

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
JIGSAW BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Choiril Anam¹, Ela Suryani²

Program Studi S1 PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi
Waluyo

canam6468@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the effect of the Jigsaw-type Cooperative Learning model assisted by flashcard media on elementary school students' learning activeness. The background of this research is based on the low level of student activeness caused by teacher-centered learning and limited use of learning media. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design. The research subjects were fifth-grade students of SD Negeri Bergas Lor 01 and SD Negeri Bergas Lor 02. The instrument used was an observation sheet of students' learning activeness. Data were analyzed using inferential statistical tests. The results indicate that there is a significant difference in learning activeness between students taught using the Jigsaw Cooperative Learning model assisted by flashcards and those taught using the Jigsaw model without flashcards. Therefore, it can be concluded that the Jigsaw-type Cooperative Learning model assisted by flashcard media has a significant effect on students' learning activeness.

Keywords: Cooperative Learning, Jigsaw, Flashcard, Learning Activeness

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *flashcard* terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa yang masih didominasi oleh pembelajaran berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Bergas Lor 01 dan SD Negeri Bergas Lor 02. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket keaktifan belajar siswa. Data dianalisis menggunakan uji statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *flashcard* dengan kelas yang menggunakan model *Jigsaw* tanpa media *flashcard*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Cooperative Learning*, *Jigsaw*, *Flashcard*, Keaktifan Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak tertinggal dengan negara lain. Sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3. Di era globalisasi saat ini, pendidikan menjadi kebutuhan utama, karena hanya melalui pendidikan kita mampu menjawab tantangan kehidupan yang semakin kompleks di segala bidang. Upaya peningkatan kualitas pendidikan para peserta didik disetiap tingkat pendidikan perlu diwujudkan agar memperoleh kualitas sumber daya manusia Indonesia yang dapat menunjang pembangunan Nasional. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dipengaruhi oleh kurikulum, buku pembelajaran, media pembelajaran, model pengajaran. Pembenahan model pembelajaran selalu dilakukan dengan menemukan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa.

Terdapat enam hal yang mempengaruhi keaktifan siswa dikelas yaitu: siswa, guru, materi, tempat, waktu, dan fasilitas (Wibowo, 2016). Peran guru dibutuhkan dalam proses aktivitas di sebuah kelas, karena guru merupakan penanggung jawab semua

bentuk kegiatan pembelajaran dikelas. Aktivitas di kelas bisa diskenario guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Keaktifan siswa membuat pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru, bentuk aktifitas siswa dapat berbentuk aktivitas pada dirinya sendiri atau aktivitas dalam suatu kelompok. Konteks proses belajar terlihat adanya fenomena peserta didik yang kurang mandiri dalam belajar yang menimbulkan kebiasaan belajar kurang baik dan keaktifan belajar yang menurun (Desmita, 2012).

Tabel 1. Hasil Studi Pendahuluan Keaktifan Siswa

No	Indikator Keaktifan Siswa	Total Presentase		Rata-rata
		SDN Bergas Lor 02	SDN Bergas Lor 01	
1	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	43,3 %	46,2 %	45 %
2	Terlibat dalam pemecahan masalah	39%	45,1 %	42 %
3	Bertanya kepada siswa lain atau guru	36,7 %	45,3 %	41 %

	apabila tidak memahami			
4	Berusaha mencari berbagai informasi	38%	50%	44 %
5	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru	31%	65%	48 %
6	Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya	36,7 %	45,3 %	41 %
7	Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis	38%	50%	44 %
8	Kesempatan menggunakan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan persoalan yang	31%	65%	48 %

	dihadapinya.			
	Rata-rata	36,7 %	51,5 %	44 %

Tabel 1. menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa SD Bergas Lor 01 dan 02 dalam kategori kurang aktif. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa pada saat pembelajaran kurang maksimal yang ditandai dengan siswa kurang bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami, kurangnya turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya dan kurang dalam berusaha mencari berbagai informasi. Pada melaksanakan studi pendahuluan, terdapat beberapa siswa yang merasa malas untuk membaca, terutama materi pelajaran yang mengharuskan siswa untuk membaca dengan banyak bacaan.

