

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V
SD NEGERI 1 METRO TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

KUKUH BINTORO



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V SD NEGERI 1 METRO TIMUR

Oleh

KUKUH BINTORO

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PKn. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn kelas V SD Negeri 1 Metro Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan angket. Hasil Penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen 25,5 lebih tinggi dari pada kelas kontrol 13, dengan selisih peningkatan nilai rata-rata sebesar 12,5. Perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *independent sampel t-test* diperoleh data t_{hitung} sebesar 3,675 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,021, perbandingan tersebut menunjukkan ($3,675 > 2,021$) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar.

Kata kunci: *cooperative learning*, *jigsaw*, hasil belajar PKn.

ABSTRACT

EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF JIGSAW TYPE ON LEARNING RESULTS CIVIL STUDENT CLASS V SD NEGERI 1 METRO TIMUR

By

KUKUH BINTORO

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

The results showed an increase in the average value from pretest to posttest in the experimental class 25.5 higher than in the control class 13, with an increase in the mean value of 12.5. Calculation of hypothesis test using independent formula of t-test sample obtained by tcount data 3,675 while ttable equal to 2,021, the comparison show $(3,675 > 2,021)$ there is positive and significant influence on applying cooperative learning type jigsaw model to result of learning.

Keywords: cooperative learning, jigsaw, Civics learning outcomes.

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V
SD NEGERI 1 METRO TIMUR**

Oleh

KUKUH BINTORO

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V SD NEGERI 1 METRO TIMUR**

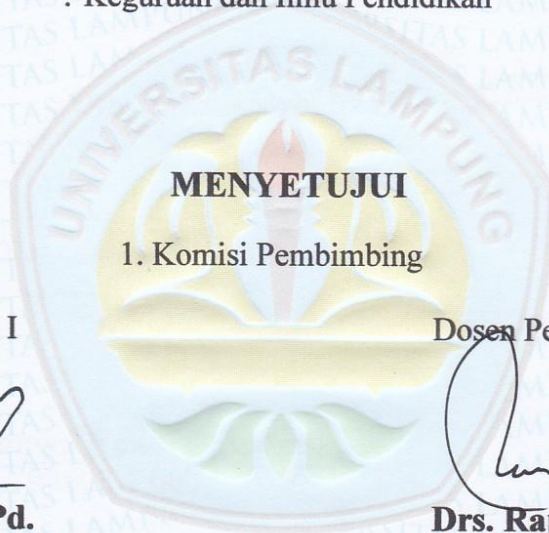
Nama Mahasiswa : **Kukuh Bintoro**

No. Pokok Mahasiswa : 1413053062

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dr. Sowiyah, M.Pd.
NIP 19600725 198403 2 001

Dosen Pembimbing II

Drs. Rapani, M.Pd.
NIP 19600706 198403 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

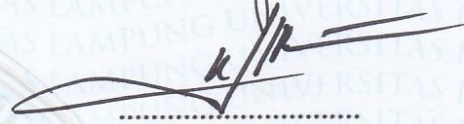
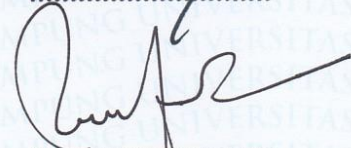
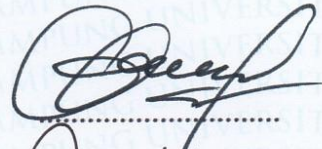
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Sowiyah, M.Pd.**

Sekretaris : **Drs. Rapani, M.Pd.**

Penguji Utama : **Drs. Siswanto, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **30 April 2018**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kukuh Bintoro
NPM : 1413053062
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, April 2018
Yang membuat Pernyataan



Kukuh Bintoro
NPM 1413053062

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Kukuh Bintoro, dilahirkan di OKU Timur pada tanggal 28 September 1995. Peneliti adalah anak pertama dari dua bersaudara, putra dari pasangan Bapak Rusli Saloko dan Ibu Suwarti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Karang Sari lulus pada tahun 2008.
2. SMP Negeri 1 Belitang Madang Raya lulus pada tahun 2011.
3. SMA Negeri 1 Belitang pada tahun 2014.

Pada tahun 2014, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

MOTO

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka
apabila engkau telah selesai dari sesuatu urusan,
tetaplah bekerja keras. Dan hanya kepada
Tuhanmulah engkau berharap.
(QS. Al-Insyirah: 6-8)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Dengan segenap rasa syukur kepada Allah Swt. Yang Maha Pengasih dan Penyayang, karena dengan Rahmat dan Hidayah-Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan. Karya ini kupersembahkan kepada:

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Orang Tuaku tercinta Bapak Rusli Saloko dan Ibu Suwarti.

Yang selalu mendoakan dalam kebaikan dan kesuksesanku, selalu mendengar keluh kesahku, memberikan dukungan serta kasih sayang yang tiada batas, dan mengorbankan material maupun spiritual demi kebahagiaan dan keberhasilanku.

Adikku tersayang, M. Irpan Setia.

Yang selalu mendukung dan memberiku semangat dalam berjuang menggapai cita-cita.

Para guru dan dosen yang telah mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan tauladan yang baik,

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman., M. Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Muncarno, M. Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti serta membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.

6. Ibu Dr. Sowiyah, M. Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Rapani, M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Drs. Siswantoro, M. Pd., Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen serta staf kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Ibu Siti Aisyah, S. Pd., Kepala SD Negeri 1 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Ibu Mursimah, S. Pd. SD., Guru Kelas V A SD Negeri 1 Metro Timur yang peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
12. Ibu Suryani, S. Pd., Guru Kelas V B SD Negeri 1 Metro Timur yang peneliti jadikan sebagai kelas kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
13. Dewan guru dan staf tata usaha SD Negeri 1 Metro Timur yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.

14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah Swt membalas semua kebaikan berbagai pihak yang telah membantu peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, April 2018
Peneliti

Kukuh Bintoro
NPM 1413053062

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Belajar dan Pembelajaran	10
1. Belajar.....	10
a. Pengertian Belajar.....	10
b. Teori Belajar	11
c. Hasil Belajar	13
1) Pengertian Hasil Belajar	13
2) Macam-macam Hasil Belajar	14
3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	16
2. Pembelajaran.....	19
a. Pengertian Pembelajaran	19
b. Model Pembelajaran	20
1) Pengertian Model Pembelajaran	20
2) Model-model Pembelajaran	21
B. Model <i>Cooperative Learning</i>	22
1. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	22
2. Ciri-ciri Model <i>Cooperative Learning</i>	23
3. Tipe-tipe Model <i>Cooperative Learning</i>	25

	Halaman
C. Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Jigsaw</i>	27
1. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Jigsaw</i>	27
2. Langkah-langkah dalam Penerapan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Jigsaw</i>	29
3. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Jigsaw</i>	32
D. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	35
1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	35
2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	36
3. Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	37
4. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD.....	38
E. Kajian Penelitian yang Relevan	39
F. Kerangka Pikir dan Paradigma Penelitian	40
1. Kerangka Pikir	40
2. Paradima Penelitian	41
G. Hipotesis	42

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	44
B. Prosedur Penelitian	45
C. <i>Setting</i> Penelitian	47
1. Tempat Penelitian	47
2. Waktu Penelitian.....	47
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel Penelitian ..	47
1. Variabel Penelitian.....	47
2. Definisi Operasional Variabel Penelitian	48
E. Populasi dan Sampel	49
1. Populasi Penelitian.....	49
2. Sampel Penelitian	50
F. Teknik Pengumpulan Data.....	51
1. Instrumen Tes	51
2. Angket atau Kuesioner.....	52
3. Uji Coba Instrumen.....	53
4. Uji Persyaratan Instrumen	54
a. Validitas	54
b. Reliabilitas	55
G. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis.....	57
1. <i>N-Gain</i>	57
2. Uji Persyaratan Analisis Data	58
a. Uji Normalitas	58
b. Uji Homogenitas	59
3. Teknik Analisis Data Kuantitatif	60
4. Uji Hipotesis	60

