

Literature Review: Penerapan Model Kooperatif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Nurhaliza Oktaviana^{1*}, Ahmad Suriansyah², Wahdah Refia Rafianti³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
nurhaliza.okt@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lambungpare.org/index.php/maras>

Vol. 3 No. 1 Maret 2025

Page: 11-18

Article History:

Received: 20-12-2024

Accepted: 28-12-2024

Abstrak : Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan inovatif yang menekankan kolaborasi antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini membahas penerapan model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan analisis terhadap 15 penelitian, berbagai model pembelajaran seperti Jigsaw, STAD, Teams Games Tournament (TGT), Take and Give, serta Picture and Picture terbukti efektif dalam meningkatkan nilai rata-rata siswa, pencapaian belajar, serta keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama. Keunggulan setiap model berbeda-beda. Jigsaw, misalnya, unggul dalam mendukung kolaborasi dan penguasaan konsep, sementara TGT memotivasi siswa melalui pendekatan berbasis permainan. Metode seperti Picture and Picture memanfaatkan media visual untuk menarik perhatian siswa, sedangkan Take and Give mengintegrasikan keberagaman budaya dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, pembelajaran kooperatif menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan inklusif, sehingga siswa terdorong untuk lebih terlibat secara aktif. Penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan model pembelajaran kooperatif untuk memenuhi kebutuhan pendidikan abad ke-21. Guru direkomendasikan untuk merancang pembelajaran berbasis kooperatif guna mendukung pengembangan keterampilan siswa secara menyeluruh.

Kata Kunci : Pembelajaran Kooperatif; Keterlibatan Siswa; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan pondasi utama dalam membentuk kompetensi akademik sekaligus karakter siswa. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada pencapaian kognitif, tetapi juga keterlibatan siswa dalam proses belajar. Keterlibatan aktif diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mendorong kolaborasi, dan memastikan pembelajaran berlangsung

menarik. Dalam pelaksanaannya, banyak guru masih menggunakan metode tradisional yang bersifat monoton, seperti menjelaskan materi dan memberikan soal tanpa melibatkan siswa secara aktif. Pola ini membuat siswa bosan, kurang fokus, dan tidak termotivasi. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran inovatif yang dapat memotivasi siswa.

Model pembelajaran yang monoton ini seringkali membuat siswa merasa bosan, meskipun mereka sebenarnya memiliki semangat tinggi untuk belajar. Akibatnya, siswa kurang fokus pada pelajaran, dan proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar siswa lebih aktif selama pembelajaran. Namun, melakukan perubahan model pembelajaran bukanlah hal yang mudah. Guru membutuhkan kemampuan dan keterampilan khusus untuk menerapkan model-model pembelajaran yang baru dan lebih efektif. Wicaksono dan Irianti (2022) menyatakan bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan adalah kurang inovatifnya model pembelajaran yang diterapkan. Banyak guru yang cenderung lebih aktif daripada siswa selama pembelajaran, sehingga siswa kurang terlatih dalam memecahkan masalah.

Menurut Wiratama (2020: 188), keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari pemilihan model pembelajaran yang digunakan. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk mendukung pemahaman materi oleh siswa. Fisher (2021) menekankan bahwa model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dapat memberikan dampak positif dalam proses belajar. Salah satu model yang dianggap efektif dalam mendorong keterlibatan siswa adalah model pembelajaran Kooperatif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif, seperti tipe Jigsaw, dan STAD, mampu meningkatkan hasil belajar hingga mencapai standar kompetensi minimal secara klasikal (Djabba & Ilmi, 2022). Model ini tidak hanya memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan rasa tanggung jawab individu dalam kelompok (Purwanti & Gafur, 2023). Selain itu, metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mengatasi kejenuhan yang sering dialami siswa dalam pembelajaran.

Model pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi siswa. Metode ini juga menciptakan suasana belajar yang inklusif dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Beberapa teknik dalam pembelajaran Kooperatif, seperti Jigsaw, *Take and Give*, *Teams Games Tournament* (TGT), *Picture and Picture*, dan STAD, terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan dari penelitian (Sari et al., 2024) rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar sangat signifikan. Penerapan model Kooperatif tipe Jigsaw pada kelas V di SDN Parang Tambung 1 berhasil meningkatkan hasil belajar dan keterampilan. Kolaborasi peserta didik (Zulia & Wahyuni, 2024). secara umum model pembelajaran Kooperatif yang menggunakan tipe *Picture and Picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS (Falah et al., 2024).

