

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR PKn KELAS
IV SD NEGERI 3 LABUHAN DALAM KECAMATAN
TANJUNG SENANG BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

MUKTI LARAS AYU PANGESTI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF JIGSAW COOPERATIVE LEARNING MODEL TOWARDS CIVICS LEARNING ACHIEVEMENTS IN FOURTH GRADE OF SD NEGERI 3 LABUHAN DALAM KECAMATAN TANJUNG SENANG BANDAR LAMPUNG IN ACADEMIC YEAR OF 2015/2016

By

MUKTI LARAS AYU PANGESTI

The problem in this research is the low learning achievement PKn and teachers have not been able to implement Cooperative learning, Jigsaw-type Model in the learning activities. The purpose of this research is to know the influence of Cooperative Learning Model Type Jigsaw learning achievements against PKn class IV SD Negeri 3 Offering In. The research method used was a quasi experimental design with nonequivalent control group design. The subject of research as much as 51 students were divided into two classes. Class IV A as class experiments and class IV B as the class of the control. The main instruments used are the test. The data were analyzed using t-test on the program SPSS 17.0 for windows series. The results of the analysis of the data obtained conclusions that there was influence of Cooperative Learning Model Type Jigsaw learning achievements against PKn class IV. This is demonstrated by the average value of learning achievements of students who follow learning Cooperative Learning Model using PKn Type Jigsaw on a class experiment (IVA) that 80.18 is higher than the average value of the achievements of students who follow the method of the control class lectures on (IVB) that only averaged 65.83.

Key Words : cooperative learning model, type jigsaw , civics learning achievement

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR PKn KELAS IV SD NEGERI 3 LABUHAN DALAM KECAMATAN TANJUNG SENANG BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh

MUKTI LARAS AYU PANGESTI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar PKn dan guru belum dapat menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar PKn kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian sebanyak 51 siswa yang terbagi atas 2 kelas. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Instrumen utama yang digunakan adalah tes. Data dianalisis menggunakan uji-t pada program SPSS seri 17.0 *for windows*. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar PKn kelas IV. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran PKn menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada kelas eksperimen (IVA) yaitu 80,18 lebih tinggi dari nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang mengikuti metode ceramah pada kelas kontrol (IVB) yang hanya mendapat nilai 65,83.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe Jigsaw, Prestasi Belajar PKn.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR PKn KELAS
IV SD NEGERI 3 LABUHAN DALAM KECAMATAN
TANJUNG SENANG BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh
MUKTI LARAS AYU PANGESTI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR PKn
KELAS IV SD NEGERI 3 LABUHAN DALAM
KECAMATAN TANJUNG SENANG BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Mukti Laras Ayu Pangesti**

No. Pokok Mahasiswa : 1213053075

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP 19590419 198503 1 004

Pembimbing II

Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.
NIP 19560324 198103 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Maman Surahman, M.Pd.

Sekretaris : Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.

Penguji Utama : Drs. Tambat Usman, M.H.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Drs. H. Muhammad Fuad, M.Hum

NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 April 2016

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mukti Laras Ayu Pangesti
NPM : 1213053075
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, April 2016

Yang Menyatakan,



Mukti Laras Ayu Pangesti
NPM. 1213053075

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada 22 September 1994. Penulis adalah anak keempat dari lima bersaudara pasangan Santoso Pondhy dan R. Hamidah. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di Taman Kanak-Kanak AL-Hidayah Sawah Lama, Tanjungkarang Timur, pada tahun 1999 dan selesai pada tahun 2000. Pendidikan Sekolah Dasar ditempuh penulis di SD Negeri 3 Labuhan Dalam, Tanjung Senang pada tahun 2000 dan selesai pada tahun 2007. Kemudian penulis menyelesaikan studi tingkat Sekolah Menengah Pertama di SMP AL-AZHAR 3 Bandar Lampung pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2010. Jenjang pendidikan selanjutnya yang ditempuh oleh penulis adalah Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 13 Bandar Lampung pada tahun 2010 dan selesai pada tahun 2012. Tahun 2012 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui tes Seleksi Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMPTN) di Universitas Lampung.

Pengalaman mengajar didapat penulis ketika melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri Sinar Bangun, Kecamatan Semuong Kabupaten Tanggamus pada Tahun Pelajaran 2015/2016

MOTO

Maka sesungguhnya di samping kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya di samping kesulitan itu ada kemudahan.
(QS. Alam Nasyrh: 5-6)

Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh
(Convusius)

Kebanyakan kegagalan hidup berasal dari orang yang tidak menyadari betapa Sudah dekatnya mereka pada kesuksesan saat mereka memutuskan untuk menyerah
(Thomas Alva Edison)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas nikmat pendidikan yang telah Tuhan Yang Maha Esa berikan, kupersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tuaku (Santoso Pondhy dan R. Hamidah) yang senantiasa memberikan doa, semangat, motivasi, serta cinta;
2. Kakak dan adikku, Ajo, Susi, Batin, Adi yang senantiasa membantu dan memberikan semangat;
3. Partner terbaikku;
4. Keluarga besarku;
5. Almamater yang telah mendewasakanku, Universitas Lampung.

SANWACANA

Penulis bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tujuan dituliskannya skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Oleh sebab itu, sebagai wujud rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung beserta staf dan jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi;
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan inspirasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung telah memberikan pengarahan dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;

4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung dan selaku Pembimbing I yang selalu memberikan masukan dan saran guna selesainya skripsi ini.;
5. Ibu Dra. Fitria Akhyar, M.Pd., selaku Pembimbing II, yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran, memberikan solusi, memotivasi, mengarahkan, menjelaskan, serta memberikan nasihat yang dapat bermanfaat bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini;
6. Bapak Drs. Tambat Usman, M.H., selaku Penguji Bukan Pembimbing, yang telah memberikan nasihat, bimbingan, dan saran kepada penulis;
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah banyak membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan;
8. Bapak dan Ibu staf administrasi Universitas Lampung;
9. Drs. Siti Sarah., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Labuhan Dalam yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian;
10. Ria, S.Pd dan Yanti, S.Pd. sd selaku Guru kelas IVA dan IVB SD Negeri 3 Labuhan Dalam Bandar Lampung, sekaligus guru pendamping yang telah membimbing penulis dalam melaksanakan penelitian;
11. Kedua orang tuaku, Bapak Santoso Pondhy dan Ibu R. Hamidah. Terima kasih atas do'a dan kasih sayang serta dukungan motivasi yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini;
12. Kakakku dan adikku, Susi, Ajo, Batin dan Adi. Terima kasih atas semua do'a, kasih sayang serta dukungan motivasi yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;

