

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE JIGSAW DENGAN MEDIA GAMBAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Progowati Mungkid Magelang)**

**SKRIPSI**



Oleh :

Nurkhayati  
13.0305.0134

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE JIGSAW DENGAN MEDIA GAMBAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Progowati Mungkid Magelang)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Nurkhayati  
13.0305.0134

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PERSETUJUAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE JIGSAW DENGAN MEDIA GAMBAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Progowati Mungkid Magelang)**

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang  
untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

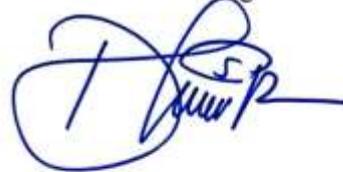


Dosen Pembimbing I



Dra. Indiaty, M. Pd  
NIP. 19600328 198811 2 001

Dosen Pembimbing II



Dhuta Sukmarani, M. Si  
NIK. 138706114

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI BERJUDUL**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE JIGSAW DENGAN MEDIA GAMBAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Progowati Mungkid Magelang)**

Oleh :  
Nurkhayati  
13.0305.0134

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Mengesahkan  
Dekan FKIP  
  
Drs. H. Subiyanto, M.Pd.  
NIP. 19570807 198303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurkhayati  
NPM : 13.0305.0134  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe  
Jisaw dengan Media Gambar terhadap Hasil  
Belajar PKn (Penelitian pada Siswa Kelas IV SD  
N Progowati Mungkid Magelang)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Agustus 2017



Nurkhayati

13.0305.0137

## MOTTO



Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan mereka sendiri.

(Qs. ArRa'd : 11)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini ku persembahkan untuk :

1. Orang tua dan keluargaku tercinta yang telah mendidikku dengan penuh kasih sayang, mendukung, dan selalu mendoakan untuk keberhasilanku.
2. Almamaterku tercinta, Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas nikmat dan karunia-Nya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT, selakuRektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. H. Subiyanto, M.Pd, selakuDekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd, selaku Kaprodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dra. Indiati, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing I dan Dhuta Sukmarani, M. Si sebagai Dosen Pembimbing II Skripsi yang telah membimbing dan memberikan dorongan serta bantuan dalam penyusunan skripsi.
5. Kepala SD N Progowati Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang yang telah berkenan memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Bapak dan Ibu Guru SD N Progowati Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang yang telah memberi bantuan moral, material, maupun spiritual selama penelitian ini berlangsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>HALAMAN</b>
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGASAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
A. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dengan Media	
Gambar .....	6
1. Pengertian Pembelajaran .....	6

2. Pengertian Model Pembelajaran .....	7
3. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw .....	7
4. Media Gambar .....	13
5. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dengan Media Gambar .....	15
B. Hasil Belajar PKn .....	15
1. Pengertian Hasil Belajar .....	15
2. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	17
3. Hasil Belajar PKn.....	18
C. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKn .....	18
D. Penelitian yang Relevan .....	21
E. KerangkaBerpikir .....	23
H. Hipotesis.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Desain Penelitian.....	25
B. IdentifikasiVariabelPenelitian.....	26
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	26
D. Subyek Penelitian.....	27
E. Metode Pengumpulan Data .....	29
F. Prosedur Penelitian.....	36
G. Metode Analisis Data .....	39
H. Hasil Uji Coba Instrumen.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian .....	48
1. Perencanaan Penelitian.....	48
2. Pelaksanaan Penelitian .....	49
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	50
1. Data Hasil <i>Pretes</i> .....	51
2. Data Hasil <i>Posttest</i> .....	53
3. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	56
4. Hasil pengamatan Afektif .....	58
5. Hasil Pengamatan Psikomotorik .....	59
C. Pengujian Prasyarat Analisis Data.....	60
1. Uji Normalitas .....	60
2. Uji Homogenitas .....	61
D. Pengujian Hipotesis .....	62
1. Pengujian Aspek Kognitif .....	62
2. Pengujian Aspek Afektif .....	63
3. Pengujian Aspek Psikomotorik .....	64
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	74
LAMPIRAN .....	76

## DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
1. Desain Penelitian <i>Pre-test and Post-test Group</i> .....	25
2. Jenis Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	29
3. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	35
4. Klasifikasi Daya Pembeda .....	36
5. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	43
6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	44
7. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	45
8. Hasil Uji Daya Pembeda .....	46
9. Data Distribusi Hasil Nilai <i>Pretest</i> .....	51
10. Kriteria Pencapaian Hasil Belajar PKn Tahap <i>Pretest</i> .....	52
11. Data Distribusi Hasil Nilai <i>Posttest</i> .....	54
12. Kriteria Pencapaian Hasil Belajar PKn Tahap <i>Posttest</i> .....	55
13. Perbedaan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	56
14. Hasil Pengamatan Afektif .....	58
15. Hasil Pengamatan Psikomotorik .....	59
16. Hasil uji normalitas .....	60
17. Hasil Uji Homogenitas .....	61
18. Hasil Uji <i>Independent Sample t Test</i> Posstest .....	63
19. Hasil Uji <i>Independent Sample t Test</i> Aspek Afektif .....	63
20. Hasil Uji <i>Independent Sample t Test</i> Aspek Psikomotorik .....	64
21. Rekapitulasi Data Hasil Belajar PKn .....	65

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
1. Ilustrasi Model Kooperatif Tipe Jigsaw .....	12
2. Kerangka Berpikir .....	23
3. Diagram Hasil Belajar PKn Tahap <i>Pretest</i> .....	53
4. Diagram Hasil Belajar PKn Tahap .....	55
5. Diagram Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar PKn .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	HALAMAN
1. Surat Ijin Penelitian.....	76
2. Surat Keterangan Penelitian.....	77
3. Surat Keterangan Validasi Instrumen .....	78
4. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	90
5. Daftar Nama Siswa Kelas IV SD N Progowati.....	91
6. Instrumen Penelitian.....	93
7. Daftar Nilai.....	182
8. Hasil Uji Validitas.....	191
9. Hasil Uji Reliabilitas .....	195
10. Hasil Uji Normalitas .....	196
11. Hasil Uji Homogenitas .....	197
12. Hasil Uji <i>Independent Sample T Test</i> .....	198
13. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran.....	201

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW  
DENGAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR PKN  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Progowati Kecamatan  
Mungkid Kabupaten Magelang)**

**NURKHAYATI**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar terhadap hasil belajar PKN kelas IV SD Negeri Progowati.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen murni (*True Experimental Design*). Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA dan IVB SD Negeri Progowati. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh terdiri atas 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*). Perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar terhadap hasil belajar PKN dihitung menggunakan metode *Independent Sample t-test* dengan bantuan program *SPSS 22.0 for Windows*.

Berdasarkan pengujian, didapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7,844 untuk aspek kognitif, dan didapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7,562 untuk aspek afektif, dan untuk aspek psikomotorik didapat nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,455 dengan  $t_{tabel}$  sebesar 2,02439 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi sebesar 0,00 untuk aspek kognitif dan afektif dan 0,02 untuk aspek psikomotorik (signifikansi  $< 0,05$ ) yang berarti ada perbedaan pengaruh antara nilai *posttest* kelas eksperimen dan nilai *posttest* kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKN.

Kata Kunci : *Kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar, hasil belajar PKN*

**THE INFLUENCE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF JIGSAW  
TYPE WITH IMAGES MEDIA TO PKn  
LEARNING ACHIEVEMENT  
(Research on the fourth grade student at Progowati  
Elementary School MungkidMagelang )**

**NURKHAYATI**

**ABSTRACT**

The purpose of this research to determine the influence of cooperative learning model of jigsaw type with images media to PKn learning achievement on the fourth grade student at Progowati Elementary School MungkidMagelang.