Keaktifan siswa pada proses pembelajaran masih kurang optimal terlihat pada proses kegiatan belajar mengajar, siswa hanya mendengarkan tanpa ada respon untuk menanggapi materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Kendala yang dialami oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik yang kurang aktif dalam

mengikuti proses pembelajaran. Di dalam kelas, siswa lebih sibuk untuk berbicara dengan teman sebangku, menjaili teman sebangku, sibuk memainkan kotak pensil, menelungkupkan kepala diatas meja, dan tidak memeperhatikan guru yang sedang mengajar.

Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran tidak hanya akibat dari kesalahan peserta didik saja, melainkan dapat dilihat juga dari cara guru kelas itu mengajar, seperti: 1) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar; 2) Cara guru menyampaikan materi pelajaran masih berjalan satu arah, guru menjadi pusat kegiatan (*teacher center learning*) atau pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan kurangnya komunikasi 2 arah; 3) Saat memberikan tugas, guru hanya sekedar memberikan arahan dan penjelasan singkat tanpa memperhatikan siswanya. Permasalahan ini mengacu pada keaktifan belajar siswa. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud untuk model pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru agar terjadinya peningkatan yang signitifkan di dalam keaktifan belajar siswa.

Beberapa hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah dengan mempersiapkan inovasi baru dalam pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga motivasi siswa dalam belajar timbul dengan sendirinya. Salah satunya bisa dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw dengan mengajak siswa untuk belajar secara langsung dengan cara mengaitkan materi pembelajaran dengan kejadian langsung yang pernah dialami siswa. Pembelajaran tipe jigsaw sebagai model pembelajaran yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Jumlah siswa yang bekerja dalam masing-masing kelompok harus dibatasi, agar kelompok-kelompok yang terbentuk dapat bekerja sama secara efektif, karena suatu ukuran kelompok mempengaruhi kemampuan produktivitasnya. Model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen beranggotakan 4- 5 orang (materi disajikan peserta didik dalam bentuk teks) dan setiap peserta didik bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain (Budingrah, 2004).

Media flashcard sebagai alat yang sangat berguna untuk meningkatkan keaktifan dan efektivitas pembelajaran. Dengan sedikit kreativitas, guru dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Terbukti dalam penelitian yang dilakukan oleh Kristina Anik Yulianti (2024) bahwa media *flashcard* mempengaruhi keterampilan menyimak dan berbicara anak. *Flashcard* melatih otak kanan dan meningkatkan kemampuan konsentrasi. Penggunaan stimulus visual yang kontras dan singkat memudahkan otak menyerap pesan tanpa beban kognitif yang berlebihan. (Susilana, 2009). Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan flashcard untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat terkendalikan. Desain dalam penelitian

ini menggunakan Quasi Experimental Design dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Sebelum diberi perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi pre-test, untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum perlakuan. Kemudian setelah diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi post-test, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah perlakuan (Sugiyono, 2019). Penelitian dilakukan menggunakan dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Bergas Lor 01 dan SDN Bergas Lor 02 dengan jumlah siswa yaitu 38 siswa. Penelitian yang dilakukan teknik untuk mengambil sampel ialah menggunakan sebuah teknik *nonprobability* sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sampling purposive digunakan karena dalam penelitian ini pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket keaktifan belajar

siswa yang disusun berdasarkan indikator keaktifan belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh perlakuan yang diberikan.

HASIL DAN DISKUSI

Aalisis deskriptif dilakukan mengungkapkan gambaran mengenai tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil deskriptif ini berfungsi untuk menjelaskan dan

meringkas berbagai aspek dari data keaktifan tersebut, seperti rata-rata (mean), modus, dan sebaran frekuensi jawaban siswa. Dengan demikian, laporan hasil penelitian ini akan menyajikan ringkasan statistik yang menggambarkan kondisi aktual keaktifan belajar siswa secara keseluruhan. Dari data angket keaktifan belajar siswa dapat diketahui analisis deskriptif seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kontrol pretest	19	10	6	16	11.84	2.794
Kontrol posttest	19	10	7	17	12.11	2.622
Eksperimen pretest	19	9	6	15	10.21	2.394
Eksperimen posttest	19	7	10	17	13.26	2.023
Valid N (listwise)	19					

Berdasarkan Tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa pada keaktifan belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Hasil dari angket keaktifan belajar *pretest* pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 10,21, standar deviasi 2,394, nilai minimum 6, dan nilai maksimum 15. Hasil angket keaktifan belajar *posttest* pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 13.26, standar deviasi 2.023, nilai minimum 10, dan nilai maksimum 17. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan kelas

eksperimen mengalami peningkatan. Berbagai cara yang dapat menstimulus aktivitas belajar siswa adalah siswa mencari atau diminta memberikan informasi dengan bertanya bahkan menyimpulkan, terdapat interaksi aktif, memberikan kesempatan untuk menilai karya siswa sendiri, dan memanfaatkan sumber belajar dengan optimal (Suryani & Zulmi, 2023).

