

PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TIPE *JIGSAW* SISWA KELAS V SD NEGERI PEDURUNGAN KIDUL 02 SEMARANG

Priska Cristantin
Universitas PGRI Semarang
priskacristantin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Siswa malu bertanya terhadap hal-hal yang belum dimengerti. Sehingga hasil belajar rendah dan tidak mencapai KKM (Nilai Ketuntasan Minimal).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ada pengaruh motivasi belajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model kooperative tipe *Jigsaw* pada SD Negeri Pedurungan Kidul 02.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh motivasi terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran kooperative tipe *Jigsaw* dapat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran di SD Negeri Pedurungan Kidul 02.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 02 Semarang yang berjumlah 38 siswa. Sampel yang diambil menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, tes, dokumentasi. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*.

Kata kunci : model pembelajaran jigsaw, motivasi, pembelajaran PKn

ABSTRACT

This study is motivated by the lack of teacher's ability in verifying the learning model student can be enabled. Students are embarrassed to ask the things that not yet been understood. So, the findings learn more low and are not reached KKM (Complicated Minimal Value).

The research question is because there are influences between learning motivation to the Citizenship Education Study with using Jigsaw Cooperative Learning Model can be influential to the findings of the Learning in Elementary School Pedurungan Kidul 02.

The purpose of this research is to know whether any influences or not between learning motivations to the Citizenship Education Study with using Jigsaw Cooperative Learning Model can be influential to the findings of the Learning in Elementary School Pedurungan Kidul 02 Semarang.

This is quantitative research. The population of this research is Grade V Elementary School Pedurungan Kidul 02 Semarang that amounts to 38 students. The samples were taken using non probability sampling techniques by type saturated samples. The data collecting instruments is observation, tests, documentation. The study design used is the one group pretest-posttest design.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia. Melalui kegiatan pengajaran seorang guru harus memperhatikan pemilihan model pembelajaran yang sesuai akan digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Hal ini dimaksudkan karena perkembangan kurikulum pendidikan sering kali mengalami perubahan. Kurikulum pendidikan pada awalnya berpusat pada guru dan siswa cenderung hanya menerima transfer ilmu dari guru saja, hal ini mengakibatkan siswa hanya akan bersifat pasif. Berbeda halnya dengan kurikulum pendidikan yang ada pada saat ini dimana siswa cenderung dituntut untuk aktif dan guru hanya berperan sebagai pendamping atau fasilitator.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang

diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Kaitannya dengan pembentukan warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, maka pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan yang strategis dan penting dalam membentuk sikap dan perilaku siswa untuk menjadi pribadi yang baik, seiring dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa agar berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Ada beberapa faktor yang bisa mempengaruhi kualitas pembelajaran di kelas tersebut, diantaranya : faktor sosial yang berhubungan dengan keluarga dalam kaitannya dengan perkembangan Iptek dan faktor penerapan model pembelajaran yang digunakan guru menyampaikan materi pelajaran di sekolah.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang demikian pesat yang telah melanda negara maju dan negara-negara sedang berkembang memberi dampak yang besar terhadap terjadinya perubahan-perubahan kehidupan sosial, ekonomi, dan nilai budaya. Sebagai contoh yang tidak kalah pentingnya ialah berubahnya sistem dan peranan lembaga pendidikan. Fungsi pendidikan yang seharusnya diperankan oleh keluarga lebih banyak diambil alih oleh lembaga-lembaga, organisasi-organisasi diluar lingkungan keluarga, khususnya di sekolah. Dengan diambil alihnya sebagian tugas pendidikan oleh sekolah, banyak orang tua yang mengira bahwa seluruh tugas pendidikan sudah ditangani secara tuntas di sekolah, sehingga orang tua hanya tinggal menunggu hasilnya. Sebaliknya, sekolah menganggap bahwa pendidikan afektif sepenuhnya menjadi tanggung jawab orang tua.

Janganlah kita salah tafsir bahwa anak-anak yang sudah diserahkan kepada sekolah untuk dididiknya adalah seluruhnya menjadi tanggung jawab sekolah. Kewajiban sekolah adalah membantu keluarga dalam mendidik anak-anak. Dalam mendidik anak-anak itu, sekolah melanjutkan pendidikan anak-anak yang telah dilakukan orang tua dirumah. Berhasil baik atau tidaknya pendidikan di sekolah tergantung pada dan

dipengaruhi oleh pendidikan di dalam keluarga.