This research used true experimental design (Pretest-Posttest Control Group Design). The population of this study are all students of class IV A and IV B Progowati Elementary School. The sampling technique used is total sampling consisting of 20 student of experimental class and 20 student of control class. Data collection techniques were conducted using tests (pretest and posttest). Differences in the influence of cooperative learning model of jigsaw type with images media to PKn learning achievement were calculated using Independent Sample t-test method by SPSS 22.0 for Windows program.

Based on the test, we get the  $t_{count}$  is 7.844 for the cognitive aspect, and get the  $t_{count}$  is 7.562 for the affective aspect, and for the psychomotor aspect get the  $t_{count}$  is 3.455 with the  $t_{table}$  is 2,02439(  $t_{count} > t_{table}$ ) and the significance value is 0.000 for the cognitive aspect and affective and 0.02 for the psychomotor aspect (significance < 0.05) which means there is a difference of influence between the experimental class posttest value and the posttest value and the posttest grade of the control class. So it can be concluded that the learning model of jigsaw type with images media have a positive influence to PKn learning achievement.

Keywords :Cooperative of jigsaw type with images media, PKn learning achievement

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses yang melibatkan unsur-unsur yang diharapkan meningkatkan kualitas pendidikan. Guru sebagai unsur pokok penanggung jawab terhadap pelaksanaan dan pengembangan proses belajar mengajar, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan transformasi ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa.

Seorang guru harus berusaha sebaik mungkin agar siswanya mendapatkan prestasi yang tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan tersebut berhasil. Walaupun guru sudah berusaha sebaik mungkin sesuai dengan prosedur yang ada, jika tidak ada dukungan dari berbagai pihak khususnya dukungan dari siswa, tujuan dari pendidikan tidak akan tercapai secara maksimal.

Tujuan pendidikan akan tercapai secara maksimal juga tergantung pada kurikulum yang diterapkan. Seperti pada era sekarang ini kurikulum yang banyak diterapkan pada sekolah dasar yaitu dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang menekankan keterlibatan aktif antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. KTSP menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa, jadi kegiatan belajar mengajar berpusat pada siswa, guru hanya sebagai motivator dan fasilitator agar suasana kelas menjadi lebih hidup (Emildadiany, 2008: 2).

Mata pelajaran yang termuat dalam KTSP salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). PKn merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai ilmu dasar di sekolah yang mempunyai peranan penting dalam rangka upaya mencetak generasi bangsa yang mempunyai budi pekerti dan kepribadian yang unggul sebagai warga negara Indonesia. PKn juga sebagai sarana untuk mengembangkan kecerdasan, kepribadian, watak, sopan santun, sikap toleransi, saling menghargai, dan rasa kepedulian dengan sesama.

Berdasarkan wawancara yang pernah dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru kelas IV, proses pembelajaran PKn masih sangat monoton dan konvensional sehingga mengakibatkan hasil belajar PKn rendah. Sering kali PKn dianggap sebagai pelajaran yang kurang penting. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran pada mayoritas sekolah menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran, menggunakan metode ceramah saat pembelajaran, ini yang menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh. Akibatnya materi yang diberikan oleh guru kurang maksimal diterima oleh siswa, sehingga siswa kurang paham mengenai materi yang dipelajari pada pelajaran PKn. Sebagian besar model pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa, sehingga kurang melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang sering digunakan kurang memberi kesempatan dan waktu bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan teman sebaya. Guru cenderung belum memanfaatkan

sumber-sumber belajar yang ada, misalnya interaksi teman sebaya dalam rangka konstruksi pengetahuan oleh siswa.

Salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam bentuk kelompok adalah model *cooperative learning* atau model kooperatif. Model kooperatif adalah model pembelajaran yang menitik beratkan pada kerjasama dan saling membantu dalam kelompok kecil, umumnya terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda (Khanifatul 2013: 19).

Model pembelajaran tipe jigsaw yang disertai dengan media gambar dipilih dalam penelitian ini karena selain dapat diperkirakan meningkatkan hasil belajar kognitif, juga dapat meningkatkan sikap atau perilaku siswa dan ketrampilan siswa dalam pembelajaran PKn. Media gambar yang akan digunakan dalam model kooperatif tipe jigsaw ini akan dimasukkan dalam tiga tahap, yaitu ketika tiap orang dalam kelompok diberi bagian materi yang ditugaskan. Materi yang diberikan berupa teks yang di dalamnya terdapat gambar untuk membantu mengembangkan dan memvisualisasikan materi pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Media Gambar terhadap Hasil Belajar PKn”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan, adakah pengaruh model pembelajaran

koopertif tipe jigsaw dengan media gambar terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik mata pelajaran PKn Kelas IV di SD N Progowati ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran koopertif tipe jigsaw dengan media gambar terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik mata pelajaran PKn Kelas IV di SD N Progowati .

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian eksperimen ini yaitu:

1. Manfaat teoritis
  - a. Menambah khasanah keilmuan terutama model pembelajaran inovatif serta membuat pembelajaran di dalam kelas lebih berkualitas.
  - b. Memberikan sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep model kooperatif tipe jigsaw.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi Siswa
    - 1) Meningkatkan partisipasi aktif dalam belajar, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.
    - 2) Menumbuhkembangkan sikap kerjasama dan kemampuannya dalam mengkontruksikan pengetahuan.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan motivasi serta referensi model-model pembelajaran inovatif dalam usaha meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Menambah wawasan dalam mengelola pembelajaran PKn dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk mengoptimalkan interaksi siswa dan hasil belajar siswa.
- 3) Menjadi acuan dalam pemecahan masalah terkait hasil belajar siswa yang kurang.

c. Bagi peneliti

- 1) Sebagai bekal dalam mengelola pembelajaran PKn khususnya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ketika peneliti menjadi guru kelak.
- 2) Meningkatkan profesionalisme dan mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian serupa lebih lanjut.
- 3) Memenuhi tugas individu sebagai proses menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dengan Media Gambar

##### 1. Pengertian Pembelajaran

Sagala (2010: 61) menyatakan bahwa, “Membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Isjoni (2012: 14) mengartikan pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat siswa, pendidik hanya membantu peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran menurut Winataputra, dkk (2008: 181) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Pendapat lain mengenai pembelajaran Briggs dan Wager dalam Winataputra, dkk (2008: 19) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Berdasarkan beberapa definisi tentang pembelajaran yang telah dikemukakan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa yang direncanakan untuk menciptakan kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Kegiatan ini membantu siswa untuk mempelajari dan memperoleh ilmu pengetahuan yang membuat perubahan tingkah laku pada diri siswa.

## 2. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya (Slavin, 2010). Menurut Rusman (2014) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan- bahan pembelajaran, dan bimbingan pembelajaran di kelas atau yang lain. Sedangkan menurut Joyke & Weil (2007) pada buku karya Sumantri (2015) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistmatis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.

## 3. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

### a. Model Kooperatif

Khanifatul (2013: 19) model kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang lebih menekankan pada pada proses kerjasama dalam suatu kelompok untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas. Model pembelajaran kooperatif memberikan peluang besar kepada siswa untuk meningkatkan kerjasama kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Senada dengan pendapat Jacobsen,

Eggen, dan Kauchak (2009: 230) bahwa model kooperatif adalah model pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerjasama kelompok dan interaksi antar siswa.

