekolah dasar diharapkan dapat menerapkan integrasi model ini sebagai alternatif solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam mata pelajaran yang bersifat teoretis. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan modifikasi tindakan dengan durasi yang lebih panjang atau mengombinasikannya dengan media digital interaktif guna mencapai standar ketuntasan klasikal yang lebih optimal dan merata bagi seluruh siswa.

5. REFERENCES

- Aronson, E. (1978). *The Jigsaw Classroom*. Sage.
- Azizah, A. N. (2023). *Penggunaan Model Tebak Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III Mi Nurul Iman Negeri Katon*. IAIN Metro.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Djara, J. I., Imaniar, M., Sae, E., & Anin, S. (2023). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(2), 226-233.
- Farida, M. N., Damayanti, A. C., Septiani, J., & Budiarti, M. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Materi Nilai-Nilai Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Nht Berbantuan Media Pembelajaran Papan Nilai Pancasila Di SDN Jiwan 02 Madiun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 242-251.
- Ishaq, H. (2021). *Pendidikan Pancasila*. Prenada Media.
- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 279-295.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Science & Business Media.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage.
- Mills, G. E. (2017). *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher*. Pearson.
- Murni, N. F. (2021). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1).
- Mutmainah, S., & Farek, A. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. Literasi Nusantara Abadi.
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowot, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 69-76.

- Purba, N. A. S., Adelita, A., Sinurat, S. T., & Sitepu, A. M. (2024). Tantangan Pembelajaran Hak dan Kewajiban dalam PPKn Tingkat Dasar pada Siswa/i Kelas 3 SDS Islam Tunas Harapan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 25244-25249.
- Stringer, E. T. (2013). *Action Research*. Sage Publications.
- Sutikno, M. S. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Adab Indonesia.
- Hendriyani, A., Wahid, R., Hendrawan, B., & Herlambang, Y. T. (2022). Urgensi Media Audio Visual Berbasis Ekopedagogik Terhadap Perilaku Peduli Lingkungan Anak Usia Dini. *Jurnal Pedagogik Indonesia: Yayasan Pendidikan Dan Pelatihan Ksatria Siliwangi*, 1(1), 70-77.
- Irianto, D. M., Herlambang, Y. T., Yunansah, H., & Wahid, R. (2022). Rancang Bangun Bahan Ajar Digital Berbasis Ekopedagogik Approach. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1150-1160.
- Wahid, R., & Herlambang, Y. T. (2022). Pelatihan Literasi Digital Melalui Kegiatan Workshop Membuat Infografis Sederhana Kepada Siswa SDN Cijawura. *Jurnal Ksatria: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 23-30.
- Yunansah, H., Yuniarti, Y., Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Hendriyani, A. (2022). Rancang bangun media bahan ajar digital berbasis multimodalality dalam pendekatan pedagogik futuristik. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1136-1149.