Demikianlah, tidak dapat disangkal lagi betapa pentingnya pendidikan dalam lingkungan keluarga bagi perkembangan anak-anak menjadi manusia yang berkepribadian dan berguna bagi masyarakat. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan guru memilih model pembelajaran seperti apakah yang akan digunakan yang bisa merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Dalam hal ini guru harus benar-benar bisa memilih model pembelajaran seperti apakah yang nantinya akan digunakan dalam menyampaikan suatu materi dalam pembelajaran. Peranan guru disini sangatlah penting, karena tinggi atau rendahnya kebudayaan suatu masyarakat, maju atau mundurnya tingkat kebudayaan suatu masyarakat dan negara, sebagian besar bergantung kepada pendidikan dan pengajaran yang diberikan oleh guru.

Perkembangan Iptek saat ini bisa lebih dimanfaatkan guru dan siswa untuk mencari pendekatan-pendekatan baru dan perubahan orientasi dalam proses belajar mengajar serta mencari bahan atau sumber bacaan dalam lingkup luas. Pada

umumnya saat pembelajaran dikelas siswa ditempatkan sebagai obyek belajar yang hanya berperan sebagai penerima materi yang disampaikan oleh guru. Akan tetapi, dengan menggunakan model kooperative, siswa yang tadinya pasif dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan akan menjadi bersemangat, antusias dan berani menyampaikan pendapatnya. Sehingga peneliti bermaksud untuk mengetahui lebih jauh mengenai model pembelajaran Kooperative tipe *Jigsaw*, hal ini untuk menambah pengetahuan dan pengalaman para pendidik, khususnya guru dalam mengajar.

Kajian Teori

1. Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2010 : 2) Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2. Pengertian Pembelajaran PKn

Pengertian pendidikan kewarganegaraan yaitu “Ilmu kewarganegaraan yang membicarakan hubungan manusia dengan : (a) manusia dalam perkumpulan-perkumpulan yang terorganisasi (organisasi sosial, ekonomi, politik. (b) individu-individu dengan negara” (Muammad Numan Soemantri dalam Ubaedillah dan Abdul Rozak, 2015:5).

3. Hakikat Motivasi

Motivasi siswa sesungguhnya berkaitan erat dengan keinginan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Motivasi sangat diperlukan bagi terciptanya proses pembelajaran di kelas secara efektif. Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, baik dalam proses maupun hasil pencapaian. Seorang siswa yang memiliki motivasi tinggi, pada umumnya mampu meraih keberhasilan dalam proses maupun output pembelajaran.

4. Strategi Pembelajaran Kooperative

Slavin, Abrani, dan Chambers (1996) berpendapat bahwa belajar melalui kooperative dapat dijelaskan dari beberapa persepektif, yaitu persepektif motivasi, persepektif sosial, persepektif perkembangan kognitif, dan persepektif elaborasi kognitif. Persepektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Dengan demikian, keberhasilan individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompok.

5. Tipe Pembelajaran *Jigsaw*

Model *Jigsaw* pertama kali dikenalkan oleh Aronson (1975). Metode ini memiliki dua versi tambahan. *Jigsaw* II (Slavin,

1989) dan Jigsaw III (Kagan, 1990). Metode ini dapat diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan menulis, membaca dan mendengarkan, ataupun berbicara. Dalam Jigsaw, guru harus memahami kemampuan dan pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skema ini agar materi pelajaran menjadi lebih bermakna. Guru juga memberi banyak kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif karena hasil penelitian yang akan dilakukan berupa angka – angka dan analisis data menggunakan statistik.

Menurut Sugiyono (2010: 14) metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan metode kuantitatif karena hasil belajar yang diperoleh siswa nantinya berupa data berbentuk angka

sehingga dengan menggunakan metode kuantitatif data hasil belajar siswa dapat dideskripsikan dengan jelas.

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, Sugiyono (2010: 107).

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan sistem kelas uji coba instrument dan kelas tes dengan tujuan mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 02 Semarang

Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui adanya pengaruh model pembelajaran tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar pelajaran PKn kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 02 Semarang. Tes hasil belajar diberikan satu kali sebelum penggunaan model (pretest) dan satu kali setelah penggunaan model (posttest). Soal berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal. Hasil jawaban benar siswa kemudian dikalikan 5. Nilai rata-rata siswa untuk tes hasil *pretest* adalah 55 sedangkan nilai rata-rata untuk hasil belajar *posttest* adalah 90,92.