Tujuan dari belajar kooperatif adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan, dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada diri siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama siswa yang berbeda latar belakangnya, (AL-Tabany, 2014: 111). Sependapat dengan yang dikemukakan oleh Solihatin (2007: 5) bahwa belajar kooperatif sangat baik digunakan untuk mencapai tujuan belajar baik yang bersifat kognitif dan afektif. Harapannya dari belajar kooperatif dapat memunculkan generasi unggul yang memiliki prestasi akademik bagus serta memiliki solodaritas sosial yang kuat.

Adapun prinsip-prinsip dasar dalam penggunaan kooperatif dalam buku karya Solihatin (2007: 5) diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Perumusan tujuan siswa yang jelas. Sebelum menggunakan strategi pembelajaran, guru hendaknya memulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan spesifik.
- 2) Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar. Guru hendaknya mampu mengkondisikan kelas agar siswa menerima tujuan pembelajaran dari sudut kepentingan diri dan kepentingan kelas. Oleh karna itu, mahasiswa dikondisikan untuk mengetahui dan

- menerima kenyataan bahwa setiap orang dalam kelompoknya menerima dirinya untuk bekerja sama dalam mempelajari materi.
- 3) Ketergantungan antar siswa yang bersifat positif. Kondisi belajar dengan kooperatif memungkinkan siswa untuk merasa tergantung secara positif pada anggota kelompok lainnya dalam mempelajari dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dosen.
  - 4) Adanya interaksi yang bersifat terbuka. Suatu kelompok belajar, interaksi yang terjadi bersifat langsung dan terbuka dalam mendiskusikan materi dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Suasana belajar seperti itu akan membantu menumbuhkan sikap keterbukaan di antara siswa untuk memperoleh keberhasilan dalam belajarnya.
  - 5) Tanggung jawab individu. Model belajar ini dipengaruhi oleh kemampuan individu siswa dalam menerima dan memberi apa yang telah dipelajarinya di antara siswa lain. Sehingga secara individual mahasiswa mempunyai dua tanggung jawab, yaitu mengerjakan dan memahami materi atau tugas bagi keberhasilan anggota kelompoknya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
  - 6) Kelompok yang bersifat homogen. Dalam membentuk kelompok belajar, keanggotaan kelompok harus bersifat heterogen sehingga interaksi kerja sama yang terjadi merupakan akumulasi dari berbagai karakteristik siswa yang berbeda.

Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif menurut buku Solihatin (2007: 6) adalah sebagai berikut :

1) Merancang rencana program pembelajaran

Dalam hal ini guru menetapkan target pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Dalam merancang program pembelajaran harus mengorganisasikan materi dan tugas siswa yang mencerminkan sistem kerja dalam kelompok kecil. Artinya bahwa materi dan tugas itu adalah untuk dibelajarkan dan dikerjakan secara bersama-sama dalam dimensi kerja kelompok.

2) Merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan siswa dalam belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil.

3) Melaksanakan observasi terhadap kegiatan siswa, guru mengarahkan dan membimbing siswa baik secara individual maupun kelompok, baik dalam memahami materi maupun mengenai sikap dan perilaku siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif berdasarkan uraian di atas sangat memungkinkan siswa untuk bertukar pikiran atau pendapat yang tercipta dalam suatu kerja sama, sehingga siswa terlatih dalam menghargai pendapat orang lain. Tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok.

#### b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Arti Jigsaw dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerjasama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama (Bahrudin, 2008).

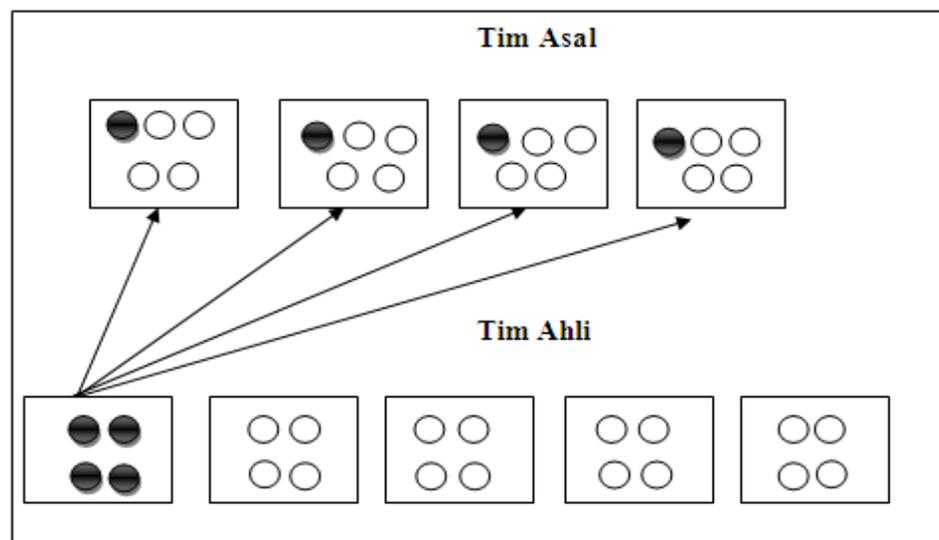
Menurut B. Johnson (2007 : 27) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw ialah kegiatan belajar secara kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok”. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Akhmad, 2008:1)

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw model tim ahli menurut Al-Tahany (2014: 123) sebagai berikut :

- 1) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5-6 orang).
- 2) Tiap siswa dalam tim diberi bagian materi yang berbeda-beda dalam bentuk teks yang telah dibagi menjadi subbab.

- 3) Tiap anggota tim membaca subbab/materi yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya.
- 4) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian atau subbab yang sama bertemu dalam tim baru (tim ahli) untuk mendiskusikannya.
- 5) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke tim asal dan secara bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya memperhatikan dengan sungguh-sungguh.
- 6) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- 7) Guru memberikan evaluasi.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw secara umum lebih dikenal dengan sebutan model tim ahli. Model tim ahli dalam suatu pembelajaran dapat diilustrasikan seperti dalam gambar.



Gambar 2.1 Ilustrasi Model Kooperatif Tipe Jigsaw

Beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif jigsaw merupakan salah satu variasi model *Collaborative Learning* yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.

#### 4. Media Gambar

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *mediun* yang artinya perantara. Menurut Marissa, dkk (2012: 16) media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran menunjukkan dampak positif dalam pembelajaran. Macam-macam media dalam pembelajaran digolongkan menjadi tiga, yaitu media visual, audio dan audio-visual. Salah satu contoh dari media visual yaitu media gambar.

Sesuatu dapat dikatakan sebagai media apabila dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dengan tujuan-tujuan pembelajaran dan pendidikan. Media gambar adalah media yang mengkombinasikan penggunaan kata-kata dengan gambar-gambar (Sudjana dan Rivai, 2003: 68).

Marissa (2012: 17) mengungkapkan bahwa sebuah gambar lebih memiliki arti dari seribu kata. Penggunaan media gambar berdampak positif terhadap pembelajaran, yakni rangsangan visual dan asosiasi (gambar) dalam pembelajaran akan memberikan suasana yang sangat kaya

untuk pembelajaran. Media gambar memiliki beberapa kelebihan yang bisa diperoleh dengan menggunakan media gambar diam ini, diantaranya adalah:

- a. Media gambar dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit.
- b. Banyak tersedia dalam buku-buku, majalah surat kabar, kalender dan sebagainya.
- c. Mudah menggunakannya dan tidak memerlukan, peralatan lain.
- d. Tidak mahal, bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya untuk mengadakannya.
- e. Dapat digunakan pada setiap tahap pembelajaran dan semua tema.