13. Keluarga besarku yang telah membantu dalam menyelesaikan pendidikan hingga sarjana;
14. Sahabat ku tercinta Anggi Febriani, Putu Ayu Cakyamuni, Posma Ulina Sianipar, dan Hartika Kurniawati. Terima kasih telah menjadi sahabat berbagi ceria, kebahagiaan, keceriaan, senyuman dan pengalaman yang mengesankan;
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini;

Semoga ketulusan Bapak, Ibu, serta rekan-rekan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Bandar Lampung, April 2016
Penulis,

Mukti Laras Ayu Pangesti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6

II. KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Pembelajaran	8
1. Belajar	8
1.1 Pengertian Belajar	8
1.2 Teori-teori Belajar	9
1.3 Ciri-ciri Belajar	10
1.4 Prinsip-prinsip Belajar	11
2. Pembelajaran	11
2.1 Pengertian Pembelajaran	11
2.2 Ciri-ciri Pembelajaran	12
2.3 Karakteristik Pembelajaran	13
B. Model Pembelajaran Kooperatif	13
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	13

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif	15
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif	15
4. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif	16
C. Model Pembelajaran Jigsaw	17
1. Pengertian Model Pembelajaran Jigsaw	17
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Jigsaw	19
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Jigsaw	20
D. Prestasi belajar	21
E. Pembelajaran PKn	21
F. Hasil Penelitian Relevan	24
G. Kerangka Pikir	26
H. Hipotesis Penelitian	27

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel Penelitian	29
C. Ruang Lingkup Penelitian	30
D. Prosedur Penelitian	30
E. Variabel Penelitian	31
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	32
G. Teknik Pengumpulan Data	33
H. Instrumen Penelitian	34
I. Teknik Analisis Data	41
J. Uji Hipotesis	42

IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	44
1. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	44
1.1 Visi Sekolah	44
1.2 Misi Sekolah	44
1.3 Tujuan Sekolah	45
2. Situasi dan Kondisi Sekolah	46
2.1 Identitas Sekolah	46
2.2 Sarana dan Prasarana	46
2.3 Keadaan Siswa	47
B. Pelaksana Penelitian	47
C. Hasil Penelitian	48
1. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	48
2. Hasil Penelitian Kelas Kontrol	51
D. Pengujian Persyaratan Analisis Data	54
1. Uji Normalitas	54
2. Uji Homogenitas	55
E. Pengujian Hipotesis	55
F. Pembahasan Hasil Penelitian	57

V. Simpulan dan Saran

1. Simpulan 61
2. Saran 61

DAFTAR PUSTAKA 64

LAMPIRAN 66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Kerangka Pemikiran	27
2. Desain Penelitian	28
3. Histogram Prestasi belajar kelas eksperimen	50
4. Histogram Prestasi Belajar Kelas Kontrol	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	67
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	70
3. Kisi-Kisi Soal	119
4. Soal Pretes dan Postes	121
5. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes	124
6. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes	125
7. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal Tes	126
8. Rekapitulasi Uji Coba Taraf Kesukaran	127
9. Pengujian Normalitas	128
10. Pengujian Homogenitas	130
11. Analisis Uji Regresi Hipotesis	131
12. Tabel r Product Moment	133
13. Tabel t Uji Hipotesis	134
14. Rekapitulasi Pretes Prestasi Belajar Kelas Eksperimen	136
15. Rekapitulasi Postes Prestasi Belajar Kelas Eksperimen	137
16. Rekapitulasi Pretes Prestasi Belajar Kelas Kontrol	138
17. Rekapitulasi Postes Prestasi Belajar Kelas Kontrol	139
18. Surat Penelitian Pendahuluan	140
19. Surat Izin Penelitian	141
20. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	142
21. Dokumentasi	143

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nilai Ulangan Harian PKn Siswa Kelas IVA dan IV B	4
2. Klasifikasi Validitas	37
3. Klasifikasi Reliabilitas	38
4. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	39
5. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	39
6. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	40
7. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	40
8. Data Fasilitas di SDN 3 Labuhan Dalam	46
9. Jumlah Siswa SD Negeri 3 Labuhan Dalam	47
10. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	48
11. Distribusi Prestasi Belajar Kelas Eksperimen	50
12. Distribusi Prestasi Belajar Kelas Kontrol	52
13. Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kontrol	54
14. Hasil Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen dan Kontrol	55
15. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	56

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kualitas manusia Indonesia, serta mewujudkan tujuan nasional bangsa Indonesia, proses pendidikan adalah salah satu tanggung jawab dan beban semua pihak yang bergerak dalam dunia pendidikan. UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, Bangsa dan Negara.

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan, dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkutat pada problematika dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan.

Seperti yang dimanfaatkan UU RI No 14 Th. 2005 tentang Guru dan Dosen bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta

didik (pasal 1). Ditegaskan juga bahwa guru sebagai agen pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional (pasal 4). Mengacu pada isi UU RI No. 14 Tahun 2005 di atas sangat jelas bahwa guru merupakan komponen yang sangat penting dalam pendidikan.

Belajar merupakan suatu proses atau usaha seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan yang telah dipelajari.

Faktor penentu keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah guru. Maka seorang guru harus memahami kurikulum secara komperhensif mulai dari konsep teori sampai dengan implementasinya di dalam kelas. Namun dalam pelaksanaannya di lapangan tidak jarang ditemukan masalah-masalah, dan kegagalan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru masih banyak yang belum menerapkan dan menggunakan model atau media pembelajaran, akibatnya pemahaman siswa terhadap materi kurang maksimal.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengajarkan siswa sehingga membuat tingkah laku siswa menjadi lebih baik. Pengembangan model pembelajaran harus dapat menyesuaikan antara model yang dipilihnya dengan kondisi siswa, materi pelajaran, dan sarana yang ada, oleh karena itu, guru harus menguasai beberapa jenis model pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan lancar dan tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud.