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	62
1. Visi	62
2. Misi	62
3. Sarana dan Prasarana	63
4. Tenaga Pendidik.....	63
B. Pelaksanaan Penelitian.....	65
1. Persiapan Penelitian	65
2. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	65
a. Validitas Tes.....	65
b. Validitas Angket.....	66
c. Reliabilitas	68
1) Reliabilitas Tes.....	68
2) Reliabilitas Angket.....	68
3. Pelaksanaan Penelitian.....	68
4. Pengambilan Data Penelitian	68
C. Deskripsi Data Penelitian.....	69
D. Analisis Data Penelitian	69
1. <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	69
a. <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	69
b. <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	70
c. Pembahasan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	71
2. <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	72
a. <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	72
b. <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	72
c. Pembahasan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	73
3. Pembahasan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	74
4. <i>N-Gain</i>	75
5. Analisis Hasil Angket	77
E. Uji Persyaratan Analisis Data	79
1. Uji Normalitas.....	79
2. Uji Homogenitas	80
3. Uji Hipotesis	80
F. Pembahasan.....	80

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	87
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA	89
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	91
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Nilai <i>Mid</i> Semester Ganjil Kelas V Mata Pelajaran PKn Tahun Ajaran 2017/2018	5
2. Kisi-kisi Soal Instrumen Penelitian	52
3. Skor Penilaian Jawaban Angket.....	53
4. Kisi-kisi Angket	53
5. Koefisien Reliabilitas	57
6. Fasilitas SD Negeri 1 Metro Timur	63
7. Daftar Nama Guru dan Karyawan SD Negeri 1 Metro Timur.....	64
8. Analisis Validitas Tes	66
9. Analisis Validitas Angket	67
10. <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	70
11. <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	70
12. <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	72
13. <i>Posttes</i> Kelas Kontrol	73
14. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	75
15. Distribusi Nilai Angket	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Ilustrasi Kelompok <i>Jigsaw</i>	28
2. Bagan Kerangka Pikir	41
3. Paradigma Penelitian	42
4. Diagram Rancangan Penelitian.....	45
5. Diagram Garis Peningkatan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	71
6. Diagram Garis Peningkatan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	74
7. Diagram Batang Perbandingan Peningkatan Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	75
8. Diagram Batang Perbandingan Nilai <i>N-Gain</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	77
9. Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata <i>N-Gain</i>	78
10. Diagram Batang Hasil Analisis Angket Siswa Kelas Eksperimen	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas.....	92
2. Surat Pemberian Izin Penelitian Pendahuluan	93
3. Surat Uji Coba Instrumen Penelitian dari Fakultas.....	94
4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	95
5. Surat Keterangan dari Fakultas	96
6. Surat Pemberian Uji Instrumen.....	97
7. Surat Pemberian Izin Penelitian.....	98
8. Surat Keterangan Penelitian.....	99
9. Pemetaan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Tahun Ajaran 2017/2018	100
10. Silabus Pembelajaran	102
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	104
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	110
13. Nilai <i>Mid</i> Semester Ganjil Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas VA dan VB SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Ajaran 2017/2018.....	115
14. Soal Uji Coba Instrumen.....	116
15. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen	121
16. Uji Coba Instrumen Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Jigsaw</i>	122
17. Uji Validitas Tes	124
18. Tabel Validitas Tes	127
19. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	129
20. Uji Validitas Angket	130
21. Tabel Validitas Angket	136
22. Uji Reliabilitas Tes	138
23. Tabel Reliabilitas Tes	139
24. Uji Reliabilitas Angket	140
25. Tabel Reliabilitas Angket	142
26. Soal <i>Pretest</i>	143
27. Soal <i>Posttest</i>	149
28. Kunci Jawaban Soal Instrumen Penelitian.....	155
29. Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Model <i>Cooperative</i> <i>Learning</i> Tipe <i>Jigsaw</i>	156
30. Lembar Kerja Siswa	158
31. Nilai Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VA (Eksperimen)	162
32. Nilai Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VB (Kontrol)	163

	Halaman
33. Nilai Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Jigsaw</i> Siswa Kelas VA (Eksperimen)	164
34. Uji Normalitas	165
35. Tabel Nilai-nilai <i>Chi Kuadrat</i> (χ^2)	176
36. Tabel Kurva Normal 0-Z.....	177
37. Uji Homogenitas	178
38. Tabel Nilai-nilai untuk Distribusi F (Probabilita 0,05 atau 5%)	182
39. Uji Hipotesis	183
40. Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi t	186
41. Dokumentasi	187

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara universal pendidikan dapat diartikan sebagai suatu cara untuk mengembangkan intelektual, keterampilan, dan sikap-sikap yang diharapkan dapat membuat seseorang menjadi warga negara yang baik, tujuannya untuk mengembangkan atau mengubah kepribadian dan pola pikir seseorang. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2013: 2) bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan emosional dan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seseorang yang ingin memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maka seseorang tersebut dianjurkan menempuh pendidikan. Peran pendidikan dalam upaya pembentukan generasi di masa mendatang menuntut guru sebagai bagian dari elemen pendidikan untuk proaktif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, sehingga terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang mengarah pada tujuan pendidikan.

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

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

Pada saat ini pemerintah mengharapkan penerapan Kurikulum 2013, tetapi ada SD yang masih menggunakan Kurikulum KTSP di kelas tertentu. Hal ini disebabkan karena guru masih belum siap menerapkan Kurikulum 2013, sistem penilaian yang rumit, serta kurangnya pelatihan dan sosialisasi seperti dikemukakan oleh Anies Baswedan yang dikutip dari MetroTV (2014). Pada SD Negeri 1 Metro Timur tempat peneliti melakukan penelitian terdapat dua Kurikulum yang digunakan, yaitu Kurikulum 2013 dan Kurikulum KTSP. Kurikulum 2013 digunakan pada kelas I dan kelas IV, sedangkan Kurikulum KTSP digunakan pada kelas II, III, V, dan VI. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Metro Timur yang menggunakan Kurikulum KTSP dalam proses pembelajarannya.

Kurikulum KTSP pada jenjang pendidikan dasar (SD) memuat beberapa mata pelajaran, yaitu (1) Pendidikan Agama, (2) Pendidikan Kewarganegaraan, (3) Bahasa Indonesia, (4) Bahasa Inggris, (5) Matematika, (6) Ilmu- Pengetahuan Alam, (7) Ilmu Pengetahuan Sosial, (8) Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Pada penelitian memilih mata pelajaran PKn. Peneliti memilih mata pelajaran PKn karena terdapat permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran yang menyebabkan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang ditentukan, sehingga membuat nilai rata-rata kelas V SD Negeri 1 Metro Timur rendah.

Mata pelajaran PKn merupakan suatu mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa dalam Susanto (2016: 233) bahwa.

PKn di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk membentuk watak atau karakteristik peserta didik menjadi warga negara yang baik, mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, dan memahami nilai-nilai kedisiplinan, kejujuran, serta sikap yang baik terhadap teman sebaya maupun orang yang lebih tua.

Pembelajaran PKn di SD dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya berlandaskan Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang dijadikan tuntunan bagi *stakeholder* pendidikan untuk membina dan mengembangkan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik sekaligus

menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan bangsa dalam kehidupan berbangsa, bermasyarakat dan bernegara. Namun, Wahab dan Susanto (2016: 231) mengemukakan bahwa berdasarkan hasil temuan beberapa penelitian diketahui bahwa daya tarik terhadap pelajaran PKn masih lemah, karena membosankan dan cenderung tidak disukai siswa, materi dan metodenya tidak menantang siswa secara intelektual. Fajar dalam Susanto (2016: 231) menjelaskan bahwa mata pelajaran PKn dalam pelaksanaannya menghadapi keterbatasan dan kendala terutama berkaitan dengan kualitas guru, keterbatasan fasilitas dan sumber belajar.