Ada beberapa kelemahan dari media gambar yang bisa dijadikan pertimbangan dalam menggunakannya, yaitu terkadang ukuran gambar telalau kecil jika digunakan pada kelas besar. Media gambar juga merupakan media duat dimensi dan tidak bisa menimbulkan gerak. Tidak untuk gaya belajar audio dan kinestik.

Gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran ini yaitu gambar yang disajikan bersamaan dengan teks materi, sehingga gambar disajikan dalam tahap ketiga ketika setiap siswa diberikan materi yang berbeda-beda untuk dipelajari dan dipahami. Gambar bertujuan untuk memvisualisasikan materi yang akan disampaikan dalam mata pelajaran PKn, sehingga akan membantu siswa dalam mengkontruksiakan pengalamannya dengan pengetahuan yang baru.

## 5. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dengan Media Gambar

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dengan dengan media gambar adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan dilakukan dengan memaksimalkan media gambar dalam kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah dalam pembelajaran ini sama dengan langkah-langkah jigsaw asli, hanya saja terdapat media gambar yang membuat pembelajaran lebih menarik.

Kegiatan pembelajaran jigsaw siswa dituntut aktif dalam kegiatan belajar mengajar, peranan guru hanya sebagai fasilitator. Tipe ini merupakan tipe yang menarik untuk digunakan karena materi yang disampaikan tidak harus urut dan siswa dapat berbagi ilmu dengan siswa lainnya. Siswa akan selalu aktif dan menambah kualitas prestasi belajarnya, guru dapat memonitor pemahaman siswa, pembelajaran bisa lebih terarah, dan juga siswa bisa mengembangkan kemampuan diri sendiri dengan cara diskusi-diskusi dan latihan soal.

### **B. Hasil Belajar PKn**

#### 1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Anitah (2009: 13) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan puncak dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar seyogyanya menunjukkan suatu perubahan tingkah laku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

Hasil belajar siswa yang diharapkan adalah kemampuan yang utuh yang mencakup kemampuan kognitif, kemampuan psikomotor dan kemampuan afektif atau perilaku. (Depdiknas, 2003: 3)

Dimiyati dan Mudjiono (2006) Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Anitah (2009: 13-19) Belajar memiliki tiga cirri pokok yaitu proses, perubahan perilaku, dan pengalaman. 1) belajar adalah proses, maksudnya belajar merupakan proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaan aktif, yang bisa diamati dengan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan. 2) Belajar adalah perubahan perilaku, maksudnya hasil belajar berupa perubahan perilaku atau tingkah laku. Seseorang yang belajar akan berubah dan bertambah perilakunya, baik berupa pengetahuan, ketrampilan, atau penguasaan nilai-nilai (sikap). 3) Belajar adalah pengalaman, maksudnya belajar terjadi di dalam interaksi antara individu dan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan pembelajaran yang baik ialah lingkungan yang memicu dan menantang siswa dalam belajar. Belajar melalui pengalaman langsung hasilnya akan lebih baik karena siswa akan lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran.

Merujuk dari pemikiran Gagne, Suyono (2012: 95) mengemukakan bahwa terdapat lima tipe hasil belajar yang dapat dicapai oleh siswa yaitu:

- a. Keterampilan motorik (*motor skills*) yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan otot-otot dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- b. Informasi verbal (*verbal informations*) yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan yang telah dipelajarinya berupa konsep, fakta, prinsip dan prosedur dalam bentuk bahasa lisan maupun tertulis.
- c. Kemampuan Intelektual (*Intellectual skill*) yaitu kemampuan mempresentasikan konsep-konsep dan lambang.
- d. Sikap (*attitudes*) adalah kemampuan menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.
- e. Strategi kognitif (*cognitive strategies*) adalah kecakapan mengarahkan dan menerapkan cara-cara dalam belajar, berfikir dan bertindak.

## 2. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dan yang faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa. Seperti, kesehatan jasmani dan rohani, kecerdasan, daya ingat, minat, motivasi diri, kemauan, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang bersangkutan. Seperti, keadaan lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan semua lingkungan tersebut (Rusman, 2012).

### 3. Hasil Belajar PKn

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral pada budaya bangsa Indonesia. Sementara itu, dalam Lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006 secara normatif dikemukakan bahwa “Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945” (Depdiknas, 2003).

Berdasarkan pengertian yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn berarti kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran PKn yang dapat dibuktikan dengan hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran dan nilai yang diperoleh siswa yang menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

### **C. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKn**

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 6 orang yang secara heterogen dan bekerja sama saling

ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Arends dalam Lie,A, 2002). 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 kepada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, “siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan” (Lie,A. 2002)

Hubungan pembelajaran kooperatif dengan hasil belajar siswa dapat ditinjau dari setiap tahap pelaksanaan, pada tahap awal pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini setiap siswa diberi tugas mempelajari satu bagian materi pembelajaran tersebut. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli. Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali kekelompok asal. Setiap anggota kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal untuk memberikan informasi yang telah diperoleh atau dipelajari dalam kelompok ahli. Guru memfasilitasi diskusi kelompok diskusi yang ada pada kelompok ahli maupun kelompok asal. Pada tahap ini peran setiap kelompok diharapkan sehingga semua anggota

kelompok akan terlibat aktif, hal ini akan memotivasi siswa untuk mempelajari materi dengan baik.

Menurut (Made Tegeh, 2008) Keuntungan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Sifatnya konkrit. Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi masalah batasan ruang dan waktu.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman.
5. Murah harganya, mudah didapat, mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar dapat membuat pembelajaran lebih aktif, interaksi antar siswa dan guru, dan membuat siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa merasa nyaman dan asik dengan pembelajaran, mereka akan mulai menikmati setiap kegiatan pembelajaran yang diikuti. Kemudian siswa akan mampu meningkatkan hasil belajar PKn dengan mudah. Model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan media gambar selain menyenangkan ketika dilaksanakan model ini juga dapat meningkatkan sikap kerjasama dan tanggung jawab dalam menyelesaikan setiap tugasnya. Media gambar didesain menarik dan berwarna agar siswa tertarik dan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari topik pembelajaran.

Media gambar digunakan dalam pembelajaran klasikal dan kelompok. Gambar dalam pembelajaran klasikal digunakan dalam awal pembelajaran sebagai pembukaan dan pengenalan pada awal materi, sedangkan gambar yang digunakan dalam kelompok digunakan untuk meningkatkan pemahaman dalam berdiskusi dalam tim asal maupun tim ahli.

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Berikut beberapa yang hasil penelitian terdahulu yang peneliti temukan dalam bentuk skripsi dan penelitian yang relevan dengan judul skripsi dan permasalahan yang hampir sama dengan yang peneliti ajukan.

1. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar IPS kelas VIII di SMPN Mendoyo, penelitian yang disusun oleh I Made Arya Artama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh interaksi yang signifikan antara jenis model yang digunakan dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar IPS.  $Q_{hitung} > Q_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan db 76 yaitu  $10,697 > 2,95$ .
2. Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Wongsorejo Gombang, penelitian yang disusun oleh Nur Azizah, Jurusan Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Tahun 2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan di SMK Wongsorejo Gombang. Hal ini diketahui dari hasil perhitungan dengan menggunakan hitungan statistik khususnya dengan uji beda dan uji t

pada *Independent Sample Test*. Hasil hitungan dari kasus 36 peserta didik kelas eksperimen dan 36 peserta didik kelas kontrol diperoleh bahwa  $T_{\text{tabel}} < T_{\text{hitung}}$  ( $2,042 < 4,258$ ).