Berdasarkan hal tersebut, artikel ini akan membahas penerapan model pembelajaran Kooperatif sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar (SD). Studi literatur ini bertujuan untuk mengkaji berbagai penelitian yang mendukung efektivitas model Kooperatif dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk menganalisis data sekunder dari berbagai jurnal, artikel ilmiah, buku, dan laporan penelitian terkait. Data dikumpulkan menggunakan teknik studi pustaka dengan pendekatan simak dan catat. Hasil dari berbagai sumber terpercaya dianalisis untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran Kooperatif di sekolah dasar.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh setelah melaksanakan studi literatur berdasarkan pencarian jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penerapan model Kooperatif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di sekolah dasar sebanyak 15 jurnal disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil penelitian Penerapan Model Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
(Wati, 2019)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SDN Negeri 11 Ujan Mas	Siklus 1: 62 (31,6% aktif) Siklus 2: 75,3 (89,5% aktif) Rata-rata sebelum: belum tuntas, sesudah tuntas
(Zulia & Wahyuni, 2024)	Penerapan <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Kolaborasi Matematika Siswa Kelas V di UPT SPF SD Negeri Parang Tambung 1	Siklus 1: 70 Siklus 2: 85 Rata-rata sebelum: 70, sesudah: 85. Ketuntasan belajar: 90% pada siklus 2.
(Inka Novianti, 2024)	Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas V SDN Putat Jaya IV Surabaya	Siklus 1: 73,3% Siklus 2: 86,7% Rata-rata sesudah: 78,3
(Zahara et al., 2023)	Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe	Siklus 1: 74,19% Siklus 2: 87,09% Rata-rata sebelum: 77,09, sesudah: 80,64.

Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
(Magdalena & Maria Pawe, 2023)	<i>Take and Give</i> Siswa Sekolah Dasar Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Take and Give</i> Berbantuan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Topik C Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya SD	Siklus 1 : 63% (ketuntasan 40%) Siklus 2 : 92,25% (ketuntasan 90%) Aktivitas guru/siswa: Siklus 1 : 67% Siklus 2 : 96%
(Zainal et al., 2022)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Take and Give</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Volume Bangun Ruang Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 77 Parepare	Siklus 1 : 60,71 (ketuntasan 57,14%) Siklus 2 : 78,55 (ketuntasan 87,71%) Aktivitas guru/siswa: Siklus 1 : 63,98%/70,83% Siklus 2 : 82,44%/87,5%
(Aguvia & Sayekti, 2024)	Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar	Siklus 1 : 59,1 Siklus 2 : 82,5 Ketuntasan: 80% tuntas pada siklus 2
(Sari et al., 2024)	Penggunaan Model Kooperatif TGT dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Materi FPB dan KPK Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	Siklus 1 : 69,6 (ketuntasan 48%) Siklus 2 : 85,33 (ketuntasan 92%) Pra-siklus: 57,86 (ketuntasan 28%)
(Novia et al., 2022)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika	Rata-rata hasil belajar siswa sebelum: rendah sesudah: 3,277 > 1,740 (uji-t) menunjukkan peningkatan signifikan.

Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
(Abanna et al., 2023)	Materi Perkalian di Sekolah Dasar Komunikasi Guru Dalam Mengajar IPA Melalui Metode Kooperatif Tipe <i>Picture and Picture</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V SDN 1 Banda Sakti Lhokseumawe	Rata-rata sebelum: 75,33 (kelas kontrol), sesudah: 84,33 (kelas eksperimen). Peningkatan signifikan dengan $p = 0,000 < 0,05$.
(Falah et al., 2024)	Aktivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Picture and Picture</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar	Siklus 1 : 75% Siklus 2 : 90% Rata-rata sebelum: belum tuntas, sesudah: tuntas.
(Sefriyatni, 2020)	Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Picture and Picture</i> di SD 009 Kuala Terusan Pangkalan Kerinci	Siklus 1 : 75% (ketuntasan) Siklus 2 : 92,5% Keaktifan siswa meningkat dari 70% ke 80%.
(Azzahra et al., 2024)	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Materi Lambang Negara Indonesia Kelas III SDN Sukaharja	Siklus 1 : 71% Siklus 2 : 100% Rata-rata sebelum: 68, sesudah: 83,3.
(S et al., 2024)	Penerapan <i>Student Teams Achievement Division</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Siklus 1 : 71% Siklus 2 : 100% Rata-rata sebelum: 68, sesudah: 83 Peningkatan: 29%.
(Dasar, 2024)	Implementasi Model Kooperatif Tipe STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika	Siklus 1 : 68 Siklus 2 : 83,3 Peningkatan signifikan. Lingkungan belajar menjadi lebih aktif dan kolaboratif.

Pembahasan

Analisis terhadap 15 jurnal penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif, seperti Jigsaw, STAD, TGT, *Take and Give*, dan *Picture and Picture*, memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa di

berbagai mata pelajaran. Misalnya, tipe Jigsaw memberikan kontribusi signifikan terhadap hasil belajar IPA dan kolaborasi siswa, seperti yang terlihat pada penelitian di SDN Parang Tambung 1. Peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa model ini efektif untuk mendukung penguasaan konsep dan keterampilan bekerja sama (Zulia & Wahyuni, 2024). Model seperti *Take and Give* dan *Teams Games Tournament* (TGT) juga terbukti meningkatkan hasil belajar secara signifikan, tetapi keunggulan spesifiknya berbeda. Misalnya, *Take and Give* lebih menonjol dalam pembelajaran yang menghargai keberagaman budaya, sedangkan TGT memanfaatkan permainan sebagai pendekatan interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika. Keterlibatan siswa tidak hanya terbatas pada pencapaian akademik, tetapi juga mencakup aspek non-kognitif seperti partisipasi aktif, kerja sama, dan komunikasi. Dalam penelitian yang menggunakan tipe STAD, keterlibatan aktif meningkat hingga mencapai 100% pada siklus kedua, menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika diberikan kesempatan bekerja dalam tim.