Pembelajaran yang sering digunakan selama ini yaitu dengan menggunakan metode ceramah karena, sejak dahulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru dari pada peserta didik sehingga selama proses pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan model pembelajaran. Penggunaan metode ceramah membuat peserta didik merasa bosan dan tidak ada interaksi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa. Terutama pada saat pembelajaran PKn guru lebih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan model pembelajaran, sehingga membuat siswa lebih monoton dalam pembelajaran.

PKn merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah dasar. Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melakukan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dimanfaatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Kondisi pembelajaran PKn saat ini masih banyak diwarnai dengan menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Metode ceramah lebih menitikberatkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya sehingga, siswa hanya sebagai pendengar saja saat pembelajaran berlangsung. Guru pada saat pembelajaran PKn berlangsung sering menugaskan siswa untuk membaca atau menulis materi saja. Sering kali kita mendengar bahwa pelajaran PKn itu sangat membosankan dan jenuh bahkan siswa menjadi pasif dalam proses

pembelajaran berlangsung. Siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran tersebut, yang berdampak tidak berhasilnya siswa dalam pembelajaran PKn.

Pembelajaran yang terjadi di kelas IVA dan IVB pada pembelajaran PKn masih menggunakan metode ceramah. Guru hanya menjelaskan materi pembelajaran dan jarang menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam menerapkan materi pembelajaran di kelas sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini diperoleh peneliti saat melakukan observasi prapenelitian di Sekolah Dasar Negeri 3 Labuhan Dalam Bandar Lampung.

Berdasarkan observasi bahwa prestasi belajar PKn siswa kelas IVA dan IVB SD Negeri 3 Labuhan Dalam Bandar Lampung belum baik karena terdapat beberapa siswa yang nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu dengan nilai 70.

Tabel 1. Daftar nilai ulangan harian pelajaran PKn siswa kelas IVA dan IVB di SD Negeri 3 Labuhan Dalam

No	KKM	Nilai	Kelas				Jumlah Keseluruhan		Kategori
			IV A		IV B		Jumlah	Presentase	
			Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase			
1	70	≥ 70	6	23,07%	9	33,33%	15	28,30%	Tuntas
2		< 70	21	76,93%	15	66,67%	36	71,70%	Tidak Tuntas
			27	100,00%	24	100,00%	51	100,00%	Tuntas

Sumber: Dokumentasi Guru kelas IVA dan IVB

Berdasarkan data yang ada pada tabel 1 di atas, terlihat bahwa siswa yang mencapai KKM sebanyak 15 siswa atau sebesar 28,30%, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 36 siswa atau sebesar 71,70%. Pada mata pelajaran PKn, guru menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

yaitu 70. Siswa dikatakan tuntas dalam pelajaran PKn apabila siswa mencapai nilai 70 atau lebih.

Tinggi rendahnya prestasi belajar siswa salah satunya terjadi karena penerapan model pembelajaran yang kurang tepat yaitu pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang dalam proses atau menerima pembelajaran. Cara mengajar guru adalah salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam hal ini model pembelajaran adalah hal yang menentukan tingkat keberhasilan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap prestasi belajar PKn kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
2. Masih rendahnya prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Guru belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw .
4. Siswa masih cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
5. Masih rendahnya pemahaman siswa tentang pembelajaran PKn.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya akan dibatasi pada model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar PKn tentang Pemerintahan Tingkat Pusat pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh terhadap prestasi belajar PKn tentang Pemerintahan Tingkat Pusat pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memaksimalkan prestasi belajar PKn dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

2. Manfaat praktis bagi:

- a. siswa, mengatasi kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan prestasi belajar yang optimal.

- b. guru, memberikan sumbangan pada para pendidik bahwa perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang baru seperti model pembelajaran jigsaw untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses belajar mengajar dikelas dapat tercapai.
- c. kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah untuk melakukan kajian bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
- d. peneliti, sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- e. peneliti lain, sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

II. KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

1.1 Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Hamalik (2001: 27) berpendapat bahwa belajar adalah

Modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*) menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Sedangkan menurut Thobroni (2015: 15) berpendapat bahwa belajar adalah “aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup, manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya”. Lebih lanjut Siregar dan Nara (2014: 3) belajar adalah “sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga liang lahat”.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, penulis sependapat dengan pendapat Thobroni bahwa belajar adalah aktivitas manusia yang dilakukan secara terus menerus selama manusia tersebut masih hidup, manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya.

1.2 Teori-teori belajar

Teori adalah seperangkat konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang memberikan, menjelaskan, dan memprediksikan fenomena. Belajar menurut Warsita (2008: 65) merupakan “kegiatan orang sehari-hari”. Belajar juga memiliki teori-teori antara lain sebagai berikut:

1.2.1. Teori belajar behaviorisme

Teori behaviorisme sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar. Seseorang dianggap telah belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Teori behaviorisme ini sangat menekankan pada apa yang dapat dilihat yaitu tingkah laku, tidak memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran manusia. Dengan kata lain lebih menekankan pada laku objektif, nyata dan dapat diamatai.

1.2.2. Teori belajar kognitivisme

Kelompok teori kognitif beranggapan bahwa belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Dalam model ini tingkah laku

seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan dan perubahan tingkah laku sangat dipengaruhi oleh proses berpikir internal yang terjadi selama proses belajar.

1.2.3. Teori belajar konstruktivisme

Konstruktivisme mengajarkan kita ilmu tentang bagaimana anak manusia belajar. Mereka belajar mengonstruksikan (membangun) pengetahuan, sikap, atau keterampilannya sendiri, tidak dengan memompakan pengetahuan itu ke dalam ootaknya. Warsita (2008: 77) menurut teori konstruktivisme pengetahuan bukan merupakan kumpulan fakta suatu kenyataan yang sedang dipelajari, melainkan sebagai kognitif seseorang terhadap objek, pengalaman, ataupun lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat teori belajar di atas, maka penulis menyimpulkan dalam penelitian ini menerapkan teori belajar kognitivisme karena teori ini menekankan pada pengetahuan siswa dimana proses pembelajaran siswa harus dapat mengesplor pengetahuan-pengetahuan yang mereka dapat sehingga berpengaruh pula pada tingkah laku siswa.