Permasalahan di atas juga terjadi pada SD yang telah diteliti. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan tanggal 18 dan 20 Oktober 2017 di SD Negeri 1 Metro Timur pada kelas V, diketahui dalam proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional. Pendekatan konvensional lebih menekankan fungsi guru sebagai pemberi informasi, sedangkan siswa lebih diposisikan sebagai pendengar dan pencatat, sehingga interaksi hanya satu arah dari guru ke siswa (*teacher center*). Hal tersebut menyebabkan siswa kurang bersemangat untuk belajar dan siswa cenderung kurang aktif dan antusias yang menyebabkan proses pembelajaran belum efektif. Guru juga kurang optimal dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi seperti *cooperative learning*, sehingga menyebabkan masih banyak siswa yang hasil belajarnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data hasil nilai *mid semester* ganjil kelas V mata pelajaran PKn tahun ajaran 2017/2018

berdasarkan hasil observasi dan wawancara tanggal 18 dan 20 Oktober 2017 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

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

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

Sumber: Dokumentasi Guru Kelas V SD N 1 Metro Timur

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

Berdasarkan uraian di atas dan kondisi yang dialami dalam pembelajaran PKn diperlukan upaya menemukan model pembelajaran yang dapat memecahkan masalah pembelajaran. Model yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran serta mengaktifkan pembelajaran di kelas adalah dengan menggunakan model *cooperative learning*. Menurut Faturrohman (2015: 44) *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang

mengutamakan kerja sama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model *cooperative learning* memiliki banyak tipe, salah satunya yaitu tipe *jigsaw*. Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini belum diterapkan secara optimal pada proses pembelajaran kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

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

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelemahan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat dioptimalkan oleh guru dengan cara lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini dapat membantu guru untuk memperbaiki hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Hal yang membuat peneliti tertarik menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* adalah dapat memberikan pengalaman belajar bekerjasama dalam

kelompok, interaksi positif, menekankan pada keaktifan, partisipasi, tanggung jawab, dan keterampilan untuk menyampaikan informasi, sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengambil judul **“Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti memperoleh berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur masih rendah.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*).
3. Siswa kurang bersemangat.
4. Siswa kurang aktif.
5. Siswa kurang antusias dalam belajar yang menyebabkan proses pembelajaran belum efektif.
6. Guru kelas V SD Negeri 1 Metro Timur belum optimal dalam menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada:

1. Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* (X).
2. Hasil belajar PKn (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan informasi ilmiah dan pengembangan ilmu pengetahuan yang meliputi unsur-unsur peran guru, keaktifan belajar siswa, dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Siswa dalam proses pembelajaran dapat lebih aktif dan tidak jenuh sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal.

b. Guru

Memberikan sumbangan pada para pendidik bahwa perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang baru seperti model *cooperative*

learning tipe *jigsaw* untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas dapat tercapai.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Metro Timur.

d. Peneliti

Menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran, salah satunya adalah model *cooperative learning* tipe *jigsaw*.

e. Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai model *cooperative learning* tipe *jigsaw*.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup masalah disini adalah pengaruh model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn.

2. Ruang Lingkup Subyek

Subyek penelitian adalah siswa kelas V.

3. Ruang Lingkup Obyek

Obyek penelitian ini adalah hasil belajar PKn.

4. Ruang Lingkup Wilayah

Wilayah penelitian ini adalah SD Negeri 1 Metro Timur.

5. Ruang Lingkup Waktu

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada pembelajaran semester genap tahun ajaran 2017/2018.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika siswa berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri.

Para ahli mengemukakan definisi belajar sebagai landasan dalam proses melaksanakan pendidikan. Menurut Khuluqo (2017: 1) bahwa belajar merupakan suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, yang tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Menurut pengertian tersebut, dalam belajar yang penting adalah *input* yang berupa stimulus dan *output* yang berupa respon.

Belajar adalah suatu proses atau aktivitas yang dialami dan dilakukan manusia sejak anak-anak, remaja, hingga dewasa, bahkan

sepanjang hayatnya. Pendapat Harianto dan Suyono (2014: 9) belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki prilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Definisi ini beranggapan bahwa hasil dari belajar adalah ditandai dengan adanya perubahan, yaitu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar.

Berdasarkan uraian para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas yang dilakukan individu guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku atau kepribadian melalui interaksi dengan individu lain dan lingkungan. Aktivitas yang dilakukan membuat suatu perubahan perilaku dalam diri individu tersebut.

b. Teori Belajar

Teori belajar digunakan untuk membantu guru dalam memahami bagaimana siswa belajar. Bruner dalam Hariyanto dan Suyono (2014: 28) bahwa teori belajar adalah deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah menjelaskan proses belajar. Winataputra (2014: 1.6-1.15) menjelaskan ada beberapa teori belajar yaitu sebagai berikut.

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik mendefinisikan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku, khususnya perubahan

kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar, bukan sebagai hasil proses pematangan (atau pendewasaan) semata. Menurut teori belajar behavioristik, perubahan perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang akan memberikan beragam pengalaman kepada seseorang. Pada teori ini menekankan pada hasil belajar, yaitu perubahan tingkah laku yang dapat dilihat, dan tidak begitu memperhatikan apa yang terjadi di dalam otak manusia karena hal tersebut tidak dapat dilihat.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif memandang bahwa pada dasarnya setiap orang dalam bertingkah laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan dan pemahamannya atas dirinya sendiri. Seseorang memiliki kepercayaan, ide-ide dan prinsip yang dipilih untuk kepentingan dirinya.

3) Teori Belajar Sosial

Teori ini menjelaskan tentang pengaruh penguatan dari luar diri atau lingkungan seorang siswa, dan aktivitas kognitif dari dalam diri siswa digabungkan dengan filsafat dasar teori belajar humanistik, yaitu “memanusiakan manusia”, terhadap kemampuan siswa belajar melalui cara “*modelling*” atau mencontoh perilaku orang lain.

4) Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses di mana siswa mengembangkan kemampuan pribadi yang khas dalam bereaksi terhadap lingkungan sekitar. Siswa tersebut mengembangkan kemampuan terbaik dalam diri pribadinya.

5) Teori Belajar Konstruktivis

Teori belajar konstruktivis memaknai belajar sebagai proses mengonstruksi pengetahuan melalui proses internal seseorang dan interaksi dengan orang lain. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh kompetensi dan struktur intelektual seseorang. Hasil belajar dipengaruhi pula oleh tingkat kematangan berpikir, pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, serta faktor lainnya seperti konsep diri dan percaya diri dalam proses belajar.

Berdasarkan penjelasan tentang teori belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa teori yang mendukung model *cooperative learning* yaitu teori konstruktivisme karena dalam teori tersebut dijelaskan bahwa belajar sebagai proses mengonstruksi pengetahuan melalui proses internal dan interaksi dengan orang lain.

c. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh dari sebuah penilaian. Siswa dianggap

berhasil dalam belajar apabila telah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang ditetapkan guru. Menurut Sudjana (2009: 3) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan menurut Susanto (2016: 5) bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melalui kegiatan belajar karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan yang relatif menetap.

Berdasarkan uraian di atas, belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Kemampuan tersebut mencakup pada ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor. Pada penelitian ini hasil belajar yang diamati difokuskan pada ranah kognitif.

2) Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan meliputi pemahaman konsep (ranah kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif), hal ini dijelaskan oleh Bloom dalam Suprijono (2015: 6-8) sebagai berikut.

a) Pemahaman Konsep (Kognitif)

Pemahaman konsep (kognitif) menurut Bloom adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu:

1. Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan mendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

b) Keterampilan Proses (Psikomotor)

Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan motorik, keterampilan intelektual, dan keterampilan sosial. Ranah psikomotorik terdiri dari tujuh perilaku yaitu:

1. Persepsi, yang mencakup kemampuan mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
2. Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
3. Gerakan terbimbing, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
4. Mekanisme, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
5. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan.
6. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.