Pembelajaran Kooperatif tidak hanya berkontribusi pada hasil belajar akademik tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa. Sebagai contoh, tipe Jigsaw dan *Picture and Picture* membantu siswa mengasah kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Model pembelajaran Kooperatif sangat cocok untuk siswa SD karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Tipe seperti *Picture and Picture* yang menggunakan gambar atau media visual, berhasil menarik minat siswa SD dan meningkatkan keaktifan belajar mereka hingga lebih dari 90% pada siklus kedua.

Dengan berbagai bukti yang menunjukkan efektivitas model pembelajaran Kooperatif, guru diharapkan dapat memilih model yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya pelatihan bagi guru untuk menguasai penerapan model-model seperti Jigsaw, STAD, dan TGT secara efektif.

Berdasarkan hasil literatur dari 15 artikel yang telah di *review* dapat disimpulkan bahwa secara umum, model pembelajaran Kooperatif mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan inklusif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta mendapatkan pelatihan untuk mengoptimalkan penerapannya di kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan dan dari 15 artikel yang sudah ditelaah, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif, model ini mendukung pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Guru disarankan untuk mengintegrasikan model ini dalam pembelajaran sehari-hari serta mengikuti pelatihan untuk meningkatkan pemahaman tentang penerapan model seperti Kooperatif tipe Jigsaw, STAD, *Team Games Tournament* (TGT), *Take and Give*, serta *Picture and Picture*, memberikan dampak positif pada berbagai aspek pembelajaran, baik kognitif, afektif, maupun sosial.

Model pembelajaran Kooperatif secara konsisten menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa dan tingkat ketuntasan belajar meningkat secara signifikan pada siklus pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif ini. Keberhasilan tersebut didukung oleh suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT serta rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan artikel Karya Tulis Ilmiah yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Penulisan Artikel Karya Tulis Ilmiah ini disusun untuk memenuhi Tugas Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah. Dalam Penulisan Artikel Karya Tulis Ilmiah ini, penulis mendapatkan bimbingan, dukungan serta pengetahuan dari semua pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Suriansyah, M. Pd., Ph. D Selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah.
2. Wahdah Refia Rafianti, S. Sn., M. Pd Selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abanna, J., Of, J., Islamic, C., Volume, E., & Vol, J. A. (2023). *87 / Jurnal ABANNA Vol. 1 No. 1, 2023. 1(1)*, 87–108.
- [2] Aguvia, R. D., & Sayekti, I. C. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Fondatia*, *8(2)*, 339–353. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4744>
- [3] Azzahra, N., Sofa, S. M., Kaguai, N., & Ardian, T. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Materi Lambang Negara Indonesia Kelas III SDN Sukaharja. 4*, 11911–11919.
- [4] Dasar, P. (2024). *Implementasi Model Kooperatif Tipe Stad dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. 9(2)*, 39–42.
- [5] Falah, A. M., Sholeh, M., Puspita, R., Mawaddah, M., Anjeliani, S., Gesta, L., Putri, K. R., & Mulyanti, M. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4(2)*, 279–284. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.384>
- [6] Inka Novianti. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas V SDN Putat Jaya IV Surabaya. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, *2(5)*, 158–169. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i5.323>
- [7] Magdalena, M., & Maria Pawe, Y. (2023). Mimbar PGSD Flobamorata. *Mimbar PGSD Flobamorata*, *1(3)*, 118–126. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index%0AVol>.
- [8] Novia, P. N., Rahayu, N. P., & Yoga, J. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong

- Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- [9] S, R. F., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2024). *Penerapan Student Teams Achievement Division untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4, 1197–1206.
- [10] Sari, A. A., Rossey, Y., Najib, W., Siswa, K., & Kognitif, H. B. (2024). *PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF TGT*. 7, 13815–13822.
- [11] Sefriyatni, S. (2020). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Picture and Picture Di Sd 009 Kuala Terusan Pangkalan Kerinci. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 5(2), 163–170. <https://doi.org/10.34125/kp.v5i2.563>
- [12] Wati, N. H. (2019). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD Negeri 11 Ujan Mas". *Jurnal PGSD*, 12(1), 41–48. <https://doi.org/10.33369/pgsd.12.1.41-48>
- [13] Zahara, S., Aprinawati, I., & Masrul, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model Kooperatif Take And Give Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi: Jurnal Penelitian Tindakan*, 1(1), 56–62. <https://doi.org/10.37985/refleksi.v1i1.157>
- [14] Zainal, Z., Mukhlisa, N., & Azizah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Volume Bangun Ruang Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 77 Parepare. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 4(2), 99–103. <https://doi.org/10.36339/jhest.v4i2.3>
- [15] Zulia, Z., & Wahyuni, S. (2024). *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education Penerapan Cooperative Learning tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Kolaborasi Matematika Siswa Kelas V di UPT SPF SD Negeri Parang Tambung 1 Pendahuluan*. 7.