1.3 Ciri-ciri Belajar

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha

memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan dan menerimanya. Belajar menurut Siregar dan Nara (2014: 5) memiliki beberapa ciri-ciri belajar sebagai berikut.

- 1) Adanya kemampuan baru atau perubahan, perubahan tingkah laku bersifat kognitif, afektif dan psikomotor.
- 2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja, melainkan atau dapat disimpan.
- 3) Perubahan itu terjadi begitu saja, melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- 4) Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan.

1.4 Prinsip - prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar yang dapat dijadikan dasar atau acuan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono dalam Warsita (2008: 64) adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatian dan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Keaktifan belajar dan keterlibatan langsung/pengalaman dalam belajar.
- 3) Pengulangan belajar.
- 4) Tantangan semangat belajar.
- 5) Pemberian balikan dan penguatan belajar.
- 6) Adanya perbedaan individual dalam perilaku belajar.

2. Pembelajaran

2.1 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari *instruction*. Istilah ini banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah pembelajaran banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif holistik yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan. Ruhimat Dkk (2012: 128) pembelajaran adalah “suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang

belajar”. Sedangkan menurut Komalasari (2011: 3) berpendapat bahwa:

Pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Lebih lanjut Murdiono (2012: 21) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan “suatu sistem instruksional yang kompleks terdiri atas berbagai komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan”.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, penulis sependapat dengan pendapat Komalasari bahwa pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2.2 Ciri - ciri Pembelajaran

Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Menurut Siregar dan Nara (2014: 13) ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Merupakan upaya sadar dan disengaja.
- 2) Pembelajaran harus membuat siswa belajar.
- 3) Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
- 4) Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

2.3 Karakteristik Pembelajaran

Pembelajaran adalah pemrolehan suatu mata pelajaran atau pemrolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman atau pengajaran. Brown dalam Thobroni (2015: 17), memerinci karakteristik pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Belajar adalah menguasai atau memperoleh.
- 2) Belajar adalah mengingat-ingat informasi dan keterampilan.
- 3) Proses mengingat-ingat melibatkan sistem penyimpanan, memori dan organisasi kognitif.
- 4) Belajar melibatkan perhatian aktif sadar dan bertindak menurut peristiwa-peristiwa di luar serta di dalam organisme.
- 5) Belajar itu bersifat permanen.
- 6) Belajar melibatkan berbagai bentuk latihan.
- 7) Belajar adalah suatu perubahan dalam tingkah laku.

B. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengetian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka di dalam kelas atau dalam latar tutorial dan dalam membentuk materi-materil pembelajaran termasuk buku-buku, film-film, pita kaset, dan program media komputer dan kurikulum. Pembelajaran kooperatif sering disebut dengan pembelajaran secara berkelompok yang menuntut siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dikelas menurut Ratna dalam Rusman (2012: 201) menyatakan bahwa “Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan piaget dan vigotsky berdasarkan penelitian bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran anak”.

Model pembelajaran kooperatif guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menentukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Menurut Rusman (2012: 202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan “bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok–kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”. Sedangkan Nurulhayati dalam Rusman (2012: 203) pembelajaran kooperatif adalah “strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”. Sejalan dengan pendapat Sutirman (2013: 29) model pembelajaran kooperatif merupakan “rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis sependapat dengan pendapat Rusman bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok–kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Menurut Rusman (2012: 206) Karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran secara tim
Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan.
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif
Fungsi manajemen sebagai perencana melaksanakan bahwa pembelajaran kooperatif sesuai dengan perencanaan, fungsi sebagai organisasi adalah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan fungsi sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.
- 3) Kemauan untuk bekerja sama
Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karena itu prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif.
- 4) Keterampilan bekerja sama
Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dengan anggota lain.

3. Prinsip – prinsip Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran di mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkatan kemampuan berbeda. Pada saat menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Menurut Roger dan David Johnson dalam Rusman (2012: 212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Prinsip ketergantungan positif, yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut,
- 2) Tanggungjawab perseorangan, yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya,
- 3) Interaksi tatap muka, yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain,
- 4) Partisipasi dan komunikasi, yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran,
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

5. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan pembelajaran langsung. Di samping model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa. Menurut Rusman (2012: 213-225) “beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif adalah STAD, *Jigsaw*, Investigasi Kelompok, *Make A Match*, TGT, dan Struktural”. Sedangkan menurut Komalasari (2011: 62) “menyebutkan bahwa terdapat beberapa model-model pembelajaran kooperatif yaitu: “*Number Head Together (NHT)*, *Cooperative Script*, *Student Team Achivement Division (STAD)*, *Think Pair Share*, *Jigsaw*, *Snowball Throwing*, *Team Games Tournament*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Two Stray Two Stray*”.

Berdasarkan tipe-tipe model pembelajaran kooperatif di atas penulis memilih model jigsaw karena model jigsaw dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa. Pada model pembelajaran jigsaw siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi siswa juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya.

C. Model Pembelajaran Jigsaw

1. Pengertian Model Pembelajaran 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 bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama. Huda Miftahul (2014: 204) Model jigsaw dapat diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Ia menggabungkan aktivitas membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Model pembelajaran 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.

Pembelajaran dengan metode jigsaw diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru. Guru bisa menuliskan topik yang akan dipelajari pada papan tulis, penanyangan power point, dan sebagainya. Guru menanyakan kepada peserta didik apa yang mereka ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan sumbang saran ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skemata atau struktur kognitif peserta didik agar lebih siap menghadapi kegiatan pelajaran yang baru.

