



Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SD Negeri 25 Mataram

Rauhun

Sekolah Dasar Negeri 25 Mataram, Kota Mataram – Provinsi NTB

Corresponding Author. Email: rauhunsd25@gmail.com

Abstract: This study aims to increase students' learning motivation by using the Jigsaw Cooperative Learning approach in Civics subjects at SDN 25 Mataram. This research method is classroom action research with the research subject being class VI with 37 students. The instrument of this research used observation sheets and tests. While the data analysis technique used quantitative and qualitative descriptive analysis. The results showed that the teacher's observations from cycle I (61.25) in cycle II increased to (77.5), the results of observations of student learning motivation in cycle I (41.67) in cycle II increased (81.25), and the results of observations of student learning activities in cycle I (56.25) in the second cycle increased (81.25). So that it can be concluded that the application of the jigsaw type of cooperative learning approach has been able to increase student learning motivation which has an impact on student learning outcomes in Civics subjects.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe Jigsaw pada mata pelajaran PKn di SDN 25 Mataram. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitiannya yakni kelas VI yang berjumlah 37 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa observasi guru dari siklus I (61.25) pada siklus II meningkat menjadi (77.5), hasil observasi motivasi belajar siswa siklus I (41.67) pada siklus II meningkat (81.25), dan hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I (56.25) pada siklus II meningkat (81.25). Sehingga diperoleh kesimpulan yakni penerapan pendekatan *coopeatif learning* tipe jigsaw telah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Article History

Received: 05-02-2022
Revised: 07-03-2022
Accepted: 18-03-2022
Published: 05-04-2022

Key Words:

Cooperative Learning,
Jigsaw, Learning
Motivation.

Sejarah Artikel

Diterima: 05-02-2022
Direvisi: 07-03-2022
Disetujui: 18-03-2022
Diterbitkan: 05-04-2022

Kata Kunci:

Cooperative Learning,
Jigsaw, Motivasi Belajar.

How to Cite: Rauhun, R. (2022). Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SD Negeri 25 Mataram. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 314-318. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4914>



<https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4914>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](#).



Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu bangsa. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah, guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Hal itu diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan pendidikan, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis, berpedoman pada kurikulum (Soehendro, 2007; Pratini, 2015). Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada penghafalan konsep, bukan pemahaman. Guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga kesempatan bertanya bagi siswa terbatas. Akibatnya pembelajaran menjadi tidak kondusif (Fajuri, 2019; Nirta, 2019) dan berdampak pada motivasi belajar siswa yang rendah (Saufi & Rizka, 2021).



Kegiatan belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan khusus guru dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran baru untuk membantu memperlancar proses belajar mengajar. Dalam melaksanakan inovasi pembelajaran akan berdampak positif terhadap guru dan siswa, yaitu kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna. Manfaat dari pembelajaran bermakna antara lain dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk memusatkan perhatian pada proses pembelajaran, dapat menghindarkan siswa dari kebosanan belajar, dan dapat mendorong siswa untuk mengadakan diskusi dengan teman sebaya (Asni, 2017; Johariah, 2017).

Dalam praktiknya masih banyak guru bersifat otoriter, dan memaksakan kehendak kepada siswa. Siswa tidak diberikan kesempatan mengungkapkan pendapat, padahal yang menjadi pusat dalam pembelajaran adalah siswa bukan guru. Siswa yang aktif belajar, mengkaji, mengolah bahan, dan memecahkan masalah. Guru akan merasa senang apabila siswa aktif, punya bermacam-macam kreatifitas. Guru akan senang apabila siswa mempunyai gagasan lain, bahkan yang bertentangan dengan gagasan guru. Nilai bukan monopoli guru, kebenaran bukan monopoli, tetapi milik bersama, hasil pencarian bersama secara rasional (Aswandi, 2008)

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas VI SD Negeri 25 Mataram kurang termotivasi dalam mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan disebabkan oleh gaya mengajar guru bersifat monoton, sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Metode ceramah yang digunakan guru terkadang membuat siswa merasa jenuh, dan bosan dalam belajar, akibatnya prestasi belajar siswa menurun. Persoalan yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan pokok bahasan "Peran Indonesia di ASEAN" adalah belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 6,5. Untuk mencapai KKM tersebut diperlukan pola pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe Jigsaw, yaitu mengembangkan kemampuan belajar berkelompok atau efektifitas pembelajaran secara kelompok, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Nilawati, 2021; Heryekti, 2021).