7. Kreativitas (penciptaan), yang mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakasa sendiri.

c) Sikap

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai setelah melakukan pembelajaran. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Ranah afektif terdiri dari lima jenis perilaku, yaitu:

1. Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
2. Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
3. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan suatu nilai, menghargai, mengakui, dan membentuk sikap.
4. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
5. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Setelah melaksanakan pembelajaran, maka akan didapatkan hasil belajar yang meliputi ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. Ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah psikomotor terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, mekanisme, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan pola, dan kreativitas. Ranah afektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup.

3) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman pembelajaran.

Sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya setelah mendapat informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut baik untuk individu maupun kelompok belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2012: 124-125) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

a. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

b. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

b. **Faktor Instrumental**

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya, tinggi rendahnya hasil belajar di pengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Menurut Susanto (2016: 12) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

a. **Faktor Internal**

Faktor internal merupakan faktor yang besumber dari dalam peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yaitu, kecerdasan/intelegensi, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. **Faktor Eksternal**

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor eksternal yaitu, keadaan lingkungan keluarga, keadaan lingkungan sekolah, dan keadaan lingkungan masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mepengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, kecerdasan/ intelegensi, bakat, minat, dan motivasi, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar cenderung lebih dominan pada siswa, sedangkan mengajar lebih cenderung kepada guru. Jadi, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Hamalik (2008: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya guru untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan. Sedangkan menurut Khuloqo (2017: 52) pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit, di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan belajar siswa melalui usaha yang terencana dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran

dalam mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran sebagai proses interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

b. Model Pembelajaran

1) Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru demi tercapainya keberhasilan belajar siswa. Model pembelajaran yang sesuai akan sangat membantu dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah terwujud. Joyce dan Weil dalam Huda (2016: 73) model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda. Sedangkan menurut Suprijono (2015: 65) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Sagala (2013: 176) model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang

dugunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.

2) Model-model Pembelajaran

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan guru dalam menjelaskan dan materi yang akan disampaikan. Trianto (2010: 41) membagikan model-model pembelajaran sebagai berikut.

- a) Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.
- b) Pengajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Instruction*), adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru.
- c) Pengajaran Langsung (*Direct Instruction*), adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik.
- d) Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
- e) Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Learning*), merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa model-model pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu pembelajaran berbasis proyek, pengajaran berbasis masalah, pengajaran langsung, pembelajaran kooperatif, dan pembelajaran kontekstual. Peneliti dalam penelitian ini memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) karena dengan model *cooperative learning* siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

B. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Menurut Raharjo dan Solihatin (2007: 4) *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antar sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Sedangkan menurut Isjoni (2014: 16) bahwa *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja

sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti sependapat dengan pendapat Raharjo dan Solihatin. *Cooperative learning* sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antar sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

2. Ciri-ciri Model *Cooperative Learning*

Sebagaimana model-model pembelajaran lain, model *cooperative learning* memiliki ciri-ciri. Ciri-ciri model *cooperative learning* menurut Faturrohman (2015: 52) adalah sebagai berikut.

1. Siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, yang berbeda serta memerhatikan kesetaraan gender.
3. Penghargaan lebih menekankan pada kelompok daripada masing-masing individu. Pada penelitian, dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan, dan peranan diri sendiri maupun teman lain.

Ciri-ciri menunjukkan kekhasan dan membedakan antara model *cooperative learning* dengan model pembelajaran yang lain. Menurut Arends dalam Trianto (2010: 65) bahwa pelajaran yang menggunakan

model *cooperative learning* memiliki beberapa ciri-ciri yaitu sebagai berikut.

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam.
4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok daripada individu.

Cooperative learning berbeda dengan belajar kelompok, menurut Bennet dalam Isjoni (2014: 41-43) ada lima unsur dasar yang dapat membedakannya, hal ini dapat di jadikan sebagai ciri-ciri dari *cooperative learning*, yaitu sebagai berikut.

1. *Positive Interdependence*, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya)
2. *Interaction Face to face*, yaitu interaksi yang langsung terjadi antara siswa tanpa adanya perantara.
3. Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya, karena tujuan *cooperative learning* adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi lebih kuat pribadinya.
4. Membutuhkan keluwesan, yaitu menciptakan hubungan pribadi, mengembangkan kemampuan kelompok, dan memelihara hubungan kerja yang efektif.

5. Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam *cooperative learning* adalah siswa belajar keterampilan bekerjasama dan berhubungan ini adalah keterampilan yang penting dan sangat diperlukan di masyarakat.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ciri-ciri *cooperative learning* yaitu: 1) siswa dalam kelompok secara *cooperative* menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai, 2) kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, dan 3) penghargaan lebih menekankan pada kelompok daripada masing-masing individu.

3. Tipe-tipe Model *Cooperative Learning*

Tipe-tipe model *cooperative learning* pada dasarnya adalah sama yaitu siswa diajarkan untuk bekerja sama dan diajarkan agar mampu bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, namun pada proses pelaksanaannya saja yang berbeda, misalnya pada jumlah anggota dalam penerapannya. Ada tipe yang mengharuskan kelompok terdiri dari 4 siswa ada tipe yang kelompok hanya terdiri dari 2 siswa saja.

Menurut Isjoni (2014: 51-59) terdapat beberapa model *cooperative learning* yaitu. (1) *Student Team Achievement Division (STAD)*, (2) *Jigsaw*, (3) *Group Investigation (GI)*, (4) *Rotating Trio Exchange*, (5)

Group Resume. Sedangkan Faturrohman (2015: 53-102) menjelaskan

tipe-tipe model *cooperative learning* dibagi menjadi:

1. *Student Team Achievement Division (STAD)*
2. *Team Assisted Individualization (TAI)*
3. *Teams Games Tournament (TGT)*
4. *Snowball Throwing*
5. *Jigsaw*
6. *Learning Together*
7. *Cooperative Learning Structures (CLS)*
8. *Group Investigation (GI)*
9. *Complex Instruction*
10. *Team Accelerated Instruction (TAI)*
11. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*
12. *Structured Dyadic Methods (SDM)*
13. *Spontaneous Group Discussion (SGD)*
14. *Numbered Head Together (NHT)*
15. *Team Product (TP),*
16. *Cooperative Review (CR)*
17. *CO-OP CO-OP*
18. *Think Pair Share*
19. *Discussion Group (DG)*
20. *Make a Match*
21. Bertukar Pasang
22. *Structured Numbered Heads*
23. *Two Stay Two Stray*
24. Keliling Kelompok
25. Kancing Gemerincing
26. Keliling Kelas
27. *Role Playing*
28. *Tea Party*
29. Berkirim salam dan soal
30. *Write Around*
31. *Listening Team*
32. *Student Team Learning (STL)*
33. *Inside Outside Circle*
34. Tari Bambu
35. *Paired Story Telling (PST)*

Berdasarkan tipe-tipe model *cooperative learning* di atas, peneliti

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 *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

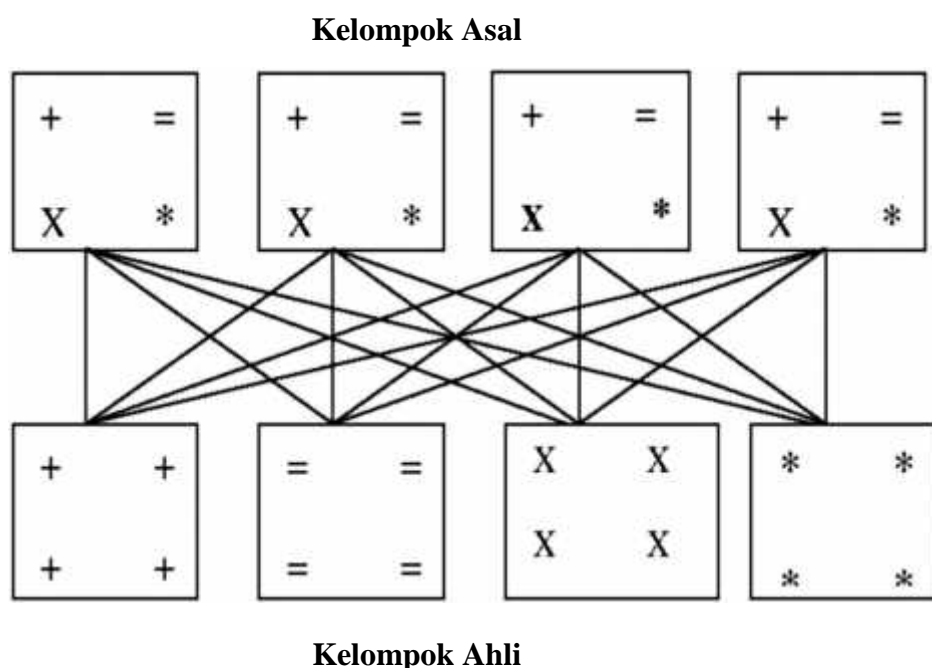
1. Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Peneliti memilih menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dalam penelitian ini karena permasalahan yang telah dijelaskan di latar belakang. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa karena hanya terfokus pada guru dan siswa kurang aktif, oleh sebab itu peneliti tertarik memilih menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*, model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk dapat aktif dan bertanggung jawab terhadap setiap tugas yang diberikan kepadanya.