Hasil angket keaktifan belajar *pretest* pada kelas kontrol memiliki rata-rata 12.11, standar deviasi 2.622, nilai

minimum 7 dan nilai maksimum 17. Hasil belajar *posttest* pada kelas kontrol memiliki rata-rata 11.84, standar

deviasi 2.794, nilai minimum 6, dan nilai maksimum 16.

Tabel 3. Uji *Independent Sample T-test*

		F	Sig.	t	df
hasil	Equal variances assumed	8.127	.478	.733	36
	Equal variances not assumed			.733	27.487
				95% Confidence Interval of the Difference	
Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		Lower	Upper
.007	1.368	1.866		-2.416	5.153
.470	1.368	1.866		-2.457	5.194

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar $0,007 > 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa. Untuk lebih jelasnya mengetahui rata-rata post test kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat di lihat pada Tabel 3. Penelitian oleh Siti Nur Fadilah et al. (2023) membuktikan keefektifan penggunaan media pembelajaran kartu huruf dan kartu gambar atau sering disebut *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas rendah di sekolah dasar. Penelitian ini didukung oleh Rasmi Djabba (2020). Menurut teori dual coding Paivio, informasi yang disajikan secara visual dan verbal secara bersamaan akan memperkuat daya

ingat jangka panjang. Dalam konteks ini, *flashcard* tidak hanya mempercepat proses pengenalan huruf tetapi juga memperkuat asosiasi antara gambar dan kata. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan mengenali huruf tertentu dan sering keliru saat membaca kata dengan suku kata tertutup. elain kemampuan mengenali huruf dan kelancaran membaca, pemahaman isi bacaan juga meningkat pada kelompok eksperimen.

Tabel 4. Hasil Observasi Keaktifan Belajar

Kelas	Keaktifan Belajar	Kategori
Eksperimen	76%	Baik
Kontrol	68%	Kurang Baik

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan taraf keberhasilan kelas

Eksperimen dikategorikan sebagai baik mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa di kelas tersebut belum sepenuhnya aktif dalam proses belajar-mengajar. Terdapat kemungkinan bahwa metode atau pendekatan pembelajaran baru yang diterapkan dalam kelas eksperimen cukup efektif atau dapat diterima dengan baik oleh siswa. Faktor-faktor yang mungkin memengaruhi keaktifan ini bisa bermacam-macam, seperti minat siswa, memahami materi, atau metode yang interaktif. kelas kontrol memiliki taraf keberhasilan 68%, yang dikategorikan sebagai kurang baik.

Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* tanpa media *flashcard* yang diterapkan di kelas kontrol kurang efektif dalam mendorong keaktifan siswa. Siswa kurang terlibat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Taraf keberhasilan ini dapat menjadi acuan bahwa metode yang sudah ada memiliki fondasi yang kurang kuat. Namun, bukan berarti tidak perlu adanya perbaikan. Tentu masih ada ruang untuk meningkatkan keaktifan siswa agar mencapai tingkat yang sangat baik. Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Suprihati (2017) dimana terdapat

pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar studi masyarakat Indonesia. Menurut hasil penelitian Aswarliansyah (2021), kualitas media dilihat dari aspek kepraktisan, apabila respon siswa secara perorangan dan kelompok mudah menggunakan media maka akan menghasilkan dampak yang baik terhadap proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Observasi
Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Kelas	Keterlaksanaan Proses Pembelajaran	Kategori
Eksperimen	76%	Baik
Kontrol	67%	Kurang Baik

Berdasarkan Tabel 5, kelas eksperimen menunjukkan taraf keberhasilan yang lebih tinggi, yaitu 77% atau berkategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas kontrol berjalan dengan efektif dan sesuai dengan standar yang diharapkan. Sementara itu, kelas kontrol hanya mencapai taraf keberhasilan 67%, yang masuk dalam kategori kurang baik. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa ada faktor-faktor tertentu yang menyebabkan pelaksanaan pembelajaran di kelas

kontrol tidak seefektif di kelas eksperimen.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Proses Pembelajaran