Sistem pengajaran *cooperative learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Falsafah yang mendasari pembelajaran *cooperative learning* dalam pendidikan adalah "*homo homini socius*" yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Pembelajaran *cooperative learning* salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual (Isjoni, 2009; Lie, 2007). Adapun penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe Jigsaw pada mata pelajaran PKn di SDN 25 Mataram.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi kegiatan; (1) perencanaan, (2) pelaksanaan (3) observasi dan evaluasi, serta (4) refleksi. Penelitian tindakan ini dilaksanakan di kelas VI SD Negeri 25 Mataram dengan siswa berjumlah 37 orang terdiri dari 25 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes. Adapun teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian Tindakan Kelas ini dikatakan berhasil jika 85% siswa telah menguasai indikator (tujuan) pembelajaran ≥ 70 , jika motivasi belajar siswa tergolong tinggi berdasarkan pedoman konversi, dan jika pelaksanaan pembelajaran guru tergolong baik berdasarkan pedoman konversi.



Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk memahami perolehan data dan tingkat keoptimalan hasil belajar serta aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn pokok bahasan "Peran Indonesia di Asean" dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe Jigsaw, dapat di deskripsikan sebagai berikut;

Aktivitas guru dalam menerapkan pendekatan *cooperative learning* tipe Jigsaw

Kegiatan guru yang meliputi tahapan persiapan berupa penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan pelaksanaan tindakan (kegiatan pembelajaran dari siklus 1 sampai II) dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe Jigsaw. Pada siklus I kegiatan guru mencapai skor 61,25 (tergolong cukup baik) dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan skor 77,5 (tergolong baik).

Motivasi siswa selama proses pembelajaran

Kegiatan siswa dapat dilihat melalui hasil pengamatan dari guru dan observer melalui lembar observasi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Pada siklus I motivasi belajar siswa memperoleh skor rata-rata 41, 67 dikategorikan cukup dan pada siklus II motivasi belajar siswa memperoleh skor 81,25 dikategorikan tinggi. Terjadi peningkatan signifikan dari tindakan sebelumnya. Teori pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw merupakan tipe pembelajaran yang mendorong siswa aktif, dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran

Kegiatan siswa dapat dilihat melalui lembar observasi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Pada siklus I aktivitas belajar siswa memperoleh skor rata-rata 56,25 dikategorikan cukup (lamp. 6) sedangkan pada siklus II aktifitas belajar siswa memperoleh 81,25 dikategorikan tinggi (lamp. 8). Pada siklus I penerapan pendekatan *cooperative learning* tipe Jigsaw belum optimal sehingga dioptimalkan pada siklus berikutnya.

Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar siswa dilakukan secara tertulis pada akhir kegiatan pembelajaran, kriteria untuk penilaian hasil apabila siswa sudah memperoleh nilai rata-rata 70 ke atas, maka dikatakan tuntas. Kemudian ketuntasan klasikal bila $\geq 85\%$ dari jumlah siswa memperoleh nilai rata-rata ≥ 70 , maka dikatakan telah tuntas secara klasikal. Pada siklus I hasil belajar siswa memperoleh skor 6,35 dengan persentase ketuntasan 66,75 % sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dengan skor rata-rata 7,65 dengan persentase ketuntasan 86,49 %

Untuk mendapatkan gambaran realita hasil belajar siswa persiklus diuraikan sebagai berikut : Pada tahap penyusunan rancangan pembelajaran, guru sebagai peneliti menyusun rancangan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe Jigsaw. Secara umum rancangan memuat pentingnya pembelajaran menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe Jigsaw. Pada tahap awal, guru menjelaskan tujuan belajar, dan memberikan apersepsi dengan bertanya kepada siswa untuk memotivasi belajar siswa, kemudian siswa tersebut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Selanjutnya guru menunjuk salah satu siswa untuk membacakan materi yang akan dipelajari dengan suara dikeraskan, siswa yang lain mendengarkan, lalu guru menjelaskan materi pelajaran. Setelah rancangan pembelajaran diimplementasikan, maka dari hasil observasi menunjukkan bahwa guru hanya terpaku pada siswa yang sudah mampu/bisa, sementara siswa lain tidak dihiraukan, akibatnya ada beberapa siswa melakukan tindakan yang kurang tepat seperti mengganggu siswa lain, diam tidak berbuat apa-apa. Pada saat siswa membahas pokok masalah yang dihadapi, terlihat siswa kurang percaya diri dalam belajar. Memperhatikan hal



tersebut, guru berfungsi sebagai fasilitator memberikan bimbingan yang lebih optimal pada waktu siswa melakukan diskusi kelompok, bahkan sampai pada saatnya presentasi tim.