Menurut Faturrohman (2015: 63) bahwa model *cooperative learning* tipe *jigsaw* merupakan suatu teknik pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok (4-6 orang) yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Sedangkan menurut Huda (2014: 121) bahwa dalam metode *jigsaw*, siswa bekerja kelompok selama dua kali, yakni dalam kelompok mereka sendiri dan dalam kelompok ahli. Pada penerapan *jigsaw*, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar dibagiannya.

Faturrohman (2015: 63) menyampaikan pada model *cooperative learning* tipe *jigsaw*, terdapat “kelompok asal dan kelompok ahli”. Kelompok asal,

yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Faturrohman (2015: 64) menjelaskan hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Ilustrasi Kelompok *Jigsaw*
Sumber: Faturrohman (2015: 64)

Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut.

Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan di kelompok ahli.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *jigsaw* adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok (4-6 orang) yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Pada model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terdapat kelompok asal dan kelompok ahli.

2. Langkah-langkah dalam Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Pada penerapan suatu model pembelajaran terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*, menurut Faturrohman (2015: 64) yaitu.

- 1) Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam teknik *jigsaw* ini, setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli (Counterpart Group/CG). Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal. Kelompok asal ini oleh Aronson disebut kelompok *Jigsaw* (gigi gergaji).

Misal suatu kelas dengan jumlah 40 siswa dan materi pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan tujuan pembelajarannya terdiri dari 5 bagian materi pembelajaran, maka dari 40 siswa akan terdapat 5 kelompok ahli yang beranggotakan 8 siswa dan 8 kelompok asal yang terdiri dari 5 siswa. Setiap anggota kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal memberikan informasi yang telah diperoleh atau dipelajari dalam kelompok ahli. Guru memfasilitasi diskusi kelompok baik yang ada pada kelompok ahli maupun kelompok asal.

- 2) Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
- 3) Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual.
- 4) Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
- 5) Materi sebaiknya secara alami dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran.
- 6) Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan *jigsaw* untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Langkah-langkah ini dibuat supaya dalam penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat berjalan dengan baik, mencapai tujuan pembelajaran dan memperbaiki hasil belajar siswa. Huda (2014: 149)

langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *jigsaw* yaitu:

- 1) Guru membagi topik pelajaran menjadi empat bagian/subtopik.
- 2) Sebelum subtopik itu diberikan, guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas pada pertemuan hari ini.
- 3) Siswa dibagi dalam kelompok berempat.
- 4) Bagian/subtopik pertama diberikan pada siswa /anggota 1, sedangkan siswa/anggota 2 menerima bagian/subtopik yang kedua. Demikian seterusnya.
- 5) Kemudian, siswa diminta membaca/mengerjakan bagian/subtopik mereka masing-masing.

- 6) Setelah selesai, siswa saling berdiskusi mengenal bagian/subtopik yang dibaca/dikerjakan masing-masing bersama rekan-rekan satu anggotanya. Pada kegiatan ini, siswa saling melengkapi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.
- 7) Khusus untuk kegiatan membaca, guru dapat membagi bagian-bagian sebuah cerita yang belum utuh kepada masing-masing siswa. Siswa membaca bagian-bagian tersebut untuk memprediksi apa yang dikisahkan dalam cerita tersebut.
- 8) Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik tersebut. Diskusi ini bisa dilakukan antar kelompok atau bersama seluruh siswa.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa sependapat dengan Faturrohmah dalam melaksanakan langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Alasannya adalah pada langkah-langkah tersebut lebih mudah dipahami dan dijelaskan secara rinci. Langkah-langkah melaksanakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* yaitu:

1. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan yang berbeda yang disebut kelompok asal. Di kelompok asal anggota dalam kelompok mempelajari materinya masing-masing, setelah mereka paham maka akan berdiskusi di kelompok ahli dimana dengan materi yang sama, setelah selesai berdiskusi di kelompok ahli kembali lagi ke kelompok asal untuk menyampaikan hasil diskusinya,
2. Setelah siswa berdiskusi (di kelompok asal dan ahli), diadakan pengundian untuk salah satu kelompok maju ke depan, agar guru dapat menyamakan persepsi mengenai materi yang telah dipelajari.
3. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual,

4. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai,
5. Materi sebaiknya dibagi menjadi beberapa bagian,
6. Jika yang dipelajari materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi secara runtut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Setiap model pembelajaran terdapat kelebihan dan kelemahan dalam proses penerapannya. Begitu pula pada model *cooperative learning* terdapat tipe *jigsaw* yang memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan.

Hamdayana (2014: 89-80) bahwa ada beberapa kelebihan dan kelemahan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* sebagai berikut.

Kelebihan

- a. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- b. Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.
- c. Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Kelemahan

- a. Prinsip utama pembelajaran ini adalah '*peer teaching*', pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena ada perbedaan persepsi dalam memahami konsep yang akan didiskusikan bersama siswa lain.
- b. Apabila siswa tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi menyampaikan materi pada teman.
- c. *Record* siswa tentang nilai, kepribadian, perhatian siswa harus sudah dimiliki oleh guru dan biasanya butuh waktu yang sangat lama untuk mengenali tipe-tipe siswa dalam kelas tersebut.

- d. Butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.
- e. Aplikasi metode ini pada kelas yang lebih besar (lebih dari 0 siswa) sangatlah sulit.

Pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* sering dijumpai beberapa permasalahan, di antaranya berikut ini.

- a. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
- b. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.
- c. Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan.
- d. Pembagian kelompok yang tidak heterogen, dimungkinkan kelompok yang anggotanya lemah semua.
- e. Penugasan anggota kelompok untuk menjadi tim ahli sering tidak sesuai antara kemampuan dengan kompetensi yang harus dipelajari.
- f. Siswa yang tidak terbiasa berkompetensi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Arends (2008: 14) bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan pada model *cooperative learning* tipe *jigsaw* yaitu, sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif.
- 2) Menjalin/mempererat hubungan yang lebih baik antarsiswa.
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa.
- 4) Siswa lebih banyak belajar dari teman-temannya dalam belajar kooperatif daripada guru.

Kelemahan:

- 1) Guru dan siswa kurang terbiasa dengan teknik ini karena masih terbawa kebiasaan menggunakan teknik konvensional, di mana pemberian materi terjadi secara satu arah.
- 2) Memerlukan waktu yang relatif lama.
- 3) Tidak efektif untuk siswa yang banyak.

- 4) Memerlukan perhatian dan pengawasan ekstra ketat dari guru.
- 5) Memerlukan persiapan yang matang.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan dalam model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terdapat kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* yaitu dapat melatih siswa untuk lebih aktif serta melatih kerjasama, siswa dapat menguasai pelajaran dalam waktu yang singkat dan setiap siswa dapat mengisi satu sama lain. Sedangkan kelemahan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terletak pada dominasi siswa yang aktif dalam diskusi dan waktu yang dibutuhkan lama. Meskipun memiliki kelemahan, model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat dioptimalkan oleh guru dengan lebih memperluas pengetahuannya, lebih kreatif dan inovatif. Penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* agar lebih efektif dengan cara mengoptimalkan penggunaan waktu pembelajaran, dan memfasilitasi serta mengawasi siswa dengan baik dalam pembelajaran.