Kelas	Respon Siswa	Kategori
Eksperimen	77%	Baik
Kontrol	64%	Kurang Baik

Berdasarkan Tabel 6, kelas kontrol menunjukkan taraf keberhasilan yang lebih tinggi, yaitu 68%, yang masuk dalam kategori "Baik". Ini berarti proses pembelajaran di kelas ini berjalan efektif dan sesuai dengan standar yang diharapkan. Sebaliknya, kelas eksperimen hanya mencapai taraf keberhasilan 11,58%, yang dikategorikan sebagai "Kurang Baik". Hal ini mengindikasikan bahwa ada beberapa kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas ini. Perbedaan persentase yang cukup besar (13%) antara kedua kelas menunjukkan bahwa intervensi atau metode yang diterapkan di kelas eksperimen belum berhasil memberikan hasil yang optimal.

Secara keseluruhan, kedua data ini saling mendukung. Metode yang diujicobakan di kelas eksperimen tidak hanya kurang berhasil saat diimplementasikan, tetapi juga kurang disukai oleh siswa. Untuk perbaikan di

masa depan, perlu dilakukan evaluasi mendalam untuk mengidentifikasi faktor-faktor spesifik yang menyebabkan kegagalan ini, seperti kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan metode baru atau ketidaksesuaian metode tersebut dengan kebutuhan dan preferensi siswa.

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

Model		Sum of Squares	Df
1	Regression	16.726	1
	Residual	47.379	17
	Total	64.105	18
	Mean Square	F	Sig
	27.726	18.149	.001 ^b

a. Dependent Variable: Posttest Eksperimen

b. Predictors: (Constant), Media Flashcard

Hasil Tabel 7 dapat dilihat pada data output, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan ketentuan uji linearitas: jika nilai signifikansi > 0,05, maka dapat disimpulkan data posttest linier. Media flash card memungkinkan siswa menghubungkan antara kata dan makna dalam konteks visual, sehingga mereka lebih mudah

memahami isi teks yang dibaca (Lestari & Suryani, 2022). Siswa tidak hanya membaca kata secara mekanis tetapi juga mulai memahami makna dari setiap kalimat yang dibaca. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Maulina, Hermanto, & Ruhama (2025) yang menjelaskan bahwa integrasi media bergambar dan aktivitas bermain dapat meningkatkan pemahaman bahasa anak usia dini secara signifikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan keaktifan belajar menggunakan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan *flash card*. Kelas Eksperimen menunjukkan taraf keberhasilan 76%, yang dikategorikan sebagai baik. Taraf keberhasilan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa di kelas tersebut belum sepenuhnya aktif dalam proses belajar-mengajar. Kelas Kontrol memiliki taraf keberhasilan 68%, yang dikategorikan sebagai kurang baik. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang diterapkan di kelas kontrol kurang efektif dalam mendorong keaktifan siswa

Selain itu, terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *flashcard* terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar, dibuktikan dengan angka konstan dari *unstandardized coefficients* sebesar 6,252. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika ada media *flashcard* (x), maka nilai keaktifan belajar (y) konsisten sebesar 6,252. Angka koefisien regresi sebesar 0,375. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% media *flashcard* (x), maka keaktifan belajar (y) akan meningkat sebesar 0,375. Nilai signifikansi sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *flashcard* terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Akbar, M. R. (2022). *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Haura Publishing.
- Alqirany, F. H., Aeni, A. N., & Ismail, A. (2023). Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Cara Tumbuhan Beradaptasi Terhadap Lingkungannya Kelas VI Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 172-180.