Langkah selanjutnya yaitu uji normalitas data dengan uji Lilifors. Setelah dilakukan perhitungan dengan uji normalitas *pretest* diperoleh harga mutlak selisih yang paling besar $L_0 = 0,03$ dengan $n = 38$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai kritis L di dapat $L_{tabel} = 0,15$ karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,03 < 0,15$ maka H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar *pretest* siswa kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk uji normalitas *posttest* diperoleh harga mutlak selisih yang paling besar $L_0 = 0,03$ dengan $n = 38$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,15$ karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,03 < 0,15$ maka H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar *post test* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah diketahui data berdistribusi normal langkah selanjutnya adalah dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Setelah dilakukan analisis data nilai hasil belajar siswa untuk *pretest* rata-rata 55 dan *posttest* rata-rata 90,92 dengan $n = 38$ jadi $db = n - 1 = 38 - 1 = 37$ diperoleh $t_{hitung} = 8,00$ taraf signifikansi 5% didapat nilai t_{tabel} sebesar 2,02. Karena $t_{hitung} (8,00) > t_{tabel} (2,02)$ maka hal ini menunjukkan bahwa hasil uji t hasil belajar signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar mata pelajaran PKn

siswa kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 02 Semarang.

Selanjutnya berdasarkan uji hasil ketuntasan belajar *pretest* dengan ketuntasan belajar *pretest* dengan ketuntasan kelas 18,42% dan hasil uji ketuntasan *posttest* 81,57%. Hal ini membuktikan bahwa saat *pretest* kelas tersebut belum lulus uji ketuntasan dan saat *posttest* kelas tersebut sudah lulus uji ketuntasan

Dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang peneliti laksanakan terbukti kebenarannya, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 02 Semarang.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Disimpulkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* berpengaruh terhadap mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 02 Semarang. Dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* memiliki rata-rata yang berbeda. Rata-rata *pretest* adalah 55 sedangkan rata-rata *posttest* adalah 90,92. Dari rata-rata sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan, yang mendapatkan rata-rata lebih besar adalah hasil *posttest* atau setelah digunakannya model pembelajaran tipe *jigsaw* dibandingkan hasil *pretest*. Berdasarkan hasil penelitian Uji t diperoleh $t_{hitung} = 8,00$ dengan taraf signifikansi 5% didapat nilai

t_{tabel} sebesar 2,02. Karena t_{hitung} (8,00) > t_{tabel} (2,02) maka hal ini menunjukkan bahwa hasil uji t hasil belajar signifikan. Selanjutnya berdasarkan uji hasil uji ketuntasan belajar *pretest* dengan ketuntasan kelas 18,42% dan hasil uji ketuntasan *posttest* adalah 81,57%. Hal ini membuktikan bahwa saat *pretest* kelas tersebut belum lulus uji ketuntasan dan saat *posttest* kelas tersebut sudah lulus uji ketuntasan.

Berdasarkan uraian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran tipe *jigsaw* pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 02 Semarang terutama pada materi memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Saran

Dari hasil penelitian, maka saran yang dapat diajukan adalah antara lain sebagai berikut.

1. Bagi guru

Sebagai guru profesional, dalam proses belajar mengajar sebaiknya mengurangi pembelajaran yang bersifat konvensional dan monoton. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar PKn. Penerapan model pembelajaran *jigsaw* ini juga dapat mengaktifkan siswa, melatih siswa

berbicara melalui diskusi tim ahli dan tim asal, serta dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan atau tidak monoton.

2. Bagi pembaca

Model pembelajaran *jigsaw* direkomendasikan untuk terus berkembang agar siswa tertarik dan termotivasi dalam proses belajar mengajar.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mardiana, Rizqi Dwi. 2013. *Pengaruh Metode Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V SD Negeri Kesamiran 01 Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal*. Universitas PGRI Semarang.
- Rusyanti, Erna Puji. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar PKn Dengan Model*

- Pembelajaran Jigsaw dan Media Bagan Kelas IV MI Hidayatul Ulum Tempel Sidoarjo*. e- jurnal Other Thesis, University of Muhamadiyah Malang.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Soegeng, A.Y. 2007. *Dasar-Dasar Penelitian*. Semarang : IKIP PGRI Semarang Press.
- Soekamto, Teoti. Udin Saripudin Wanataputra. 1996. *Teori Belajar dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Ulfa, Faril Mahlida. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VI SDN Sukoharjo 03 Pati*. Universitas PGRI Semarang
- Wahyunintyas, Fitria. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar PKn Kelas V SD 2 Bakalan Krpyak Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw II*. e-jurnal skripsi Sarjana Thesis, Universitas Muria Kudus.
- Wafiroh, Umi. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV di SDN Batukali Kalinyamatan Jepara*. e-jurnal skripsi, Universitas Muria Kudus.