

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SD

Kukuh Bintoro^{1*}, Sowiyah², Rapani³

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

²FKIP Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No.5 Sumbersari, Malang

³FKIP Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Setiabudi No. 229 Bandung

*email: kukuhbintoro09@gmail.com, Telp. +62823739985749

Received:

Accepted:

Online Published:

Abstract: *The Influence of Cooperative Learning Model of Jigsaw Type to the Learning Outcomes of Primary School Civics*

This research analyze and know the influence of applying model of cooperative learning type jigsaw to result of learning of Civics class V SD Negeri 1 Metro Timur. The type of this research is experimental research with quantitative approach. The research method used is quasi experimental design. The research design used is non-equivalent control group design. Technique of collecting data is done by technique of test and questionnaire.

Calculation of hypothesis test using independent formula t-test sample obtained tcount of 3,675 while ttable of 2,021, the comparison shows ($3,675 > 2,021$) there is positive and significant influence on applying cooperative learning type jigsaw model to result of learning.

Keywords: *jigsaw, civic learning outcomes*

Abstrak: *Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar PKn SD*

Penelitian ini menganalisis dan mengetahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn kelas V SD Negeri 1 Metro Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasiexperimental design*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan angket.

Perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *independent sampel t-test* diperoleh data t_{hitung} sebesar 3,675 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,021, perbandingan tersebut menunjukkan ($3,675 > 2,021$) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar.

Kata kunci: *jigsaw, hasil belajar PKn*

PENDAHULUAN

Secara universal pendidikan dapat diartikan sebagai suatu cara atau usaha untuk mengembangkan keterampilan, kebiasaan dan sikap-sikap yang diharapkan dapat membuat seseorang menjadi warga negara yang baik, tujuannya untuk mengembangkan atau mengubah kepribadian dan pola pikir seseorang. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2013: 2) bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan emosional dan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan hendaknya diberikan sejak dini guna memberikan dasar pengetahuan secara spiritual, emosional, dan intelektual agar memperoleh potensi yang optimal. Melalui pendidikan suatu bangsa dapat menjadi bangsa yang tangguh, mandiri, berkarakter dan berdaya saing.

Pendidikan akan terlaksana dengan baik apabila dalam pelaksanaannya terdapat rencana dan pedoman yang jelas. Pedoman atau rencana yang sangat diperlukan dalam pelaksanaan pendidikan adalah kurikulum. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2013: 4) bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan

pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pada saat ini pemerintah mengharapkan penerapan Kurikulum 2013, tetapi ada SD yang masih menggunakan Kurikulum KTSP di kelas tertentu di karenakan terdapat masalah-masalah yang dihadapi guru. Pada SD Negeri 1 Metro Timur tempat peneliti melakukan penelitian dalam proses pembelajarannya menggunakan dua Kurikulum yang digunakan, yaitu Kurikulum 2013(kelas I dan IV) dan Kurikulum KTSP (kelas II, III, V dan VI). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Metro Timur yang menggunakan Kurikulum KTSP dalam proses pembelajarannya.

Peneliti pada penelitian ini memilih mata pelajaran PKn. Peneliti memilih mata pelajaran PKn karena terdapat permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran yang menyebabkan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang ditentukan, sehingga membuat nilai rata-rata kelas V SD Negeri 1 Metro Timur rendah.

Elyawati (2018: 1) dalam jurnalnya, PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa, untuk menjadi warga negara yang cerdas, trampil dan berkarakter yang dilandasi oleh pancasila dan UUD 1945. Artinya PKn pada dasarnya bertujuan untuk membentuk watak atau karakteristik peserta didik menjadi warga negara yang baik, mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, dan memahami nilai-nilai kedisiplinan,

kejujuran, serta sikap yang baik terhadap teman sebaya maupun orang yang lebih tua.

Ruminiati (2007: 26) bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Pembelajaran PKn di SD dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya berlandaskan Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang dijadikan tuntunan bagi *stakeholder* pendidikan untuk membina dan mengembangkan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik sekaligus menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan bangsa dalam kehidupan berbangsa, bermasyarakat dan bernegara.