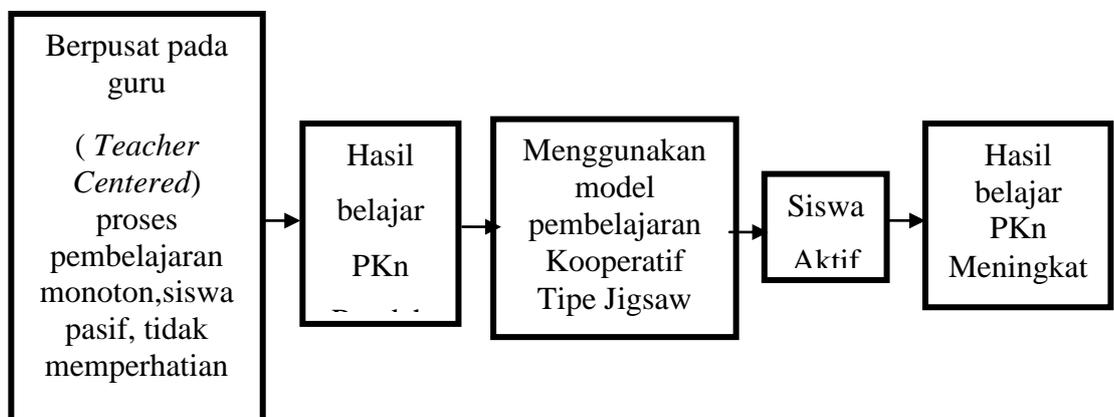
Penelitian ini senada dengan beberapa hasil penelitian dalam skripsi dan penelitian tersebut, namun penelitian ini juga memiliki perbedaan. Penelitian yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh I Made Arya Artama yang berjudul “ Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII di SMPN 1 Mendoyo” memiliki kesamaan dalam variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Sedangkan perbedaannya terletak pada model penelitian yang digunakan, model yang digunakan adalah metode eksperimen murni model *pretest-posttest control group design* sedangkan model model yang digunakan oleh I Made Arya Artama berupa *posstest only control group design*.

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah berjudul “ Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Wongsorejo Gombang”. Persamaan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Sedangkan perbedaan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diambil peneliti yaitu hasil belajar PKN dengan hasil belajar mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan.

### E. Kerangka Berfikir

Hasil pengamatan peneliti terhadap siswa kelas IV SD N Progowati 1, menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang. Partisipasi yang kurang mengakibatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD rendah.

Hal yang digunakan untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan kurangnya partisipasi siswa dan hasil belajar PKn, yaitu perlu dilakukan upaya untuk mengatasi masalah siswa dengan cara penggunaan model kooperatif tipe Jigsaw. Sehingga siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw yang disertai dengan media gambar dalam kegiatan pembelajaran. Lebih jelasnya dapat dilihat kerangka berpikir dalam penelitian.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

## **F. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan pada penelitian yang hasilnya bisa benar atau mungkin salah. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media gambar terhadap hasil belajar PKn kelas IV di SD N Progowati.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen murni (*true experiment*), dengan menggunakan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Menurut Arikunto (2013: 85) di dalam desain *pre-test and post-test group* observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Progowati.

Sebelum memberi *treatment* atau perlakuan kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal. Selanjutnya pada kelas eksperimen diberi *treatment* atau perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah itu selesai kedua kelas di beri *posttest* atau tes akhir untuk mengetahui pemahaman siswa setelah pembelajaran, setelah kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar dan kelas control dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Secara umum dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Pre-test and Post-test Group*

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
E	Y1	X	Y3
K	Y2	-	Y4

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen  
K : Kelas Kontrol  
Y1 dan Y2 : *Pre test*  
X : Perlakuan model kooperatif tipe jigsaw

Y3 dan Y4 : *Post test*

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi (Sugiyono, 2015: 60). Penelitian eksperimen ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel (Y). berdasarkan judul penelitian maka dapat diidentifikasi variabel penelitian sebagai berikut:

### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel yang tidak dipengaruhi oleh variabel lain.

Yang menjadi variabel bebas dan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar.

### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu faktor-faktor yang diamati dan diukur oleh peneliti dalam sebuah penelitian, untuk menentukan ada tidaknya variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar PKn.

## **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Operasional variabel penelitian merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep/variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat pada dimensi (indikator) dari suatu konsep/variabel. Definisi operasional dari variabel penelitian yang digunakan peneliti, terdapat 2 variabel yaitu model

pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar dan hasil belajar PKn.

1. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dengan dengan media gambar adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan dilakukan dengan memaksimalkan media gambar dalam kegiatan pembelajaran.

2. Hasil belajar PKn

Hasil belajar PKn adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran PKn yang dapat dibuktikan dengan hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran dan nilai yang diperoleh siswa yang menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

#### **D. Subyek Penelitian**

Penelitian adalah usaha untuk menemukan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan yang dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah. Sedangkan subyek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian.

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian sebagai bahan atau elemen yang diselidiki (Arikunto, 2006: 130). Pada penelitian ini populasi

yang digunakan sebagai obyek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV di SD N Progowati.

## 2. Sampel

Arikunto, (2006: 131) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jadi sampel adalah sebuah subyek yang merupakan bagian dari populasi yang akan dijadikan sasaran dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 kelompok yaitu:

### a. Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen, yaitu kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran secara pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar. Sampel yang terpilih sebagai kelompok eksperimen adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 20 siswa.

### b. Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol, yaitu kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran PKn secara konvensional. Sampel yang terpilih sebagai kelompok kontrol adalah siswa kelas IV B yang berjumlah 20 siswa.

## 3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2009: 118). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh atau *total sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel. Jadi sampel dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Progowati.

## E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menurut Sudaryono (2013: 29) ialah suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan bersifat lengkap, objektif dan dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan tujuan penelitian. Jenis data, teknik pengumpulan data, instrumen dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.2 Jenis Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
1	Hasil Belajar Kognitif	Tes	Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pilihan ganda
2	Hasil Belajar Afektif	Observasi	-Lembar pengamatan afektif
	Hasil Belajar Psikomotorik	Observasi	-Lembar Pengamatan Psikomotorik
3	Gambar Pendukung	Dokumentasi	-

### 1. Tes

Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Tes dalam penelitian yang akan dilakukan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Metode tes digunakan dalam penelitian karena dapat langsung memperoleh data, hasil dapat segera diterima sehingga data dapat segera

dianalisis untuk menarik kesimpulan. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap suatu materi. Sedangkan *posttest* bertujuan mengetahui kemampuan siswa setelah mempelajari sesuatu.

## 2. Observasi

Sutrisno Hadi dalam bukunya Sugiyono (2009: 145) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dalam teknik ini yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kegiatan yang sedang berlangsung. Penelitian eksperimen yang dilakukan di SD N Progowati, observasi dilakukan untuk mengamati keaktifan dan hasil belajar siswa didalam kelas dalam mata pelajaran PKn.

## 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan setiap pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau untuk keperluan pengujian suatu peristiwa atau menyajikan akunting. Dokumen dijadikan sebagai data untuk membuktikan penelitian karena stabil, alamiah, tidak reaktif sehingga mudah ditemukan dengan teknik kajian isi. Dalam penelitian ini, teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang guru, pegawai dan siswa SD N Progowati, nilai ulangan harian PKn sebelumnya kelas IV dan foto selama pembelajaran waktu penelitian.