Menurut Rusman (2012: 218) Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebuah “model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil”. Seperti diungkapkan oleh Lie dalam Rusman (2012: 218) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini merupakan “model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri”. Sedangkan Kurniasih dan Sani (2015: 24) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah “model pembelajaran kooperatif yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain”. Sejalan dengan pendapat Hamdayama (2014: 87) Jigsaw adalah “model pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis sependapat dengan pendapat Kurniasih dan Sani bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pembelajarannya dan dalam pembelajaran siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Jigsaw

Langkah-langkah model pembelajaran jigsaw guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen/subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dan masing-masing kelompok yang bertanggung jawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri dari dua atau tiga orang. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menurut Kurniasih dan Sani (2015: 27-28) sebagai berikut:

- **Persiapan**
Guru dapat menjabarkan isi topik secara umum, serta memotivasi siswa dan menjelaskan tujuan mempelajari topik yang akan dibahas.
- **Penjelasan materi**
Materi pembelajaran kooperatif model jigsaw dibagi menjadi beberapa bagian pembelajaran tergantung pada banyak anggota dalam setiap kelompok serta banyaknya konsep materi

pembelajaran yang ingin dicapai dan yang akan dipelajari oleh siswa.

- Guru membagi siswa ke dalam kelompok asal dan ahli
Kelompok dalam pembelajaran kooperatif model jigsaw beranggotakan 3-5 orang yang heterogen baik dari kemampuan akademis, jenis kelamin, maupun latar belakang sosialnya.
- Rencana Kegiatan
 - a. Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan sub topik masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan bergabung dalam kelompok ahli.
 - b. Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua sub topik yang telah dibagikan sesuai dengan banyaknya kelompok.
 - c. Siswa ahli kembali ke kelompok masing-masing untuk menjelaskan topik yang didiskusikannya.
 - d. Siswa mengerjakan tes individual atau kelompok yang mencakup semua topik.
 - e. Pemberian penghargaan kelompok berupa skor individu dan skor kelompok atau menghargai prestasi kelompok.
- Melakukan Evaluasi
 - a. Mengerjakan kuis individual yang mencakup semua topik
 - b. Membuat laporan mandiri atau kelompok.
 - c. Presentasi.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang fleksibel. Menurut Kurniasih dan Sani (2015: 25) Jigsaw mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan
 - a. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar
 - b. Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat
 - c. Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpedapat.
 - d. Memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri.
- 2) Kekurangan
 - a. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.

- b. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berfikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.
- c. Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan.
- d. Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

D. Prestasi Belajar

Prestasi belajar erat kaitannya dengan proses belajar dan hasil belajar. Ada beberapa cara untuk mengevaluasi kualitas atau mutu yang berkaitan dengan pendidikan formal tetapi indikatornya adalah bagaimana kinerja murid yang bersangkutan ketika mengikuti tes. Prestasi belajar menurut Syah (2011: 139) “Prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”. Sedangkan menurut Tu’u (2004: 75) “Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai peserta didik ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah”. Lebih lanjut Surya (2004: 64) mengatakan bahwa “Prestasi belajar ialah sesuatu yang dicapai oleh peserta didik sebagai perilaku belajar yang berupa hasil belajar yang berbentuk perubahan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis sependapat dengan pendapat Tu’u bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai peserta didik ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.

E. Pembelajaran PKn

Pancasila sudah merupakan pandangan hidup bangsa yang berakar dalam kepribadian bangsa Indonesia dalam pandangan hidup itu terkandung konsep

dasar tentang kehidupan yang dicita-citakan yang dianggapnya baik. Menurut Daryono (2011: 1) “PKn adalah nama dari suatu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah dan PKn berusaha membina perkembangan moral anak didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila”. Selanjutnya menurut Murdiono (2012: 33) “Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib yang harus dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan tinggi”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu mata pelajaran yang harus dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan tinggi yang berfungsi untuk membina perkembangan moral peserta didik yang harus sesuai dengan nilai Pancasila.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 37 Ayat (1) dinyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat “ Pendidikan Kewarganegaraan”. Selanjutnya pada ayat (2) juga dinyatakan bahwa kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat “ Pendidikan Kewarganegaraan”. Sementara itu pada bagian penjelasan pasal 37 dikemukakan bahwa “ Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”. Landasan yuridis formal pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan kewarganegaraan yang diberikan di jenjang persekolahan harus dimaknai bahwa persoalan kewarganegaraan bukan sekedar membahas status logal-formal kewarganegaraan. Menurut Wahab dan Sapriya dalam Murdiono (2012 : 35) ada beberapa kelemahan

pendidikan kewarganegaraan di masa lalu. Kelemahan-kelemahan itu antara lain:

- 1) Terlalu menekankan pada aspek nilai moral belaka yang menempatkan siswa sebagai objek yang berkewajiban untuk menerima nilai-nilai moral tertentu.
- 2) Kurang diarahkan pada pemahaman struktur, proses, dan institusi-institusi negara dengan segala kelengkapannya.
- 3) Pada umumnya bersifat dogmatis dan relatif.
- 4) Berorientasi kepada kepentingan rezim yang berkuasa.

Kelemahan-kelemahan tersebut menjadikan pendidikan kewarganegaraan tidak berhasil dalam membentuk warga negara yang demokratis. Pembelajaran lebih bersifat indoktrinasi daripada demokratis. Pembelajaran yang mengekang kebebasan siswa dalam proses pembelajaran akan menjauhkan keberhasilan tujuan pembelajaran.

Murdiono (2012: 48) tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Murdiono (2012: 49) Pendidikan kewarganegaraan bertujuan membekali siswa agar memiliki kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab serta bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan

bernegara. Selain itu, membekali siswa agar memiliki kemampuan untuk memiliki sayap antikorupsi.

F. Hasil Penelitian Relevan

1. Sinjuamah, Cicin (2005) Pengaruh pembelajaran kooperatif model jigsaw terhadap prestasi belajar sejarah siswa SMPN 1 JEMBER.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran kooperatif model jigsaw terhadap prestasi belajar sejarah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen yang menggunakan sampel kelas eksperimen dan sampel kelas kontrol dengan jumlah responden 84 siswa. Teknik pengumpulan data melalui tes, dokumentasi, observasi, dan wawancara. Untuk menganalisis data menggunakan uji t-tes dan efektivitas relatif.