Maharini (2013: 2) dalam jurnalnya menyatakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan disekolah dasar selama ini model pembelajaran konvensional atau ceramah yang bersifat *teacher centered*. Ada dua hal yang cenderung menjadi penyebabnya : (1) fasilitas pembelajaran PKn yang ada disekolah sangat terbatas, (2) pemahaman guru terhadap ilmu pendidikan kewarganeraan dan pembelajarannya masih relatif belum optimal.

Permasalahan di atas juga terjadi pada SD yang telah diteliti. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan tanggal 18 dan 20 Oktober 2017 di SD Negeri 1 Metro Timur pada kelas V, diketahui dalam proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran yang bersifat

konvensional. Pendekatan konvensional lebih menekankan fungsi guru sebagai pemberi informasi, sedangkan siswa lebih diposisikan sebagai pendengar dan pencatat, sehingga interaksi hanya satu arah dari guru ke siswa (*teacher center*). Hal tersebut menyebabkan siswa kurang bersemangat untuk belajar dan siswa cenderung kurang aktif dan antusias yang menyebabkan proses pembelajaran belum efektif. Guru juga kurang optimal dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi seperti *cooperative learning*.

Tabel 1. Data Hasil Nilai *Mid Semester* Ganjil Kelas V Mata Pelajaran Pkn Tahun Ajaran 2017/2018

No.	Kelas	siswa	KKM	Rata-rata nilai kelas	siswa tuntas	siswa belum tuntas
1.	VA	24	75	65,50	11	13
2.	VB	23	75	68	10	13

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur masih rendah karena banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75, untuk kelas VA nilai rata-rata kelas 65,50 dan kelas VB nilai rata-rata kelas 68. Oleh sebab itu, peneliti memilih kelas VA sebagai kelas eksperimen karena nilai rata-rata kelas VA lebih rendah dari nilai rata-rata kelas VB, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan uraian di atas dan kondisi yang dialami dalam pembelajaran PKn diperlukan upaya menemukan model pembelajaran yang tepat untuk memecahkan masalah pembelajaran. Model yang

dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dan mengaktifkan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar di kelas adalah dengan menggunakan model *cooperative learning*. Menurut Faturrohman (2015: 44) *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tran (2012: 4) menyatakan dalam jurnalnya menyatakan bahwa *The cooperative context has been argued to enhance the use of problem-solving, critical thinking and oral communication skills and interpersonal skills because students entertain a range of different ideas during their performance of learning tasks*. Artinya konteks *cooperative* adalah untuk pemecahan masalah, pemikiran kritis dan keterampilan berkomunikasi, sehingga dengan pembelajaran *cooperative* siswa akan lebih aktif.

Model *cooperative learning* memiliki banyak tipe, salah satunya yaitu tipe *jigsaw*. Menurut Faturrohman (2015: 63), model *cooperative learning* tipe *jigsaw* merupakan suatu teknik pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok (4-6 orang) yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Berdasarkan teori di atas, *jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan

mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain.

Karacop (2017: 5) menyatakan dalam jurnalnya bahwa *each team member is responsible for a part of the subject in the Jigsaw method based on cooperative learning applications, and this is the main difference between the jigsaw and other cooperative learning methods. Thus, everyone has to take part in the activities within the group. As a result of this active participation, each group member is enabled to learn the concepts in focus*. Artinya dalam *jigsaw* Setiap anggota tim bertanggung jawab untuk bagian dari subjek dalam metode *jigsaw* berdasarkan aplikasi pembelajaran kooperatif, dan ini adalah perbedaan utama antara *jigsaw* dan metode pembelajaran kooperatif lainnya. Dengan demikian, setiap orang harus mengambil bagian dalam kegiatan di dalam kelompok. Sebagai hasil dari partisipasi aktif ini, setiap anggota kelompok dimungkinkan untuk mempelajari konsep dalam fokus.

Setiap model pembelajaran terdapat kelebihan dan kelemahan. Kelemahan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat dioptimalkan oleh guru dengan cara lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*.

Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini dapat membantu guru untuk memperbaiki hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Arends (2008: 14) kelebihan *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini adalah memberikan pengalaman belajar bekerjasama dalam kelompok, interaksi positif, menekankan pada keaktifan, tanggung jawab, dan keterampilan untuk menyampaikan

informasi, sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *jigsaw* menurut Faturrohman (2015: 64), yaitu:

(1) guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa yang disebut kelompok asal. Di kelompok asal anggota dalam kelompok mempelajari materinya masing-masing, setelah mereka paham maka akan berdiskusi di kelompok ahli dimana dengan materi yang sama, setelah selesai berdiskusi di kelompok ahli kembali lagi ke kelompok asal untuk menyampaikan hasil diskusinya,

(2) setelah siswa berdiskusi (di kelompok asal dan ahli), diadakan pengundian untuk salah satu kelompok maju ke depan, agar guru dapat menyamakan persepsi mengenai materi yang telah dipelajari. (3) guru memberikan penghargaan pada kelompok yang telah mempresentasikan hasil diskusi, (4) guru memberikan kuis untuk siswa secara individual. (5) materi sebaiknya dibagi menjadi beberapa bagian, (6) jika yang dipelajari materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi secara runtut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Mengacu pada uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn SD Negeri 1 Metro Timur.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016: 72) bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Objek penelitian ini adalah pengaruh model *cooperative learning* tipe *jigsaw* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode *QuasiExperimental Design*. Desain penelitian ini tidak akan mengambil subjek secara acak dari populasi tetapi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok yang utuh untuk diberi perlakuan. Total subjek pada penelitian ini adalah 47 siswa.

Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pembandingan yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian memberikan gambaran serta memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) melakukan penelitian pendahuluan ke SD yang akan diteliti, (2) memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol,(3) menyusun instrumen penelitian,(4) melakukan uji coba instrumen penelitian, (5) memberikan *pretest* kepada kedua kelompok,(6) memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan langkah-langkah dari pendapar ahli faturrohman. sedangkan kelas kontrol tidak menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*, (7) memberikan *posttest* kepada kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen, setelah memberikan *posttest*, guru memberikan angket, (8) mencari rata-rata (*mean*) kedua kelompok antara *pretest* dan *posttest*, (9) menggunakan statistik mencari pengaruh hasil langkah kedelapan, sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa hasil belajar PKn siswa dalam ranah kognitif dan hasil angket respon siswa. Instrumen yang digunakan peneliti berupa instrumen tes dan angket. Tes sering digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dan data yang diperoleh berupa angka sehingga tes menggunakan pendekatan kuantitatif.

Sanjaya (2014: 251) bahwa instrumen *test* adalah alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data bersifat kuantitatif berupa nilai-nilai hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak

20 butir soal, dimana setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0.

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang di ketahui (Arikunto, 2007: 151). Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa dan keefektifan pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn yang diterapkan oleh peneliti pada kelas eksperimen dengan cara membandingkan nilai *posttest* dan nilai angket siswa. Angket disusun dalam bentuk pilihan yang terdiri dari pernyataan, masing-masing pernyataan memiliki 4 (empat) alternatif jawaban dengan skor yang berbeda. Pemberian skor untuk tiap-tiap jawaban adalah sebagai berikut.

- a) Jika siswa memilih jawaban “selalu” diberi skor 4.
- b) Jika siswa memilih jawaban “sering” diberi skor 3.
- c) Jika siswasiswa memilih jawaban “jarang” diberi skor 2.
- d) Jika siswa memilih jawaban “tidak pernah” diberi skor 1.

Instrumen penelitian yang telah dibuat kemudian diujicobakan kepada kelas yang bukan subjek penelitian. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan prasyarat instrumen, yaitu validitas dan reliabilitas. Uji coba instrumen tes dilakukan pada kelas V SD Negeri 10 Metro Timur pada tanggal 02 Maret 2018. Setelah dilakukan uji coba instrumen tes dan angket, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup uji validitas dan reliabilitas. Tingkat validitas tes

diukur menggunakan rumus korelasi *point biserial*, sedangkan validitas angket diukur menggunakan rumus korelasi regresi. Setelah tes diuji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas soal tes dihitung dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sedangkan reliabilitas angket diukur menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Tes yang diberikan yaitu dalam bentuk tes pilihan jamak dengan jumlah 20 butir soal, yang digunakan pada *pretest* dan *posttest*, setelah diuji validitas dan reliabilitas. Tes diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* dilaksanakan sebelum pembelajaran dan *posttest* dilaksanakan setelah pembelajaran. Pada kelas eksperimen setelah dilaksanakan *posttest* siswa diminta untuk mengisi angket dengan pernyataan sebanyak 11 butir untuk mengetahui respon siswa dan keefektifan pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn yang diterapkan oleh peneliti pada kelas eksperimen dengan cara membandingkan nilai *posttest* dan nilai angket siswa.

