



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP
HASIL BELAJAR PKN PADA MATERI GOTONG ROYONG
DI KELAS II SDN 068005 MEDAN TUNTUNGAN**

***THE INFLUENCE OF THE JIGSAW LEARNING MODEL ON
CIVICS LEARNING OUTCOMES IN MUTUAL
COOPERATION MATERIALIN CLASS II
SDN 068005 MEDAN TUNTUNGAN***

Devi Juniarti Br Pelawi, Universitas Quality, (Prodi PGSD FKIP Universitas Quality,
Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)
Penulis Korespondensi: 082211144216, devijuniarti576@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKN materi gotong royong. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Quasi Eksperimen dengan instrumen penelitian tes esai sebanyak 5 soal. Lokasi penelitian ini dilaksanakan a. Hasil Belajar Siswa yang Diajarkan dengan Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Media Power Point di Kelas III SD Swasta Cerdas Bangsa 1. Hasil Pre Test Kelas III-A Sebelum kelas diajarkan dengan menggunakan model dicoverly learning berbasis media power point, terlebih dahulu kelas III-A diberi tes awal yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyelesaikan soal perubahan dan sifat benda. di SDN 068005 Medan Tuntungan sebagai subjeknya adalah siswa kelas II SD. Hasil rata-rata nilai tes akhir yang diperoleh kelas II-A 82 yakni kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model *Jigsaw* dan kelas II-B 71 yakni kelas kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan model *Jigsaw*.

Kata Kunci: Model *Jigsaw*, Hasil belajar

Abstrack

The aim of this research is to determine the effect of the Jigsaw model on the student learning outcomes civics subject mutual cooperation material. The type of research carried out is Quasi Experiment with a 5 question essay test research instrument. The location of this research was carried out at SDN 068005 Medan Tuntungan as the subjects were class II elementary school students. The average final test score obtained



by class II-A was 82 namely the experimental class taught using the Jigsaw model and class II-B 71 namely the control class which is taught without using a Jigsaw model.

Keywords: Jigsaw, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Isi pendahuluan berisi latar belakang penelitian beserta studi pustaka yang mendukung penelitian dan tujuan. Tinjauan pustaka yang merujuk ke nama pengarang ditulis dalam dua bentuk (nambelakang penagarang, tahun) jika di akhir tulisan atau nama pengarang (tahun) jika di awal atau tengah kalimat. Jika nama pengarang lebih dari satu digunakan istilah *et al.* seperti (Budi *et al.*, 2015) atau menurut Budi *et al.* (2015). Berperan sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas, Pendidikan pada umumnya adalah suatu proses penanaman nilai serta karakter bangsa pada setiap warga negara. Pendidikan juga merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif. Pendidikan kemampuan, dan daya saing suatu bangsa. Pendidikan yaitu suatu proses mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan pendidikan maka sumber daya manusia yang ada akan menjadi berkualitas dan mampu bersaing di dunia global, serta mewujudkan tujuan nasional bangsa Indonesia.

Mata pelajaran PKn mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh, bulat dan berkesinambungan. Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang mau tahu, mau sadar akan hak dan kewajibannya. Hasil belajar dalam mata pelajaran PKn merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti pembelajaran, hasil belajar tersebut tercermin dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang dicapai, sehingga hasil belajar PKn diharapkan mampu menunjukkan perubahan perilaku siswa menuju siswa yang mengetahui secara konsep akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara.



Pada umumnya, siswa sekolah dasar masih banyak mendapatkan nilai yang rendah. Dalam melihat hasil kemampuan belajar siswa, beberapa siswa belum berhasil mencapai nilai KKM. Siswa tersebut bisa saja belum memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan rata-rata nilai yang menunjukkan hasil rendah dari pada standar yang guru inginkan.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau akibat dari sesuatu yang ditimbulkan pada subjek yaitu siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas ini mendapat perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan model Jigsaw, sedangkan kelas kontrol diberi dengan model Jigsaw dengan tidak menggunakan model Jigsaw.

Setelah tes pembelajaran selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan teknik analisis data melalui hasil belajar siswa yang sudah dikumpulkan. Teknik analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah berdasarkan hasil Pre test dan Post test yang telah dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut:

1) Analisis Data Pretest

Merupakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan dua rata-rata pre test pada kelas yang diajarkan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam materi pengalamanku dan tujuannya.

2) Analisis Data Posttest

Merupakan analisis normalitas, uji homogenitas, dan uji independent antara dua faktor post test pada kelas yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Jigsaw.