Instrumen penelitian ialah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah (Widoyoko, 2013: 53). Penggunaan dan pemilihan instrument penelitian disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan. Instrument yang digunakan adalah :

#### 1. Tes Tertulis

Tes merupakan suatu alat untuk melakukan pengukuran. Tes tertulis ialah daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengukur hasil belajar. Bentuk instrumen yang digunakan adalah berupa soal tes. Instrumen tes yang baik harus memenuhi validitas instrumen, pengujian tingkat kesulitan dan uji daya pembeda.

##### a. Validitas Instrumen

###### 1) Validasi ahli (*Expert gudgment*)

Validasi ahli merupakan suatu teknik penilaian instrumen untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrumen yang disertai dengan lembar validasinya kepada para validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, struktur dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Validator dalam hal ini adalah dosen dan guru mata pelajaran yang ahli dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan.

###### 2) Validitas tes

Widiyoko (2013: 147) mengatakan bahwa butir instrumen dikatakan valid apabila memiliki sumbangan yang besar terhadap skor total. Instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika skor pada butir memiliki kesejajaran dengan skor total. Kesejajaran ini dapat disebut dengan korelasi, sehingga mengetahui validitas dengan rumus korelasi *product moment* Pearson. Rumus korelasi *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X^2)\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

Keterangan :

x = skor yang diperoleh subyek dari seluruh item

y = skor total yang diperoleh dari seluruh item

$r_{xy}$  = Koefisien Korelasi Antara Variabel X dan Variabel Y

$\sum x$  = jumlah skor dalam distribusi x

$\sum y$  = jumlah skor dalam distribusi y

$\sum x^2$  = jumlah kuadrat dalam skor distribusi x

$\sum y^2$  = jumlah kuadrat dalam skor distribusi y

$\sum xy$  = jumlah hasil kali dari x dan y

N = Jumlah Peserta *Test*

Butir soal dinyatakan valid jika r hasil observasi adalah positif dan lebih besar dari r.

#### b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan (Sukardi, 2008: 43). Besarnya reliabilitas suatu tes diekspresikan secara numerik dalam bentuk koefisien yang besarnya  $-1 > 0 > +1$ . Koefisien tinggi menunjukkan reliabilitas tinggi. Sebaliknya apabila koefisien tes rendah maka reliabilitas tes rendah. Tes

reliabilitas dikatakan tinggi apabila tes tersebut mempunyai koefisien +1 atau -1. Reliabilitas instrumen dapat menggunakan korelasi *Spearman-Brown* (Sukardi, 2008: 28 ) seperti berikut :

$$r_{total\ tes} = \frac{2 \times r_{belah\ dua}}{1 + r_{belah\ dua}}$$

Keterangan :

$r_{total\ tes}$  : reliabilitas internal seluruh instrumen

$r_{belah\ dua}$  : koefisien reliabilitas

c. Pengujian Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dipandang dari kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal, bukan dilihat dari sudut guru sebagai pembuat soal. Tingkat kesukaran adalah suatu karakteristik yang dapat menunjukkan kualitas butir soal, dan dikategorikan termasuk mudah, sedang atau sukar (Saryanto, 2010: 5.22). Suatu soal dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar.

d. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan (Sukardi, 2008: 43). Besarnya reliabilitas suatu tes diekspresikan secara numerik dalam bentuk koefisien yang besarnya  $-1 > 0 > +1$ . Koefisien tinggi menunjukkan reliabilitas tinggi. Sebaliknya apabila koefisien tes rendah maka reliabilitas tes rendah. Tes reliabilitas dikatakan tinggi apabila tes tersebut mempunyai

koefisien +1 atau -1. Reliabilitas instrumen dapat menggunakan korelasi *Spearman-Brown* (Sukardi, 2008: 28 ) seperti berikut :

$$r_{total\ tes} = \frac{2 \times r_{belah\ dua}}{1 + r_{belah\ dua}}$$

Keterangan :

$r_{total\ tes}$  : reliabilitas internal seluruh instrumen

$r_{belah\ dua}$  : koefisien reliabilitas

e. Pengujian Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dipandang dari kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal, bukan dilihat dari sudut guru sebagai pembuat soal. Tingkat kesukaran adalah suatu karakteristik yang dapat menunjukkan kualitas butir soal, dan dikategorikan termasuk mudah, sedang atau sukar (Saryanto, 2010: 5.22). Suatu soal dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar.

Butir soal dapat dikatakan mudah apabila sebagian besar siswa dapat menjawab dengan benar. Sedangkan butir soal dikatakan sukar apabila sebagian besar siswa tidak dapat menjawab dengan benar. Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{B}{N}$$

Keterangan :

P = indeks tingkat kesukaran butir soal

B = jumlah peserta tes yang menjawab benar

N = jumlah seluruh peserta tes

Menentukan suatu soal dapat dikatakan baik atau tidak baik dapat melihat kategori tingkat kesukaran butir soal. Klasifikasi tingkat kesukaran butir soal (Suryanto, 2010: 5.23) dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 3.3 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang Nilai Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
0 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

f. Daya Pembeda Instrumen

Daya pembeda butir soal (Suryanto, 2010: 5.23) adalah seberapa jauh butir soal dapat membedakan kemampuan individu peserta tes. Daya pembeda yang baik pada suatu butir soal akan mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Indeks diskriminasi dapat dihitung dengan rumus :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D : indeks diskriminasi (daya pembeda)

$B_A$  : banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab benar

$B_B$  : banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab benar

$J_A$  : banyaknya siswa kelompok atas

$J_B$  : banyaknya siswa kelompok bawah  
 $P_A$  : proporsi kelompok atas yang menjawab benar  
 $P_B$  : proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Indeks daya pembeda berkisar antar -1 sampai +1. Semakin tinggi indeks daya pembeda menunjukkan bahwa butir soal tersebut semakin dapat membedakan antara siswa pandai dengan siswa yang kurang. Kategori indeks pembeda butir soal dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.4 Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang Nilai D	Klasifikasi
$D \geq 0,40$	Sangat baik
$0,30 \leq D < 0,40$	Baik
$0,20 \leq D < 0,30$	Sedang
$D < 0,20$	Tidak baik

## F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

### 1. Persiapan Penelitian

Sebelum terjun dalam penelitian, langkah-langkah pertama yang dilakukan adalah:

- a. Mengumpulkan dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian (bahan-bahan dan literatur).
- b. Mengajukan permohonan ijin untuk melakukan penelitian pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan diajukan kepada Kepala Sekolah SD N Progowati Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.

- c. Mengajukan uji kelayakan kepada ahli akademisi Pendidikan Kewarganegaraan yaitu dosen PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang, Ibu Galih Istiningsih, M.Pd.
  - d. Mempersiapkan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data:
    - 1) Membuat kisi-kisi soal.
    - 2) Mengadakan *try out* yaitu uji coba sebelum pelaksanaan penelitian, tujuannya adalah:
      - a) Menguji validitas dan reliabilitas item soal.
      - b) Menguji apakah responden dapat mengetahui dan memahami dengan setiap soal.
  - e. Memberikan uji instrumen (soal) kepada responden.
  - f. Sebelum uji instrumen (soal) dikerjakan oleh responden, terlebih dahulu peneliti menjelaskan cara mengisinya agar jawaban sesuai dengan keadaan responden yang sebenarnya.
  - g. Penarikan uji instrumen (soal).
  - h. Pengolahan hasil uji instrumen (soal)
2. Pelaksanaan penelitian
- Kegiatan pada tahap ini adalah:
- a. Pelaksanaan *Pre-test*
    - 1) Menentukan sampel penelitian sebesar 40 siswa SD N Progowati Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.
    - 2) Menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebanyak 20 siswa.
    - 3) Penyebaran instrumen kepada 40 siswa.