Teknik Analisis Data

Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Selanjutnya data tersebut diuji normalitas yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel

berasal dari populasi berdistribusi normal dan uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang homogen. Uji normalitas penelitian ini dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* dan uji homogenitas menggunakan rumus uji F, kemudian uji hipotesis menggunakan rumus *Independent sampel t-test*.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SDNegeri 1 Metro Timur.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 hari di bulan Maret 2018. Penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 14 dan 21 Maret 2018 di kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 16 dan 23 Maret 2018. Setiap kelas dilaksanakan pembelajaran dengan kompetensi dasar yang sama selama 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 35 menit.

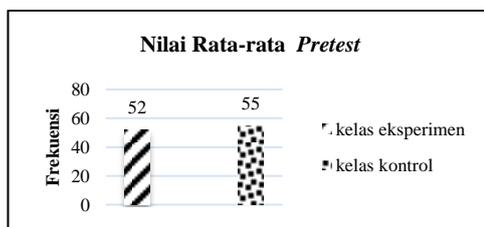
Data yang diambil dalam penelitian ini berupa hasil belajar kognitif siswa. Pengambilan data dilakukan sebanyak 2 kali (*pretest* dan *posttest*) untuk masing-masing kelas. *Pretest* dilaksanakan sebelum pembelajaran berlangsung, dan *posttest* dilaksanakan setelah pembelajaran berakhir. Diperoleh nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 52 dan *pretest* kelas kontrol sebesar 55.

Tabel 2. Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	≥ 75 (Tuntas)	2	3
2.	< 75 (Belum tuntas)	22	20
Jumlah		24	23
Rata-rata nilai		52	55

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan di kelas eksperimen ada 2 siswa yang mencapai nilai KKM, sedangkan di kelas kontrol terdapat 3 siswa yang mencapai nilai KKM. Jika dilihat dari rata-rata nilai, diketahui kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Hasil nilai rata-rata *pretest* dari kedua kelas tersebut dapat digambarkan dalam diagram berikut.

Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-rata *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.



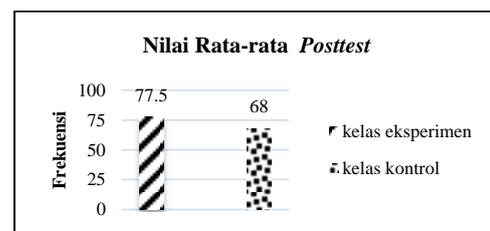
Setelah diterapkan model *cooperatie learning* tipe *jigsaw* di kelas eksperimen dan tidak menerapkan model *cooperatie learning* tipe *jigsaw* di kelas kontrol pada akhir pembelajaran diadakan *posttest*. Butir soal, jumlah butir soal, dan penskoran yang digunakan untuk *posttest* sama dengan saat *pretest*. Adapun nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	≥ 75 (Tuntas)	18	5
2.	< 75 (Belum tuntas)	6	18
Jumlah		23	24
Rata-rata nilai		77,5	68

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas kelas eksperimen sebanyak 18 dari 24 siswa, sedangkan kelas kontrol jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 dari 23 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan jumlah siswa yang tuntas setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas. Hasil nilai rata-rata *posttest* dari kedua kelas tersebut dapat digambarkan dalam diagram berikut.

Gambar 2. Perbandingan Nilai Rata-rata *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.



Berdasarkan gambar 2, dapat diketahui bahwa ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model *cooperatie learning* tipe *jigsaw*. Sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan model *cooperatie learning* tipe *jigsaw*. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 77,5 sedangkan kelas kontrol sebesar 68.

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan gambar 1 dan 2, nilai

rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 52 dan meningkat pada *posttest* menjadi 77,5. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata *pretest* yaitu 55 dan meningkat pada *posttest* menjadi 68.