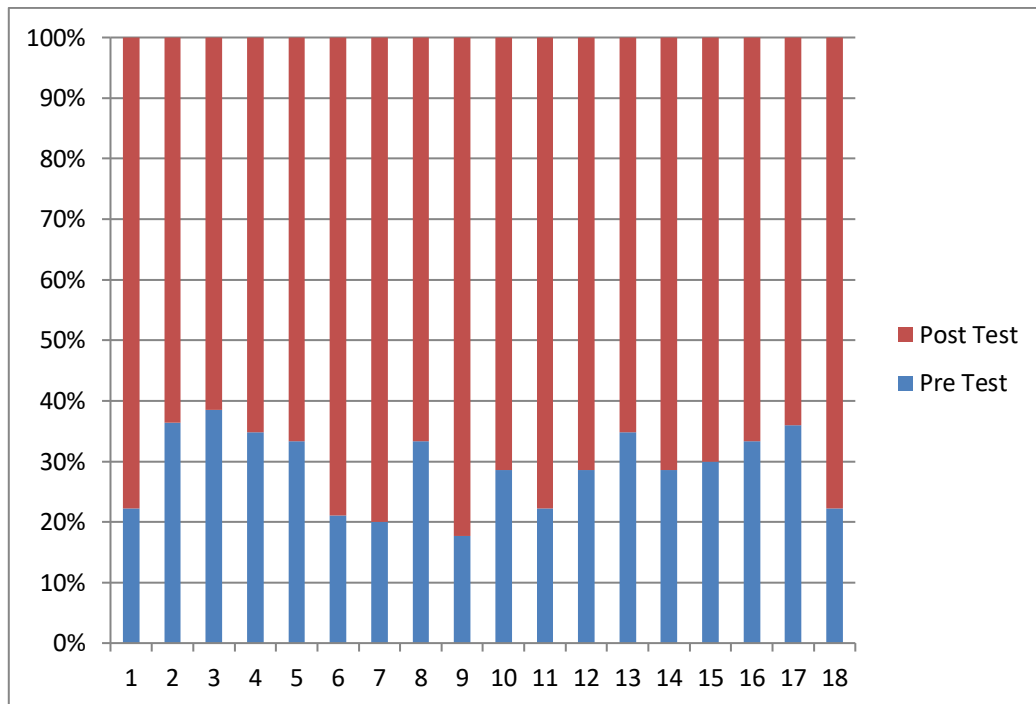
1. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Data hasil belajar menggunakan tanpa model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi Gotong royong Kelas II SD Negeri 068005 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024 dijabarkan pada Tabel berikut ini:

No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1	Aisyah	20	70
2	Dani Sinaga	40	70
3	Dini Almaira	50	80
4	Dea Br Ginting	40	75
5	Embun	30	60
6	Gibran Situmorang	20	75
7	Ica Putrina	15	60
8	Iqbal Halawa	40	80
9	Jeo Alexander	15	70
10	Juandri	30	75
11	Kamza	20	70
12	Rita Indriani	30	75
13	Riko Sitohang	40	75
14	Riski Syahputra	30	75
15	Silvi Slavina	30	70
16	Siska Clara	30	60
17	Tiara Juni	45	80
18	Yuni Kansa	20	70
	Jumlah	545	1290
	Rata-Rata	30,2777778	71,6666667
	SIMPANGAN BAKU	10,49821024	6,416889479

Tabel 4.1 Hasil Belajar Kelas Kontrol

Dari data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan menggunakan model pembelajaran konvensional mengalami peningkatan.