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* digunakan oleh guru sebagai acuan untuk menyikapi bagaimana yang harus dilakukan guru pada saat akan menerapkan model pembelajaran tersebut. Jika guru dapat mengoptimalkan penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*, maka guru dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

D. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pengertian PKN (N) tidak sama dengan PKn (n). Winataputra (2014: 1.23) menjelaskan PKN adalah Pendidikan Kewargaan Negara, sedangkan PKn adalah Pendidikan Kewarganegaraan. PKN merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik. Sedangkan PKn adalah pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 1949 yang 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.

Mata pelajaran PKn pada dasarnya mencakup isi tentang konsep dan nilai Pancasila sebagai materi yang harus dipahami, dihayati dan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari sesuai usia dan lingkungannya dengan ruang lingkup norma hukum dan peraturan. PKn di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Mata pelajaran PKn pada jenjang SD harus di ajarkan dengan baik, karena sebagai pembentukan moral, karakter bangsa Indonesia, watak dan sikap yang baik bagi generasi penerus bangsa. Menurut Susanto (2016: 225), pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang

digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Sedangkan Winataputra (2014: 1.23) bahwa PKn 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.

Berdasarkan uraian para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan PKn adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara yang berlandaskan pada Pancasila dan UUD dan norma-norma yang berlaku di masyarakat sehingga dapat menjadi warga negara yang baik.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Setiap mata pelajaran di SD tentu terdapat tujuan yang harus dicapai begitu pula dengan mata pelajaran. Tujuan Pembelajaran PKn di SD adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Susanto (2016: 233-234) bahwa tujuan pembelajaran PKn ini adalah siswa dapat memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara santun, jujur, dan demokratis secara ikhlas sebagai warga negara terdidik dan bertanggung jawab. Sedangkan Ruminiati (2007: 26) bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang baik,

yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Kelak siswa diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

PKn penting diajarkan di SD sebagai upaya sadar menyiapkan warga yang mempunyai kecintaan dan kesetiaan serta bangsa dan negara. PKn di SD memberikan pelajaran kepada siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah atau di luar sekolah, karena materi pendidikan kewarganegaraan menekankan pada pengamalan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana yang bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa PKn di SD memiliki tujuan agar siswa menjadi warga negara yang baik sehingga dapat memahami dan melaksanakan hak serta kewajibannya yang sesuai dengan Pancasila, UUD dan norma-norma yang berlaku. PKn mengajarkan siswa agar dapat membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia.

3. Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

PKn memiliki karakteristik yang merupakan ciri dari pembelajaran PKn itu sendiri. Winataputra (2014: 1.26) menyatakan bahwa PKn ditandai dengan ciri-ciri, yaitu: kegiatan yang meliputi seluruh program sekolah, macam-macam kegiatan mengajar yang dapat menumbuhkan perilaku

yang lebih baik dalam masyarakat demokratis, dan berkaitan tentang pengalaman, kepentingan masyarakat, pribadi serta syarat untuk hidup bernegara.

Karakteristik PKn juga diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, sebagai berikut.

- a) PKn termasuk dalam proses ilmu sosial (IPS).
- b) PKn diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dari berbagai jenjang pendidikan.
- c) PKn menanamkan berbagai macam nilai tentang kesadaran.
- d) PKn memiliki sasaran akhir atau tujuan untuk terwujudnya fungsi sebagai pembinaan watak bangsa.
- e) PKn memiliki ruang berbagai lingkup baik persatuan, norma, kenegaraan, pancasila, politik, dan globalisasi.
- f) PKn mempunyai tiga pusat perhatian yaitu, (1) kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasional, dan sosial, (2) kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab, dan (3) kemampuan berpartisipasi atas dasar tanggung jawab, baik secara individual ataupun sosial sebagai seorang pemimpin.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan PKn memiliki karakteristik yang berbeda dari cabang ilmu lainnya. PKn bukan hanya mengajarkan pengetahuan kognitif terhadap peserta didik, namun juga mengajarkan tentang bagaimana menghargai sesama, sikap demokratis dan cara bernegara agar tercipta suatu keharmonisan dalam suatu negara.

4. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD

Pentingnya PKn di ajarkan di SD ialah sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam

bentuk perilaku kehidupan sehari-hari. Susanto (2016: 227) PKn di SD dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan menjadi masyarakat yang demokratis dalam berbangsa dan bernegara berlandaskan Pancasila dan UUD. Ruminiati (2007: 26) bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa PKn di SD dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan menjadi masyarakat yang demokratis dalam berbangsa dan bernegara berlandaskan Pancasila, UUD, norma-norma yang berlaku serta dapat melaksanakan hak dan kewajibannya.

E. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan atau pembandingan dalam melakukan penelitian. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Setianingrum (2016) hasil penelitian bahwa perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan

model kooperatif tipe *jigsaw* yaitu sebesar 75,05 untuk kelas eksperimen dan 70,00 untuk kelas kontrol. Sesuai dengan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

2. Pangesti (2017) hasil penelitian rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada kelas eksperimen (VA) yaitu 78,525 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (VB) yang hanya mendapat nilai 62,66. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa.

Kajian penelitian yang telah diuraikan di atas relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu sama-sama menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Namun, terdapat perbedaan mata pelajaran yang diteliti, yaitu peneliti meneliti mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sedangkan penelitian di atas meneliti mata pelajaran IPS.

F. Kerangka Pikir dan Paradigma Penelitian

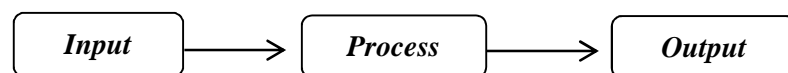
1. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 60) kerangka pikir merupakan model konseptual

tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang lebih diidentifikasi sebagai masalah penting.

Pembelajaran PKn yang dilakukan oleh guru membuat siswa kurang aktif dan kurang mengoptimalkan penerapan model pembelajaran. Diketahui bahwa masih banyak siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur yang hasil belajarnya masih rendah (*Input*).

Melalui model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan menerapkan langkah-langkah dari pendapat ahli pada kelas eksperimen (*process*), diharapkan akan meningkatkan keaktifan siswa dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran PKn (*Output*). Kemudian peneliti membandingkan pengaruh hasil belajar PKn pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan kelas kontrol yang tidak menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*, sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar.



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir

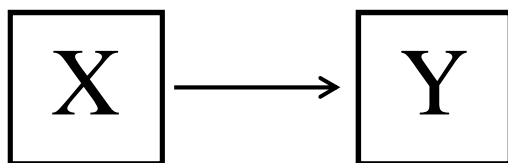
2. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian digunakan untuk mengetahui suatu gambaran dalam pola dari hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Sugiyono (2016: 66) menjelaskan bahwa paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antar variabel

yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis yang digunakan.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjabaran kerangka pikir di atas, maka paradigma penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Paradigma Penelitian

Keterangan:

X = Model *Cooperative Learning* tipe *jigsaw*

Y = Hasil belajar

→ = Pengaruh

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka pikir.