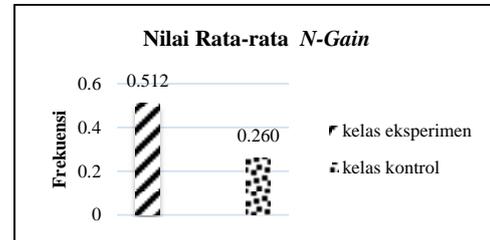
Setelah diketahui nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas, selanjutnya melakukan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan nilai setelah diberi perlakuan. Klasifikasi nilai *N-Gain* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Klasifikasi Nilai *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Klasifikasi	Frekuensi	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	$\geq 0,7$ Tinggi	3	1
2	$0,3 < 0,7$ Sedang	17	10
3	$< 0,3$ Rendah	4	12
Rata-rata <i>N-Gain</i>		0,512	0,260

Berdasarkan tabel 4, pada kelas eksperimen jumlah siswa yang mengalami peningkatan nilai dalam kategori tinggi sebanyak 3 siswa, kategori sedang sebanyak 17 siswa, dan 4 siswa yang masuk ke dalam kategori peningkatan nilai rendah. Pada kelas kontrol jumlah siswa yang mengalami peningkatan nilai dalam kategori tinggi sebanyak 1 siswa, kategori sedang sebanyak 10 siswa, dan sebanyak 12 siswa yang mengalami peningkatan nilai dalam kategori rendah. Nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,512 dan kelas kontrol sebesar 0,260. Perbandingan nilai rata-rata *N-Gain* dapat dilihat pada diagram berikut.

Gambar 3. Perbandingan Nilai Rata-rata *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.



Berdasarkan gambar 3, dapat diketahui bahwa kedua kelas masuk ke dalam kategori klasifikasi sedang dan rendah. Klasifikasi nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen setelah diterapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* lebih tinggi yaitu 0,512. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* kelas kontrol yang tidak menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* yaitu 0,260. Adanya peningkatan hasil belajar siswa membuktikan bahwa terdapat perubahan aspek kognitif yang terjadi pada siswa karena siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Hasil data mengenai angket respon siswa terhadap penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada pembelajaran PKn, diperoleh nilai angket respon siswa melalui penyebaran angket kepada siswa dengan jumlah 11 butir item pernyataan. Klasifikasi nilai angket respon siswa tentang model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Klasifikasi Nilai Angket Respon Siswa tentang Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

No.	Interval Jumlah Skor	F	Kategori
1.	61-67	5	Kurang Baik
2.	68-74	5	Cukup
3.	75-81	5	Baik
4.	82-88	9	Sangat Baik
Jumlah		24	

Berdasarkan tabel 5, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan membandingkan antara nilai angket siswa dengan nilai *N-Gain* siswa kelas eksperimen pada tabel 4. Nilai angket respon siswa yang baik sebanding dengan peningkatan hasil belajar siswa yang tinggi, sehingga menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat*. Kriteria pengujian apabila nilai $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka H_0 diterima, yang artinya populasi berdistribusi normal. Dan apabila nilai $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, maka H_0 ditolak, yang artinya populasi tidak berdistribusi normal. Setelah dilakukan perhitungan manual dengan rumus *Chi Kuadrat*, maka diperoleh hasil yaitu sebagai berikut.

Tabel 6. Nilai *Chi Kuadrat*

Aspek	Nilai <i>Chi Kuadrat</i>
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	4,127
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	5,14
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	2,945
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	6,997

Selanjutnya menentukan X^2_{tabel} dengan melihat pada tabel nilai-

nilai *Chi Kuadrat*, dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = k - 1$, sehingga diperoleh nilai X^2_{tabel} yaitu 11,070. Kemudian nilai X^2_{hitung} pada tabel 6 dibandingkan dengan X^2_{tabel} . Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai X^2_{hitung} pada *pretest* kelas eksperimen, *pretest* kelas kontrol, *posttest* kelas eksperimen, *posttest* kelas kontrol lebih kecil dari X^2_{tabel} , sehingga H_0 diterima. Artinya populasi berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas dilakukan dengan perhitungan manual menggunakan rumus uji F. Kriteria pengujian apabila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima, yang artinya populasi memiliki variansi yang homogen. Dan apabila nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak, yang artinya populasi memiliki variansi yang tidak homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan manual dengan menggunakan rumus uji F, diperoleh F_{hitung} *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 1,033. Harga F_{tabel} dicari dengan dk pembilang (24-1) dan dk penyebut (23-1), dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan dk pembilang 23 dan dk penyebut 22, maka diperoleh F_{tabel} yaitu 2,03. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $1,033 < 2,03$, maka H_0 diterima. Artinya populasi tersebut memiliki variansi yang homogen.