Hasil analisis yang diperoleh dari penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif model Jigsaw berpengaruh terhadap prestasi belajar sejarah, dan lebih efektif dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Analisis data dengan menggunakan uji t-tes menghasilkan t 7.91, sedangkan t tabel viii hitung 1.99. Untuk efektivitas relatif diperoleh nilai 6.88%. Kesimpulan yang didapat dari analisis data: (1) Ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran kooperatif model Jigsaw dan pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Sejarah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jember pada semester gasal tahun pembelajaran 2005/2006, (2) Pembelajaran kooperatif model Jigsaw efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Sejarah siswa kelas VII SMP

Negeri 1 Jember pada semester gasal tahun pembelajaran 2005/2006, dengan tingkat efektivitas 6,88%. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember”.

2. Agustinningrum, Ellyah (2012) Pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap prestasi belajar operasi hitung pecahan pada siswa kelas V SDN Gunungronggo Kabupaten Malang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap prestasi belajar operasi hitung pecahan pada siswa kelas V SDN Gunungronggo Kabupaten Malang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran jigsaw mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar operasi hitung pecahan dan mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap prestasi belajar operasi hitung pecahan pada siswa kelas V SDN Gunungronggo.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gunungronggo pada semester II Tahun Ajaran 2011/2012 dan sebagai sampel penelitian adalah 42 orang siswa. Dari analisis uji hipotesis diperoleh t hitung $>$ t tabel yaitu $2,145 > 2,021$ pada taraf kepercayaan 5% yang berarti H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa yang diajar dengan pembelajaran model jigsaw. Dari hasil belajar diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen 84,84 dan kelas kontrol 75,17 sehingga penggunaan

model pembelajaran jigsaw berpengaruh lebih baik terhadap prestasi belajar siswa.

G. Kerangka Pikir

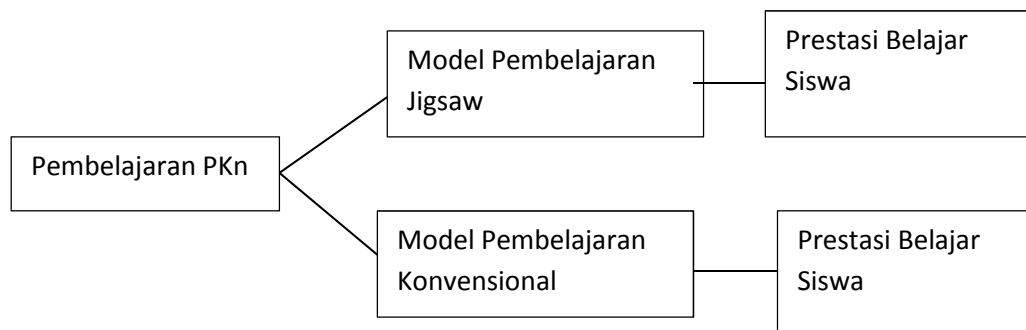
Penggunaan model pembelajaran konvensional seperti ceramah adalah model pembelajaran yang masih berpusat kepada guru sebagai sumber informasi utama dan kurang melibatkan siswa untuk aktif dan cenderung merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran juga tidak maksimal karena mereka tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa belajar bersama dalam kelompok dan berdiskusi bersama untuk mempelajari materi pembelajaran. Dengan demikian, siswa lebih mudah mengingat dan memahami apa yang mereka pelajari serta berdampak pada prestasi belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dimana siswa dibentuk ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam kelompok dimana dalam kelompok ini siswa saling bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing.

Setelah melakukan proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, maka akan dilakukan *post test* untuk melihat kemampuan dari tiap-tiap kelas untuk selanjutnya dibandingkan guna melihat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Paradigma Kerangka Pemikiran

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *quasi eksperiment* dengan desain *Nonequivalent control group design*.

Menurut Sugiyono (2012: 116) pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Gambar 2. Desain Penelitian

R ₁	O ₁	X	O ₂
R ₂	O ₃		O ₄

Sumber: Sugiyono (2012: 116)

Keterangan:

- R₁ : Kelas eksperimen
- R₂ : Kelas kontrol
- X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw
- O₁ : Skor *pre-test* pada kelas eksperimen
- O₂ : Skor *post-test* pada kelas eksperimen
- O₃ : Skor *pre-test* pada kelas kontrol
- O₄ : Skor *post-test* pada kelas kontrol

B. Populasi dan sampel penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 51 siswa. Menurut Sugiyono (2012: 117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka dapat disimpulkan bahwa populasi adalah seluruh yang akan dikenai penelitian, yang menjadi subjek penelitian baik orang, barang, dan unit organisasi dan populasi tidak selalu orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2012: 118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ditentukan dengan cara sampel populasi atau sampel jenuh yaitu menjadikan seluruh populasi sebagai sampel penelitian dan tidak memilih secara acak kelas yang ada untuk ditentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah adalah kelas IVB berjumlah 24 siswa dan kelas IVA berjumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

C. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Labuhan Dalam Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung semester genap tahun ajaran 2015/2016. Ruang lingkup ilmu penelitian ini adalah mata pelajaran PKn tentang Pemerintahan Tingkat Pusat kelas IV dan subjek penelitian ini siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Objek dalam penelitian ini prestasi belajar PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan yaitu prapenelitian, perencanaan, dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
- b. Melakukan observasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru PKn.
- c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Tahap Perencanaan

- a. Peneliti membuat proposal dan melakukan seminar proposal.
- b. Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- c. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan untuk kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah.

3. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Menyiapkan instrumen penelitian.
- b. Melakukan validasi instrumen dan perbaikan instrumen.
- c. Melakukan uji coba instrumen penelitian.
- d. Melaksanakan penelitian/ perlakuan.
- e. Memberikan tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol (*post test*).
- f. Menganalisis hasil penelitian.
- g. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan hal yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2012: 61) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel Bebas

Variabel ini sering disebut sebagai Variabel Pengaruh, Variabel Perlakuan, Variable Bebas. Menurut Sugiyono (2012: 61) Variabel bebas (Independen) atau sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, atau antecedent. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat Jadi variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain yang dilambangkan dengan X. variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

2. Variabel Terikat

Variabel Terikat sering disebut sebagai Variabel Terpengaruh, Variabel Terikat atau Variabel Tergantung. Menurut Sugiyono (2012: 61) Variabel terikat (Dependent) atau sering disebut variabel output, kriteria, atau konseku. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas sehingga sifatnya sangat tergantung pada variabel lain yang dilambangkan dengan Y. variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar PKn.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

- a. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw (Variabel X) menurut Rusman (2012: 218) adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil.
- b. Prestasi belajar (Variabel Y) menurut Tu'u (2004: 75) Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai peserta didik ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Definisi Operasional

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw (Variabel X) merupakan model pembelajaran kooperatif yang memiliki kelompok asal dan kelompok ahli materi masing-masing yang terdiri dari 4- 6 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda dan kelompok ini disebut dengan kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan

dengan jumlah bagian materi yang akan dipelajari dalam tehnik jigsaw ini setiap siswa diberi tugas untuk mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok.