Sugiyono (2016: 64) bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang di berikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Terdapat dua hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

Hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

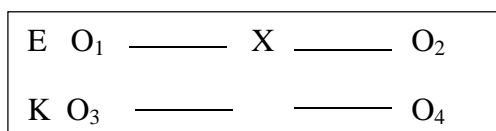
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016: 72) bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.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

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

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

Sugiyono (2016: 79) bahwa *non-equivalent control group design*

digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram Rancangan Penelitian

Keterangan

E = kelompok eksperimen

K = kelompok kontrol

O₁ = pengukuran awal kelompok eksperimen

O₃ = pengukuran awal kelompok kontrol

X = perlakuan pada kelompok eksperimen

O₂ = pengukuran kelompok eksperimen setelah penelitian

O₄ = pengukuran kelompok kontrol tanpa perlakuan

Pelaksanaan *pretest* yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O₁, O₃) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai (O₂ - O₄) sedangkan pada kelompok kontrol tidak diperlakukan apapun.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian memberikan gambaran serta memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan penelitian pendahuluan ke SD yang akan diteliti.
2. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
3. Menyusun instrumen penelitian.

4. Melakukan uji coba instrumen penelitian.
5. Memberikan *pretest* kepada kedua kelompok.
6. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan langkah-langkah sebagai berikut.
 - a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan yang berbeda yang disebut kelompok asal. Kelompok asal nantinya akan dibagi materi untuk dipelajari masing-masing dengan mendiskusikannya bersama kelompok ahli yang terdiri dari siswa yang mendapatkan materi yang sama kemudian kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan materinya.
 - b. Setelah siswa berdiskusi, selanjutnya masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.
 - c. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual.
 - d. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai.
 - e. Materi sebaiknya dibagi menjadi beberapa bagian.
 - f. Jika yang dipelajari materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi secara runtut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sedangkan kelas kontrol tidak menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*.
7. Memberikan *posttest* kepada kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen, setelah memberikan *posttest*, guru memberikan angket.

8. Mencari rata-rata (*mean*) kedua kelompok antara *pretest* dan *posttest*.
9. Menggunakan statistik mencari pengaruh hasil langkah kedelapan, sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa.

C. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Timur yang beralamatkan di Jl. Jend. A. Yani No. 86, Kelurahan Iringmulyo, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun ajaran 2017/2018. Waktu penelitian 6 bulan dari bulan Oktober 2017 sampai April 2018.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam sebuah penelitian. Sugiyono (2016: 38) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini ada dua macam variabel penelitian yaitu variabel bebas (variabel independen) dan variabel terikat (variabel dependen).

- a. Variabel Independen: Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, dan *antecedent*. Variabel independen dalam bahasa Indonesia sering disebut juga sebagai variabel bebas. Sugiyono (2016: 39) bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel bebas dalam penelitian yaitu model *cooperative learning* tipe *jigsaw* (X).
- b. Variabel Dependen: Sering disebut juga sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuensi. Variabel dependen dalam bahasa Indonesia sering disebut juga sebagai variabel terikat. Sugiyono (2016: 39) menyatakan bahwa variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian yaitu hasil belajar siswa (Y).

2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Definisi operasional memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian.

Berikut ini akan diberikan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut.

- a. Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok (4-6 orang) yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam

kelompoknya, di dalam kelompok terdapat kelompok asal dan kelompok ahli.

- b. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Kemampuan atau perubahan tersebut mencakup pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian, baik hasil menghitung ataupun pengukuran (kuantitatif ataupun kualitatif) dari karakteristik tertentu yang akan dikenai generalisasi. Menurut Sanjaya (2014: 228) bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah kelompok yang menjadi perhatian peneliti, kelompok yang berkaitan dengan untuk siapa generalisasi hasil penelitian berlaku. Sedangkan pendapat lain dikemukakan oleh Sugiyono (2016: 215) 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.

Berdasarkan uraian dari para ahli maka, peneliti menyimpulkan bahwa populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur yang berjumlah 47 siswa yang terdiri dari kelas VA yang berjumlah 24 siswa dan kelas VB yang berjumlah 23 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan salah satu unsur dari populasi yang hendak dijadikan suatu objek penelitian. Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Sugiyono (2016: 118) mendefinisikan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Arikunto (2007: 131) bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Berdasarkan definisi teori-teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa sampel merupakan bagian yang akan diteliti dari populasi yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu untuk diteliti.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. Sugiyono (2016: 218) bahwa *non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Jenis sampling yang diambil dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sugiyono (2016: 85) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sedangkan untuk teknik pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan sampling *purposive*. Sugiyono (2016: 85) bahwa sampling *purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Pada penelitian ini, jumlah sampel yang digunakan yaitu 47 siswa. Pertimbangan dalam memilih sampel didasarkan pada hasil belajar siswa

seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang bahwa rata-rata hasil nilai *mid* semester ganjil mata pelajaran PKn kelas VA lebih rendah dari kelas VB, maka kelas VA dijadikan sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 24 orang siswa, sedangkan kelas VB sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 23 orang siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa instrumen tes dan angket atau kuesioner. Instrumen tes digunakan untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Sedangkan angket atau kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (kelas eksperimen) mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*.

1. Instrumen Tes

Tes sering digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan, baik kemampuan dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotor. Data yang diperoleh berupa angka sehingga tes menggunakan pendekatan kuantitatif.

Sanjaya (2014: 251) bahwa instrumen *test* adalah alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu, digunakan tes tertulis tentang materi pelajaran tersebut; untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menggunakan alat tertentu, maka digunakan tes keterampilan menggunakan alat tersebut, dan lain sebagainya.

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak. Berikut ini tabel kisi-kisi soal instrumen penelitian.

Tabel 2. Kisi-kisi Soal Instrumen Penelitian

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Tujuan yang Ingin Dicapai	No. Soal
4. Menghargai keputusan bersama.	4.1 Memahami keputusan bersama.	Mendeskripsikan pengertian keputusan bersama.	Siswa dapat mendeskripsikan pengertian dari keputusan bersama.	3, 7, 10, 12, 14.
		Memahami cara mengambil keputusan bersama.	Siswa dapat memahami cara mengambil keputusan bersama.	1, 4, 8, 15, 18.
	4.2 Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama.	Memahami bentuk-bentuk keputusan bersama.	Siswa dapat memahami bentuk-bentuk keputusan bersama.	5, 9, 11, 16, 19.
		Menenerapkan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.	Siswa dapat menerapkan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.	2, 6, 13, 17, 20.
Jumlah Soal Instrumen Penelitian				20

2. Angket atau Kuesioner

Arikunto (2007: 151) angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Pada penelitian ini angket digunakan untuk memperoleh data dari kelas eksperimen mengenai respon siswa dan keefektifan pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn yang diterapkan oleh peneliti pada kelas eksperimen dengan cara membandingkan nilai *posttest* dan nilai angket siswa. Angket disusun

dalam bentuk pilihan yang terdiri dari pernyataan. Masing-masing pernyataan memiliki 4 (empat) alternatif jawaban dengan skor yang berbeda. Pemberian skor untuk tiap-tiap jawaban adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Skor Penilaian Jawaban Angket

Bentuk Pilihan Jawaban	Skor
Selalu	4
Sering	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

Sumber: Kasmadi dan Nia (2014: 76)

Kisi-kisi instrumen angket disusun sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-kisi Angket

Variabel Penelitian	Indikator	Nomor soal
Model <i>cooperative learning</i> tipe <i>jigsaw</i>	1. Kemampuan bekerja sama	1, 9, 10
	2. Keaktifan	2, 5, 11
	3. Memahami dan menyampaikan informasi	3, 6, 8
	4. Menumbuhkan rasa tanggung jawab	4, 7
Jumlah		11

3. Uji Coba Instrumen

Setelah instrumen tes dan angket tersusun kemudian diuji cobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Tes uji coba ini dilakukan pada kelas V SD Negeri 10 Metro Timur, karena memiliki akreditasi yang sama yaitu A, kurikulum yang diterapkan sama, dan jumlah kelas yang sama. Responden pada uji coba instrumen berjumlah 10 orang siswa.