Selanjutnya F_{hitung} untuk *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 1,099. Harga F_{tabel} dicari dengan dk pembilang (23-1) dan dk penyebut (24-1), dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan dk pembilang 22 dan dk penyebut 23, maka diperoleh F_{tabel} yaitu 2,00. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $1,099 < 2,00$, maka H_0 diterima.

Artinya populasi tersebut memiliki variansi yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas dapat diperoleh data-data berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *t-test*. Rumus yang digunakan adalah rumus *independent sampel t-test*.

Berdasarkan perhitungan manual dengan rumus *independent sampel t-test* diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 3,675. Setelah diperoleh t_{hitung} , selanjutnya menentukan t_{tabel} dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2) = 24 + 23 - 2 = 45$ dengan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh t_{tabel} yaitu 2,021. Jadi, dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,675 > 2,021$), berarti Hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn SD.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan adanya perbedaan pada hasil belajar siswa. Sebelum diberi perlakuan, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan kelas kontrol. Sedangkan, setelah diberi perlakuan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 52 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,5, meningkat sebesar 25,5. Sedangkan, nilai rata-

rata *pretest* kelas kontrol sebesar 55 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 68, meningkat sebesar 13. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen 0,512, sedangkan kelas kontrol 0,260. Selisih nilai rata-rata *N-Gain* kedua kelas tersebut sebesar 0,252.

Setelah dilakukan uji hipotesis dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar. Hal ini dapat diketahui dari nilai *t-test* dimana dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,675 > 2,021$) sehingga H_0 ditolak. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setianingrum (2016) dan Pangesti (2017), yang menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn SD. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 52 dan meningkat pada *posttest* dengan nilai rata-rata sebesar 77,5. Sedangkan, nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 55 dan meningkat pada *posttest* dengan nilai rata-rata sebesar 68. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen 0,512, sedangkan kelas kontrol 0,260. Selisih nilai rata-rata *N-Gain* kedua kelas tersebut sebesar 0,252. Hal ini dapat

menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus *independent sampel t-test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,675 > t_{tabel} = 2,0211$, dengan nilai signifikansi 5% berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

DAFTAR RUJUKAN

- Arends, Richard. 2008. *Learning To Teach: Belajar untuk Mengajar. (Penerjemah: Helly Prayitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto)*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka. Jakarta. Cipta.
- Elyawati, 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri Cikijing Iii Kecamatan Cikijing Kabupaten Majalengka*. Majalengka. UNMA.
<https://media.neliti.com/media/publications/120840-ID-pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-t.pdf>. Diakses pada 6 Juni 2018.
- Faturrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Karacop, Ataman. 2017. *The Effects of Using Jigsaw Method Based on Cooperative Learning Model in the Undergraduate Science Laboratory Practices*. Department of Elementary Science Education, Education Faculty, Kafkas University, Turkey: *Universal Journal of Educational Research* 5(3): 420-434, 2017
- Maharani, Diah I.G.A, 2013, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Pkn Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas 4 Sd Di Gugus I Kuta Kabupaten Badung*. Bali. Undiksha.
<https://media.neliti.com/media/publications/120840-ID-pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-t.pdf>. Diakses pada 6 Juni 2018.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta Kencana.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung. Alfabeta.
- Tim Penyusun. 2013. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Sinar Grafika.

Tran, Dat Van, 2012, *The Effects of Jigsaw Learning on Students' Attitudes in a Vietnamese Higher Education Classroom*. Faculty of Education, La Trobe University, Australia:
International Journal of Higher Education Vol. 1, No. 2. 9-20