- 4) Pengumpulan data setelah responden mengerjakan instrumen, peneliti segera memeriksa seluruh instrumen, kemudian memberikan skor sesuai dengan jawaban yang telah diberikan oleh responden.
- 5) Memberi skor instrumen dan menyusun ke dalam tabel.
- 6) Menyesuaikan data penelitian dengan teknik analisis yang digunakan.

b. Pelaksanaan *Treatment*

Pemberian *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar 3 kali, hal ini dimaksudkan agar data yang diperoleh dapat diperoleh dengan seperti yang diharapkan.

c. Pelaksanaan *Posttest*

- 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *posttest*.
- 2) Membagikan soal untuk *posttest*.
- 3) Mengoreksi hasil pengisian soal *posttest* dan mentabulasikan sesuai dengan pedoman penilaian.
- 4) Menganalisis hasil *posttest* untuk menentukan tindak lanjut.
- 5) Memberikan hasil interpretasi pada hasil analisis tersebut.
- 6) Memberikan informasi hasil analisis kepada pihak sekolah.

Ketiga langkah yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest* dilaksanakan pada lima kali pertemuan, dengan rincian melaksanakan *pretest* 1 kali pada pertemuan pertama, *treatment* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar 3 kali pada pertemuan

kedua sampai pertemuan keenam, *posttest* 1 kali pada pertemuan kelima.

3. Pengolahan dan penyusunan hasil penelitian.

## G. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data hasil tes dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka dilakukan analisis statistik untuk mengetahui perbedaan kedua kelompok tersebut. Data yang telah diperoleh dari *pretest* (tes awal) sebelum pembelajaran dan *posttest* (test akhir) setelah pembelajaran setelah pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa dinilai dengan menggunakan kriteria penilaian yang sudah ditetapkan. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorov Smirnov*.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5 %. Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua kelompok berasal dari varian yang sama. Uji homogenitas diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelas yang dibandingkan).

Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *SPSS 22.0 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil penghitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai sig > 0.05, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama dan jika nilai sig < 0.05, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

### 3. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat analisis dilakukan, maka selanjutnya dilakukan analisis uji-t (*Independent Sample T-test*) menggunakan program *SPSS 22.0 Independent Sample T-test* dilakukan terhadap hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Apabila perlakuan atau *treatment* dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar lebih efektif, maka setelah perlakuan akan ditemukan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Tahapan dalam menggunakan uji t yaitu :

Ho :  $\mu_1 = \mu_2$  ( kelompok yang mempunyai kemampuan awal yang sama)

Ha:  $\mu_1 \neq \mu_2$  ( kelompok yang mempunyai kemampuan awal yang berbeda)

Tingkat signifikansi :  $\alpha = 5\%$  atau  $0,05$

$$t - test = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left[ \frac{SD_1^2}{N_1 - 1} \right] + \left[ \frac{SD_2^2}{N_2 - 1} \right]}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = Mean pada distribusi sampel 1

$\bar{x}_2$  = Mean pada distribusi sampel 2

$SD_1^2$  = Nilai varian pada distribusi sampel 1

$SD_2^2$  = Nilai varian pada distribusi sampel

$N_1$  = Jumlah individu pada sampel 1

$N_2$  = Jumlah individu pada sampel 2

(Sugiyono, 2011: 138)

## H. Hasil Uji Coba Instrumen

Berikut ini adalah hasil analisis instrumen uji coba yang meliputi analisis valisitas butir soal, analisis reliabilitas tes, tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal.

### 1. Uji Validitas Instrumen

#### a. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan instrumen penelitian terhadap variabel yang akan diteliti. Validasi ahli instrumen ini dilakukan oleh dua ahli, yaitu Galih Istiningasih, M.Pd selaku dosen spesifikasi PKn dan Murni Budiyati, S.Pd.MM.Pd. yang merupakan kepala sekolah sekaligus guru mata pelajaran PKn kelas IV di SD Negeri Progowati. Hasil validasi ahli

terbagi menjadi dua nilai, yaitu nilai perangkat pembelajaran dan nilai penilaian pembelajaran.

Hasil penilaian dari validator Galih Istiningsih, M.Pd memperoleh nilai 88 untuk rencana pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi, 89,7 untuk lembar penilaian sehingga dapat digunakan tanpa revisi dan 76,3 untuk lembar kerja siswa yang dapat digunakan dengan revisi. Hasil penilaian dari validator Murni Budiyati, S.Pd.MM.Pd memperoleh nilai 88 untuk rencana pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat digunakan tanpa revisi, 91,1 untuk lembar penilaian sehingga dapat digunakan tanpa revisi dan 87,2 untuk lembar kerja siswa yang dapat digunakan tanpa revisi. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi ahli adalah secara umum instrumen dapat dipergunakan, hanya saja masih ada beberapa yang harus di perbaiki.

b. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen yang akan dipergunakan dalam penelitian. Instrumen dikatakan valid jika instrumen itu dapat dipergunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang baik akan menghasilkan data yang benar dan penelitian yang bermutu. (Sugiyono, 2011: 121)

Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan program *SPSS statistic 22.0 for*

*windows*. Jumlah soal tes dalam penelitian ini adalah 30 butir soal dengan N jumlah 20 (jumlah sampel *tryout*). Kriteria butir soal yang valid adalah butir soal dengan nilai  $r_{hitung}$  lebih dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%.

Berdasarkan hasil *tryout* tes yang terdiri dari 40 butir soal, diperoleh 30 butir soal valid dan 10 butir soal dinyatakan tidak valid.

Hasil uji validitas instrumen disajikan dalam tabel.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen

No	r tabel	r hitung	Keterangan	No	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,468	0,409	Tidak Valid	21	0,468	0,763	Valid
2	0,468	0,490	Valid	22	0,468	0,685	Valid
3	0,468	0,615	Valid	23	0,468	0,553	Valid
4	0,468	0,366	Tidak Valid	24	0,468	0,437	Tidak Valid
5	0,468	0,691	Valid	25	0,468	0,562	Valid
6	0,468	0,449	Tidak Valid	26	0,468	0,619	Valid
7	0,468	0,562	Valid	27	0,468	0,562	Valid
8	0,468	0,682	Valid	28	0,468	0,500	Valid
9	0,468	0,597	Valid	29	0,468	0,489	Valid
10	0,468	0,539	Valid	30	0,468	0,438	Tidak Valid
11	0,468	0,438	Tidak Valid	31	0,468	0,333	Tidak Valid
12	0,468	0,489	Valid	32	0,468	0,597	Valid
13	0,468	0,407	Tidak Valid	33	0,468	0,562	Valid
14	0,468	0,500	Valid	34	0,468	0,619	Valid
15	0,468	0,619	Valid	35	0,468	0,577	Valid
16	0,468	0,685	Valid	36	0,468	0,434	Tidak Valid
17	0,468	0,708	Valid	37	0,468	0,691	Valid
18	0,468	0,621	Valid	38	0,468	0,615	Valid
19	0,468	0,456	Tidak Valid	39	0,468	0,490	Valid
20	0,468	0,553	Valid	40	0,468	0,612	Valid

Hasil uji validitas diatas dapat diketahui bahwa nilai r hitung pada 30 butir pertanyaan lebih besar daripada nilai r tabel. Nilai r tabel pada taraf kesalahan 5% dengan *degree of freedom* (df) = n-2 atau 20-2 = 18 sebesar 0,468.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Perhitungan reliabilitas instrumen dilakukan untuk menguji keajegan atau konsistensi instrumen penelitian (Sukardi, 2008: 43). Reliabilitas tes berarti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian berupa tes pada sampel yang berjumlah 20 terhadap 40 butir soal dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.941	.941	40

Tabel 3.6 terlihat bahwa nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,941 dengan jumlah soal sebanyak 40 butir soal. Hasil tersebut tergolong pada kategori tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut baik dan layak digunakan dalam penelitian.