Gambar 4.1 Nilai Frekuensi Kelas Kontrol

2. Hasil belajar kelas eksperimen

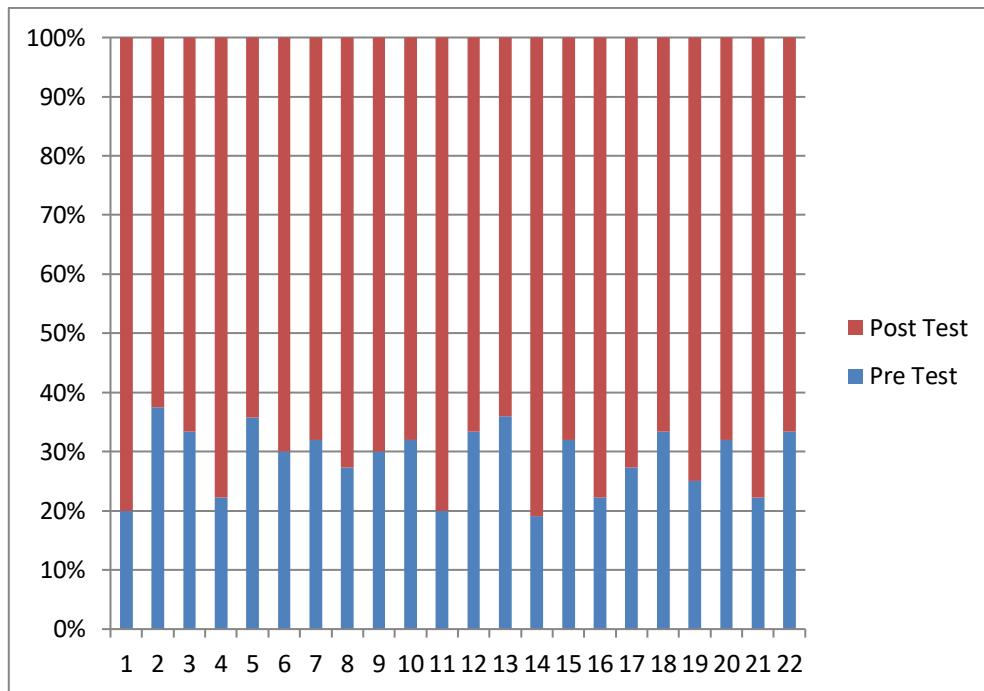
Data hasil belajar menggunakan model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi Gotong royong Kelas II SD Negeri 068005 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024 dijabarkan pada Tabel berikut ini:



No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1	Alif Sembiring	20	80
2	Azura	60	100
3	Akira Zefanya	45	90
4	Aidil Simon	20	70
5	Bella yolanda	50	90
6	Candra Ginting	30	70
7	Desi Br Ginting	40	85
8	Fahran	30	80
9	Fariq Balqis	30	70
10	Gisel	40	85
11	Hamdani	20	80
12	Rehan Sinaga	45	90
13	Raka	45	80
14	Resi Fitrina	20	85
15	Suci Prilia	40	85
16	Sebi Sintia	20	70
17	Talita	30	80
18	Vijan Wijaya	50	100
19	Yanti	30	90
20	Yevita Karmila	40	85
21	Yiska	20	70
22	Yekris Syaputra	45	90
	Jumlah	770	1825
	Rata-Rata	35	82,9545455
	SIMPANGAN BAKU	12,05148	9,084142503

Tabel 4.2 Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Dari data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan menggunakan model pembelajaran konvensional mengalami peningkatan.



Gambar 4.2 Nilai Frekuensi Kelas Eskperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 068005 Medan Tuntungan. Penelitian ini menggunakan penelitian Quasi Eksperimen (eksperimen semu) yang akan mengkaji tentang pengaruh Model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas II SD Negeri 068005 Medan Tuntungan. Tahun Pelajar 2023-2024. Penelitian ini di lakukan di kelas II A dan kelas II B SD 068005 Medan Tuntungan. dengan jumlah siswa 40 orang siswa. Di mana kelas eksperimen berjumlah



22 dan kelas kelas kontrol berjumlah 18 orang. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi Gotong royong Kelas II SD Negeri 068005 Medan Tuntungan. Tahun Ajaran 2023/2024.

Diperoleh nilai $x^2_{hitung} = 4,27$ $x^2_{tabel} = 1,68$ maka nilai $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$ diterima H_1 atau terdapat Pengaruh yang signifikan menggunakan model *Jigsaw* terhadap hasil Belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi Gotong royong kelas II SD Negeri 068005 Medan Tuntungan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model Jigsaw pada mata pelajaran PKN materi gotong royong di kelas II SDN 068005 Medan Tuntungan diperoleh rata-rata 82.
2. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model Jigsaw tanpa menggunakan model Jigsaw pada mata pelajaran PKN materi gotong royong di kelas II SDN 068005 Medan Tuntungan diperoleh rata-rata 71.
3. Ada pengaruh yang signifikan menggunakan model Jigsaw mata pelajaran PKN materi gotong royong di kelas II SDN 068005 Medan Tuntungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta Selatan: UPT Uhamka Press.
- Damri, D., & Putra, F. E. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kencana.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Djamaluddin, D. A., & Wardana, D. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.



-
- Hanifah, D. P., Supadmi, Mustafa, Wibowo, S., Kalfika, K. D., Budiyono, A., & Pratama, M. P. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Bakipandeyan: Pradina Pustaka.
- Hariyanto, F. A. (2023). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Hilda, Sismulyasih, N., Indriana, T., & Fahmi, T. (2023). *Media Pembelajaran Sd*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Widina Media Utama.
- Kulsum, U. (2023). *Model Problem-Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Kurniawan, A., Anim, Syafitri, E., Harristhana, A., Rahmadani, E., & Sirait, S. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif II*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Solo: CV. AE Media Grafika.
- Laut, I. M. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Quadrant.