- b. Prestasi belajar (Variabel Y) adalah hasil yang diperoleh siswa dalam penguasaan pengetahuan setelah dilaksanakan proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu yang berbentuk pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mengetahui hasil dari proses belajar tersebut dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan dilaksanakan *posttest* untuk melihat hasil belajar siswa. Jadi, apabila siswa mendapatkan nilai di atas 70 maka, siswa dikatakan berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan teknik tes dan dokumentasi.

1. Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Arikunto (2010: 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui

kemampuan awal siswa dan melihat pengaruh perlakuan yang telah dilakukan.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lain yang digunakan adalah dokumentasi. Menurut Arikunto (2010: 201) dokumentasi dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data sekunder. Data ini berupa jumlah siswa dan hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dan keadaan siswa di SD Negeri 3 Labuhan Dalam Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung.

H. Instrumen Penelitian

1. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen yang dipakai dalam penelitian adalah berbentuk tes. Tes dilakukan sebanyak satu kali tes yang diberikan pada akhir semester, yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IVA dan IVB SD Negeri 3 Labuhan Dalam Bandar Lampung.

1.1 Validitas soal

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Menurut Arikunto (2010: 211) Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai

validitas tinggi sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan adalah uji validitas isi dan validitas butir soal. Menurut Sudjana (2009: 13) mengemukakan bahwa validitas isi berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur. yaitu ditinjau dari kesesuaian isi instrumen tes dengan isi kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang hendak diukur. Langkah-langkah untuk mendapatkan instrumen yang valid dapat dilakukan sebagai berikut:

- a. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang diukur sesuai dengan pokok bahasan pada kurikulum yang berlaku.
- b. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
- c. Melakukan penelitian terhadap butir soal dengan meminta bantuan dengan guru mitra untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Setelah instrumen dinyatakan valid, selanjutnya uji validitas dilakukan terhadap 24 siswa di luar sampel dalam populasi dengan jumlah soal yang diujikan sebanyak 20 soal. Untuk menguji validitas

butir soal digunakan korelasi *product moment* dari Pearson dengan rumus 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:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah sampel

X = Skor butir soal

Y = Skor total

(Arikunto, 2010: 213)

Kemudian dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid.

Dalam perhitungan uji validas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft office excel 2010*. Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen prestasi belajar pada lampiran 5, dapat dibuat rekapitulasi seperti Tabel 2 Dengan N = 20 dan signifikansi = 5% maka r_{tabel} adalah 0,388. Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, hasilnya semua item soal valid dan 20 soal yang valid akan digunakan pada *posttest* penelitian ini. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil perhitungan uji validitas instrument tes. Adapun rekap data hasil perhitungan *Microsoft Excel 2010* dapat dilihat pada halaman lampiran 5.

Tabel 2. Tabel Klasifikasi Validitas

	0.00 > rxy	Tidak valid	(TV)
	0.00 < rxy < 0.20	Sangat rendah	(SR)
Kriteria validitas:	0.20 < rxy < 0.40	Rendah	(Rd)
	0.40 < rxy < 0.60	Sedang	(Sd)
	0.60 < rxy < 0.80	Tinggi	(T)
	0.80 < rxy < 1.00	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: Arikunto (2008: 110)

1.2 Uji Reliabilitas

Realibilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk menentukan reliabilitas instrumen tes digunakan rumus Alpha. Rumus Alpha dalam Arikunto (2010: 238) adalah :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{11} : Koeffisien reliabilitas
 n : Banyaknya butir soal
 $\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir
 σ_i^2 : Varians total

Proses pengolahan data *reliabilitas* menggunakan *program Microsoft office excel 2010* dengan klasifikasi:

Tabel 3. Tabel Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2008: 110)

Hasil rekapitulasi uji reliabilitas yang didapatkan sebesar 0,841 dengan kategori sangat tinggi. Adapun rekap data hasil perhitungan *Microsoft Excel* 2010 dapat dilihat pada halaman lampiran 6.

1.3 Daya Pembeda

Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Menurut Arikunto (2008: 211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah).

Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda menurut Arikunto (2008: 213) adalah:

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

Keterangan:

J : jumlah peserta tes

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P : indeks kesukaran

$P_{A=}$ $\frac{B_A}{J_A}$: proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_{B=}$ $\frac{B_B}{J_B}$: proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 4. Tabel Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Keterangan
0,00 sampai 0,20	Jelek (<i>poor</i>)
0,20 sampai 0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
0,40 sampai 0,70	Baik (<i>good</i>)
0,70 sampai 1,00	Baik sekali (<i>excellent</i>)

Sumber: Arikunto (2008: 218)

Dari hasil perhitungan dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2010* dapat diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Jelek	0	-
2.	Cukup	2,4,8,10,11,15,16,19	8
3.	Baik	1,3,5,6,7,9,12,13,14,17,18,20	12
4.	Baik Sekali	-	-
5.	Tidak Baik	-	-

Data Lengkap: Lampiran 7

1.4 Taraf Kesukaran

Untuk menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft office excel 2010*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2008: 208) yaitu:

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

Keterangan:

P : tingkat kesukaran

B : jumlah siswa yang menjawab pertanyaan benar

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 6. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, (2008 : 210).