## 3. Uji Tingkat Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan untuk menunjukkan kualitas butir soal dan dikategorikan termasuk mudah, sedang atau sukar. Menghitung tingkat kesukaran 30 soal yang dinyatakan valid dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for windows*, sehingga diperoleh hasil dalam tabel (Suryanto,2010: 5.22).

Tabel 3.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No Item	Mean	Keterangan
2	0,70	Sedang
3	0,70	Sedang
5	0,50	Sedang
7	0,55	Sedang
8	0,50	Sedang
9	0,45	Sedang
10	0,65	Sedang
12	0,65	Sedang
14	0,70	Sedang
15	0,55	Sedang
16	0,75	Mudah
17	0,60	Sedang
18	0,60	Sedang
20	0,60	Sedang
21	0,55	Sedang
22	0,75	Mudah
23	0,60	Sedang
25	0,55	Sedang
26	0,65	Sedang
27	0,55	Sedang
28	0,70	Sedang
29	0,65	Sedang

32	0,45	Sedang
33	0,60	Sedang
34	0,55	Sedang
35	0,50	Sedang
37	0,50	Sedang
38	0,70	Sedang
39	0,70	Sedang
40	0,60	Sedang

Tabel 3.9 menunjukkan bahwa terdapat 2 butir soal (6% ) yang memiliki tingkat kesukaran dengan kriteria mudah yaitu no. item 16 dan 22. Terdapat 28 butir soal (94%) yang memiliki kriteria sedang yaitu no. item 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40 dan tidak terdapat soal yang dikategorikan sukar.

#### 4. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk membedakan kemampuan siswa. Daya pembeda yang baik pada butir soal akan mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Penghitungan uji daya pembeda dengan menggunakan bantuan *SPSS 22,0 for windows*, sehingga diperoleh hasil dalam tabel berikut:

Tabel 3.8 Hasil Uji Daya Pembeda

No Item	Daya Pembeda	Keterangan
2	0,490	Baik
3	0,615	Sangat Baik

5	0,691	Sangat Baik
7	0,562	Sangat Baik
8	0,682	Sangat Baik
9	0,597	Sangat Baik
10	0,539	Sangat Baik
12	0,489	Baik
14	0,500	Sangat Baik
15	0,619	Sangat Baik
16	0,685	Sangat Baik
17	0,708	Sangat Baik
18	0,621	Sangat Baik
20	0,553	Sangat Baik
21	0,763	Sangat Baik
22	0,685	Sangat Baik
23	0,553	Sangat Baik
25	0,562	Sangat Baik
26	0,619	Sangat Baik
27	0,562	Sangat Baik
28	0,500	Sangat Baik
29	0,489	Baik
32	0,597	Sangat Baik
33	0,562	Sangat Baik
34	0,619	Sangat Baik
35	0,577	Sangat Baik
37	0,691	Sangat Baik
38	0,615	Sangat Baik
39	0,490	Baik
40	0,612	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3.8 Terdapat 4 butir soal (12%) yang memiliki daya pembeda dengan kriteria baik yaitu no. item 2, 12, 29 dan 39.

Terdapat 26 butir soal (88%) yang memiliki daya pembeda dengan kriteria sangat baik yaitu no. item 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 26, 27,

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

##### 1. Kesimpulan Teoritis

###### a. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dengan dengan media gambar adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan dilakukan dengan memaksimalkan media gambar dalam kegiatan pembelajaran.

###### b. Hasil belajar PKn

Hasil belajar PKn adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran PKn yang dapat dibuktikan dengan hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran dan nilai yang diperoleh siswa yang menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

###### c. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar terhadap peningkatan hasil belajar PKn

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar dapat membuat pembelajaran lebih aktif, interaksi antar siswa dan guru, dan membuat siswa dapat berpartisipasi aktif dalam

pembelajaran sehingga siswa mampu meningkatkan hasil belajar PKn dengan mudah yang dapat dilihat dari perubahan nilai siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

## 2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar dalam kelas eksperimen dan model konvensional dalam kelas kontrol terhadap hasil belajar PKn dilihat dari hasil uji hipotesis dengan *Independent Sample t Test* sehingga diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* hasil belajar aspek kognitif (0.000), afektif (0.000) dan psikomotorik (0.002) < *sig* (0,05) artinya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki peran positif terhadap proses pembelajaran PKn. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar terhadap hasil belajar PKn di SD Negeri Progowati.

## B. Saran

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar hanya salah satu dari beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran setiap pembelajaran. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu metode ini dapat melengkapi metode orang lain.

Berdasarkan penelitian ini peneliti memberikan saran :

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah disarankan lebih aktif memotivasi guru dan menyediakan sarana prasarana untuk melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran yang inovatif, seperti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar sehingga dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## 2. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran, karena model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar berpengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar siswa.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan kajian untuk dapat dimanfaatkan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan lembar angket untuk mengetahui hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik terhadap model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media gambar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, F.H. 2013. Using Jigsaw Technique As An Affective Way Of Promoting Co-Operative Learning Among Primary Six Pupils In Fijay, *International Jurnal Of Education and Practice*, vol 1. No.6. Ghana.
- Akhmad Sudrajat. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Al-Thabany, Triyanto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi.(2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bagong, Suryanto,2010. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta; Perdana Media Group.
- Bahrudin. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- B. Johnson, Elaine, 2017. *Contextual Teaching & Learning*, terj. Ibnu Setiawan. Bandung: MLC.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Emildadiany, novi. 2008. *Cooperative Learning-Teknik Jigsaw*.
- Isjoni 2012. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ismet Basuki & Hariyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jacobsen, David A., Eggen, Paul, and Kauchak, Donald. 2009. *Methods for Teaching, Metode-metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Siswa TK-SMA (Edisi ke-8)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovativ*. Yogyakarta: Aswaja Persindo.
- Lie, A. 2002. *Kooperatif Learning (Mempraktikan Kooperatif Diruang Kelas)*. Grasindo: Jakarta.
- Marissa, dkk. 2012. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.

- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer dan Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, Robert E. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Nusa Indah.
- Solihatin, E, dkk. 2007. *Cooperative Learning; analisis model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudaryono, dkk. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, V. Wiranta. 2015, *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukardi, H.M. 2008. *Evaluasi Pendidikan Prinsip Dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumantri, Arif. 2011. *Metode dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suyono dan Harianto. (2012). *Belajar dan pembelajaran: teori dan konsep dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, I Made. 2008. *Media Pembelajaran*. Singaraja: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.
- Turacoglu, I. A. *et al.* (2013). Effect of Jigsaw Teaching Chemical Nomenclature. *Education And Science*, 38 (167), hlm. 256-272.
- Widoyoko, Eko Putro. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Winataputra, dkk. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.