- Aribowo, Eric Kunto. "Media Pembelajaran DIY: Membuat Flash Card dan Teka-Teki Silang Mandiri." (2017).
- Afriansyah, L. I. (2019). Administrasi Peserta Didik. jurnal skripsi Univeristas Negeri Padang, 1.
- Akhiruddin, d. (2020)). Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Implementasi). Makasar: 15.
- Amalia Rahma Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran Volume 9, Issue 1, 2025, pp. 151-158 P-ISSN: 1858-4543 E-ISSN: 2615-6091
- Arens, R., i. & Kilcher, A.(2010) *Teaching For Student Learning*. New York : Routledge
- Aronson, E. "The jigsaw classroom." (1978).
- Daungu, K. U., Bano, V. O., & Ndjoeroemana, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Kanatang. 6(1), 207–213. DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal), 4(1), 149–157
<https://doi.org/10.31537/biocons.v6i1.1814>
- Desmita. (2012). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta. Rohmadi, M. dan Subiyantoro. 2009. Model-Model Pembelajaran Bahasa, Sastra, Dan Seni. Surakarta: Yuma Pustaka Surakarta.
- Eggen Paul & Kauchak Don. 2012. Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta: PT Indeks
- Eksan, W. (2022). Penerapan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd N 1 Weda Kabupaten Halmahera Tengah. Jurnal Imliah Wahana Pendidikan, 787-796.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7686572>
- Febiyanti, D., Wibawa, I. C., & Arini, N. W. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Mapping Berpengaruh Terhadap Keterampilan Bercerita. Jurnal Mimbar Ilmu, 290-291.
- Febriyanto, Budi, and Ari Yanto. "The Effectiveness of Photo Story in Multiliteracies Learning Towards Narrative Writing Skills of Fifth Grade Elementary School Students." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 6.2 (2019): 191-203.
- Firdausi. (2023). Statistika Pendidikan Dilengkapi Perhitungan Spss Dan Excel. Yogyakarta: Penerbit Deepublish Digital.
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hardani, H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020).
- Hermin Budingrah, Kooperatif Learning, (Bandung: Pustaka Setia, 2004), hlm. 29.
- Hidayah, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Pada Materi Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitig Siswa Kelas Viii Smp N 7 Halmahera Utara. Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah, 71-80.

- Isjoni. (2010). Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan kecerdasan antar peserta didik. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kahar, M.S., Anwar Z., & Murpri, D.K. (2020:279). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 9(2), 279-295.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704>
- Kholifah, Nur. (2010/2011) "Penerapan Pembelajaran Model Jigsaw Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas III di MI Negeri Kunir Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2010/2011":Tesis
- Lestari, A. & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Flash Card Terhadap Pemahaman Konsep Rantai Makanan pada Siswa Kelas V SDN 2 Sukorejo. JANACITTA. 5(2),
<https://doi.org/10.35473/jnctt.v5i2.1873>
- Lie, Anita. 2010. Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta: Garsindo
- Lindawati Ni. (2018). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia. 2(2): halaman 61-62.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mel Siberrnen, 101 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning), terj. Sarjuli dan Azfat Ammar, (Jakarta: Yakpendis, 2001), hlm. 65
- Muhamad, Sahrul, Laily Fitriani, and Abdul Aziz. "Teams Games Tournament Method Assisted Quizizz Media in Mufradat Learning for Students of The Islamic Education Management Program." *Insyirah: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Studi Islam* 6.2 (2023): 174-185.
- Noviana Ulfa. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. Indonesia Journal of Early Childhood Education. 1(1): halaman 38- 41
- Pande. (2015). Kelemahan Media Flashcard. Jurnal Komunikasi Pendidikan Sekolah Dasar.
- Petry, Barbara, Harry Mouton, and Charles M. Reigeluth. "A lesson based on the Gagne-Briggs theory of instruction." *Instructional theories in action*. Routledge, (2018). 11-44.
- Riyanto, Yatim. 2010. Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. Jakarta : Kencana
- Robert E. Slavin, Cooperative Learning, (Bandung: Nusa Media, 2008), hlm. 235
- Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman, Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru,

- (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), 217.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Setiawati, Ni Luh Made, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan." *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* 5.1 (2015).
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2007. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo 232 Sari: Upaya Meningkatkan Keaktifan (225-232)
- Suryani, E., & Rini, Z. R. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis SETS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(2), 158–167. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p158-167>
- Susanto, A. (2013). "Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar". Prenadamedia Group.
- Susilana, R. dan Riyana,C. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Wibowo, Nugroho. "Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 1.2 (2016): 128-139.
- Widiasari, Emiliasi, and Mukhlis Rohmadi Ayatusa'adah. "The Effect of Cooperative Learning Model Types of Teams Games Tournament Assisted by Flashcard Media on Student Activity." *Science Education* 4.2 (2022): 117-124.
- Wolff, Margaret, et al. "Not another boring lecture: engaging learners with active learning techniques." *The Journal of emergency medicine* 48.1 (2015): 85-93.
- Yamin, Martinis. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Grup.