4. Uji Persyaratan Instrumen

Setelah diadakan uji coba instrumen, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Uji coba tersebut meliputi validitas dan reliabilitas.

a. Validitas

Hasil penelitian dikatakan valid apabila ada kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Sugiyono (2016: 121) valid berarti instrumen yang telah diuji cobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi, karena instrumen yang dikembangkan memuat materi yang hendak diukur. Agar instrumen memiliki validitas isi maka kita dapat menyusun kisi-kisi instrumen terlebih dahulu sebelum instrumen itu sendiri dikembangkan. Kisi-kisi tersebut dapat dijadikan pedoman dalam penyusunan instrumen tes dan angket sesuai dengan materi yang ingin kita ukur. Tingkat validitas soal tes diukur dengan menggunakan rumus korelasi *point biserial*. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$r_{pb} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{p}$$

Keterangan:

- r_{pb} : koefisien korelasi *point biserial*
- M_p : rata-rata subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya.
- M_t : rata-rata skor total.
- S_t : standar deviasi dari skor total.

p : proporsi siswa yang menjawab benar.
 $(p = \frac{\text{Banyak Siswa yang Menjawab Benar}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}})$

q : proporsi siswa yang menjawab salah.
 $(q = 1-p)$

Sumber: Arikunto (2007: 79)

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 tidak valid.

Sedangkan untuk mengukur tingkat validitas angket menggunakan rumus regresi. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = (baca Y topi) subyek variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan

a = Nilai konstanta harga Y jika $X = 0$

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

Sumber: Muncarno (2017: 109)

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

b. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen itu diuji cobakan kepada subjek yang sama secara

berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Yusuf (2014: 242) yang dimaksud dengan reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda.

Pada penelitian ini reliabilitas yang dicari adalah reliabilitas instrumen tes dan angket. Menghitung reliabilitas soal tes digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas tes
- p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
- q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
- pq = jumlah hasil perkalian antara p dan q
- N = banyaknya/jumlah item
- S = standar deviasi dari tes

Sumber: Arikunto (2007: 115)

Sedangkan untuk angket, butir pernyataan angket yang valid dicari reliabilitasnya menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas yang dicari
- n = banyaknya butir pernyataan atau banyak soal
- $\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item
- σ_t^2 = varians total

Sumber: Arikunto (2007: 109)

Hasil perhitungan yang diperoleh tersebut kemudian ditafsirkan pada kriteria indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 5. Koefisien Reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2.	0,60 – 0,79	Kuat
3.	0,40 – 0,59	Sedang
4.	0,20 – 0,39	Rendah
5.	0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2007: 100)

G. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

1. *N-Gain*

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran tentang pengetahuan siswa setelah berakhirnya kegiatan pembelajaran. Kemudian Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Meltzer dalam Khasanah (2014: 39) untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, digunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

Tinggi : 0,7 *N-Gain* 1

Sedang : 0,3 *N-Gain* 0,7

Rendah : *N-Gain* < 0,3

Sumber : Meltzer dalam Khasanah (2014: 39)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Teknik pengujian normalitas data yang peneliti gunakan adalah uji *chi-kuadrat*. Pengujian normalitas data menggunakan rumus *chi-kuadrat* yaitu sebagai berikut.

1) Rumusan hipotesis:

H_0 = Populasi yang berdistribusi normal

H_a = Populasi yang berdistribusi tidak normal.

2) Rumus statistik yang digunakan yaitu rumus *chi-kuadrat*:

$$X_{hit}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

X^2 : normalitas sampel

E_i : frekuensi yang diharapkan

O_i : frekuensi pengamatan

k : banyaknya kelas interval

Sumber: Arikunto (2007: 314)

Untuk mencari O_i (frekuensi pengamatan) dan E_i (frekuensi yang diharapkan) membuat langkah-langkah sebagai berikut.

a) Membuat daftar distribusi frekuensi

1. Menentukan rentang (R), yaitu data terbesar-data terkecil.

2. Menentukan banyak kelas interval (K) = $1 + 3,3 \log n$.

3. Menentukan panjang kelas interval (P) = $\frac{R}{K}$

4. Menentukan rata-rata simpangan baku.

b) Membuat daftar distribusi frekuensi harapan (E_i) dan frekuensi pengamatan (O_i).

Kriteria uji yaitu:

Apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan tahap analisis data lanjutan. Teknik pengujian homogenitas dua variabel sebagai berikut.

Rumusan hipotesis:

H_0 = Populasi mempunyai varians yang homogen.

H_a = Populasi mempunyai varians yang tidak homogen.

Uji homogenitas digunakan rumus uji F sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017: 69)

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya dengan taraf signifikansi yaitu 0,05. Berlaku

ketentuan, bila F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} ($F_{hitung} \leq F_{tabel}$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima berarti varian homogen.

3. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif pada penelitian ini adalah dengan mencari rata-rata nilai kelas. Rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata seluruh siswa menggunakan rumus *mean* atau \bar{x} yaitu sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata seluruh siswa

ΣX = total nilai yang diperoleh siswa

ΣN = jumlah siswa

Sumber: Aqib, dkk. (2010: 40)

4. Uji Hipotesis

Jika sampel atau data dari populasi yang berdistribusi normal maka uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (model *cooperative learning* tipe *jigsaw*) terhadap Y (hasil belajar PKn) maka diadakan uji kesamaan rata-rata. Uji hipotesis ini menggunakan *independent sampel t-test*. *Independent sampel t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen. Rumus *t-test* sebagai berikut.

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = rata-rata data pada sampel 1

\bar{X}_2 = rata-rata data pada sampel 2

n_1 = jumlah anggota sampel 1

n_2 = jumlah anggota sampel 2

Sumber: Muncarno (2017: 67)

Berdasarkan rumus di atas, diterapkan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ maka kaidah keputusan yaitu: jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_a diterima, sedangkan $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_a ditolak. Apabila H_a diterima berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan.

Rumusan Hipotesis:

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 52 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 77,5 dengan peningkatan sebesar 25,5. Sedangkan rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 55 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 68, dengan peningkatan sebesar 13, diperoleh selisih nilai rata-rata sebesar 12,5. Nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,512 sedangkan rata-rata *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,260. Selisih *N-Gain* kedua kelas tersebut adalah 0,252.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus *independent sampel t-test* diperoleh data t_{hitung} sebesar 3,675 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,021, perbandingan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,675 > 2,021$, berarti H_a diterima. Kesimpulan dari penjabaran di atas yaitu, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Siswa

Pada proses pembelajaran hendaknya siswa harus lebih aktif, lebih mengembangkan sikap kerja sama, bertanggung jawab atas tugas yang diberikan agar akhirnya dapat hasil belajar yang maksimal.

2. Guru

Persiapan guru dalam pembelajaran perlu ditingkatkan, agar pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai rencana dan hendaknya guru benar-benar memantau kesulitan belajar siswa.

3. Sekolah

Sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*, dengan demikian dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

4. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan untuk menggunakan model pembelajaran.

5. Peneliti lanjutan

Sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai model *cooperative learning* tipe *jigsaw*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- Arends, Richard. 2008. *Learning To Teach: Belajar untuk Mengajar*. (Penerjemah: Helly Prayitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto). Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Faturrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamdayana, Jumata. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- _____. 2016. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isjoni. 2014. *Cooperative Learning*. Alfabeta. Bandung.
- Kasmadi dan Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Khasanah, Faridatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Metro Utara*. Universitas Lampung.
- Khuluqo, El Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran*. Pusta Belajar. Yogyakarta.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Media Akademi. Yogyakarta.

- Pangesti, Dea Ayu. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung*. (Skripsi) Universitas Lampung. Bandar Lampung. Di akses pada URL: <http://digilib.unila.ac.id/27683/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMB%20AHASAN.pdf>. Pada tanggal 10 Oktober 2017, pukul 13.00 WIB.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep & Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Setianingrum, Reisa Dewi. 2016. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD N 2 Sabranglor*. (Skripsi) Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta. Di akses pada URL: <file:///C:/Users/Personal/Downloads/2120-4254-1-SM.pdf>. Pada tanggal 10 Oktober 2017, pukul 13.30 WIB.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Suyono dan Haryanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Tim Penyusun. 2013. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika. Jakarta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Winataputra, Udin. 2014. *Pendidikan PKn di SD*. Universitas Terbuka. Banten.