Dari hasil perhitungan dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2010* dapat diketahui hasil ujitaraf kesukaran seperti pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

No	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah
1.	Sukar	3,19	2
2.	Sedang	1,2,4,6,9,12,13,14,16,17,18,20	12
3.	Mudah	5,7,8,10,11,15	6

Data Lengkap: Lampiran 8

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

Syarat yang harus di analisis berdasarkan hipotesis yang dirumuskan.

a. Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui data sebaran pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak maka harus melewati uji normalitas data. Menurut Priyatno (2009: 187) mengemukakan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data sampel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas data dengan melihat nilai di *Kolmogorov-Smirnov* yang akan dilakukan dengan bantuan Program *SPSS 17 for windows*. Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa H_0 ditolak apabila nilai signifikansi (Sig) < 0,05, berarti distribusi sampel tidak normal. H_a diterima apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05 berarti sampel berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas data maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Menurut Priyatno (2009: 89) pengujian homogenitas dilakukan setelah diuji kenormalannya yaitu dengan menggunakan uji analisis *univariate* dengan uji *levene's* dengan bantuan program *SPSS 17 for windows*. Kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima (varian sama), sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak (varian barbeda).

J. Uji Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_a : Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar PKn Kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam Tahun Ajaran 2015/2016.

H_0 : Tidak Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar PKn Kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam Tahun Ajaran 2015/2016.

Dengan kriteria pengujian, bila t hitung $<$ t tabel, maka H_a ditolak, tetapi sebaliknya bila t hitung $>$ t tabel atau t hitung $=$ t tabel maka H_a diterima.

Untuk mengetahui variabel X berpengaruh terhadap variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasikan) yaitu menggunakan rumus koefisien regresi linier. Menurut Priyatno (2009: 127) regresi linier adalah hubungan secara linier antara variable dependen dengan variable independen. Sedangkan jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana, analisis regresi linier sederhana dipakai untuk menganalisis hubungan linier antara 1 variabel independen dengan variable dependen, dengan Uji t menggunakan bantuan program *SPSS 17.0 for windows*.

Menurut Priyatno (2009: 135) persamaan regresi untuk regresi linier sederhana yaitu:

$$= a + bX$$

Keterangan:

- = nilai prediksi variabel dependen
- a = konstanta, nilai jika $X = 0$
- b = koefisien regresi, yaitu nilai peningkatan atau penurunan variabel yang didasarkan variabel X
- X = variabel independen.

Dengan kriteria pengujian, bila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka H_a ditolak, tetapi sebaliknya bila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} = t_{\text{tabel}}$ maka H_a diterima.

Untuk mengetahui variabel X berpengaruh terhadap variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasikan) yaitu menggunakan rumus koefisien regresi linier.

Dengan kriteria ketuntasan jika prestasi belajar PKn siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol maka H_a diterima, sebaliknya jika prestasi belajar kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol maka H_a ditolak. Analisis regresi linier sederhana pada penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan program SPSS 17.0 *for Windows*.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada kelas eksperimen (IVA) yaitu 80,18 lebih tinggi dari nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (IVB) yang hanya mendapat nilai 65,83.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk memberikan pengaruh ke arah yang lebih baik terhadap prestasi belajar khususnya mata pelajaran PKn siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Dalam Bandarlampung, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk meningkatkan prestasi belajarnya tidak hanya pada mata pelajaran PKn saja tetapi juga pada mata pelajaran yang lainnya. Serta diharapkan memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah dan membantu siswa mempermudah pemahaman dalam mata pelajaran PKn serta memberikan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran PKn.

2. Bagi Guru

Dalam kegiatan pembelajaran PKn sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan model pembelajaran, karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* tersebut dapat memberi pengaruh ke arah yang lebih baik lagi terhadap prestasi belajar siswa, terutama pada pembelajaran PKn. Guru hendaknya memberikan inovasi dalam pemilihan model pembelajaran yang memiliki alternatif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa serta membantu guru memperjelas materi yang disampaikan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Agar kepala sekolah memberi himbauan kepada guru-guru agar Kompetensi Dasar yang memiliki karakteristik sama dengan materi Pemerintahan Tingkat Pusat menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*. Selain itu, agar kepala sekolah senantiasa menghimbau dan membantu guru untuk melaksanakan model pembelajaran yang beragam sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan pendidikan pada umumnya.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinningrum, Ellyah. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Operasi Hitung Pecahan pada Siswa Kelas V SD Negeri Gunungrejo Kabupaten Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah FIP Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta. 110, 208, 210-218 hlm.
- . 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Rineka Cipta: Jakarta. 193, 201, 211-213, 238 hlm.
- Daryono. 2011. *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Rineka Cipta: Jakarta. 1 hlm.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara: Jakarta. 27 hlm.
- Hamdayama. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia: Bogor. 87 hlm.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta. 204 hlm.
- Komalasari. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. PT Rafika Aditama: Bandung. 3, 62 hlm.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesional Guru*. Katapena. Penerbit @gmail: Kata Pena. 24, 27-28 hlm.
- Murdiono. 2012. *Strategi Pembelajaran Kewarganegaraan Berbasis Portofolio*. Ombak: Yogyakarta. 21, 33-35, 48-49 hlm.
- Priyatno, Duwi. 2009. *Belajar Olah Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi. 89, 127, 135, 187 hlm.
- Ruhimat, Dkk. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada: Jakarta. 128 hlm.

- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Rajawali Pers: Jakarta. 201-206, 212-218, 225 hlm.
- Sinjuamah, Cicin. 2005. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas VII Semester Gasal SMP Negeri 1 Jember*. Skripsi, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia: Bogor. 3-5, 13 hlm.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi Keenam*. Penerbit PT Tarsito: Bandung. 47 hlm.
- . 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung. 13 hlm.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B)*. Alfabeta: Bandung. 61, 116-118 hlm.
- Surya, Mohamad. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Pustaka Bani Quraisy: Bandung. 64 hlm.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model pembelajaran inovatif*. Graha Ilmu: Yogyakarta. 29 hlm.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung. 139 hlm.
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. AR-RUZZ MEDIA: Yogyakarta. 15-17 hlm.
- Tu'u, T. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Gramedia Widiasarana: Jakarta. 75 hlm.
- Undang-undang RI No 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika: Jakarta.
- Undang-undang RI No 14 Tahun 2005 *Tentang Guru dan Dosen*
- Warsita Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta: Jakarta. 65-77 hlm.