Selama proses pembelajaran di ruang kelas, guru mengadakan penilaian proses. Hal-hal yang diamati yaitu keantusiasan belajar siswa, memecahkan masalah, minat dan kemauan belajar, kerja sama tim, dan menyimpulkan materi pelajaran. Pada akhir pelajaran, guru tidak memberikan *review* terhadap hasil kerja siswa, sehingga siswa kurang memahami secara mendalam terhadap apa yang dikerjakan. Tes akhir secara tertulis yang mencakup materi pelajaran selama pembelajaran berlangsung dengan limit waktu yang sangat terbatas mengakibatkan beberapa siswa belum selesai dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Tabel 1. Data Rill Selama Siklus I

No	Jenis Kegiatan	Rata-rata	Keterangan
1.	Kegiatan guru menggunakan pendekatan <i>coopeatif learning</i> tipe Jigsaw	61,25	Cukup Baik
2	Motivasi belajar siswa	41,67	Cukup/sedang
3	Aktivitas belajar siswa	56,25	Cukup/sedang
4	Nilai hasil belajar siswa	6,35	Belum tuntas

Dalam penerapan pendekatan *cooperative learning* tipe Jigsaw pada siklus I pada dasarnya mengacu pada beberapa kekurangan yang dilakukan pada tindakan sebelumnya. Pada siklus II ini guru telah mempertimbangkan rekomendasi dari hasil siklus I untuk menyempurnakan penyusunan rancangan pembelajaran dengan pendekatan *cooperative learning* tipe Jigsaw. Setelah rancangan itu diimplementasikan dalam pembelajaran, tampak semua siswa memperhatikan kemampuan mereka dalam kerja sama. Mulai dari kegiatan pengamatan guru, melaksanakan bimbingan secara merata, dan sekaligus mengadakan penilaian proses. Dampak yang terjadi adalah hampir semua siswa mampu berbicara di depan rekan tim. Hal ini terlihat dari hasil observasi guru dan siswa menunjukkan peningkatan. Peningkatan ini merupakan dampak dari pengoptimalan penggunaan pendekatan *cooperative learning* tipe Jigsaw pada pembelajaran PKn di kelas VI semester genap tahun pelajaran 2020/2021 Hasil ini merupakan cerminan dari penerapan pembelajaran pendekatan *cooperative learning* tipe Jigsaw pada mata pelajaran PKn di tingkat SD Negeri 25 Mataram akan terus dikembangkan pada pembelajaran berikutnya. Untuk mendapatkan deskripsi yang jelas, hasil tindakan pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Data Rill Selama Siklus II

No	Jenis Kegiatan	Rata-rata	Keterangan
1.	Kegiatan guru menggunakan pendekatan <i>coopeatif learning</i> tipe Jigsaw	77,5	Baik
2	Motivasi belajar siswa	81,25	Tinggi
3	Aktivitas belajar siswa	81,25	Tinggi
4	Nilai hasil belajar siswa	7,65	Tuntas

Adapun hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Asni (2017), Johariah (2017), & Fajuri (2019) yang menjelaskan bahwa penggunaan pendekatan *cooperative learning* tipe Jigsaw terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa observasi guru dari siklus I (61.25) pada siklus II meningkat menjadi (77.5), hasil observasi motivasi belajar siswa siklus I (41.67) pada siklus II meningkat (81.25), dan hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I (56.25) pada siklus II meningkat (81.25). Sehingga diperoleh kesimpulan yakni penerapan pendekatan *coopeatif*



learning tipe jigsaw telah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Saran

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah diharapkan adanya tindak lanjut guna meningkatkan sistem pembelajaran siswa yang lebih berhasil guna dan berdaya guna. Oleh karena itu, dituntut kreativitas dari para guru khususnya guru PKn di dalam merencanakan dan mendesain model-model pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Asni, H. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw di Kelas III-A SD Negeri 2 Cakrangea. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 3(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v3i2.567>
- Fajuri, F. (2019). Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I SD Negeri 27 Ampenan. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 20-26. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v6i1.2526>
- Heryekti Pujingsih, R. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika dengan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw di SMA Negeri 1 Gerung. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 50-56. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3196>
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Johariah, B. (2017). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PPKn Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe STAD di Kelas VII-E SMP Negeri 5 Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 3(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v3i2.393>
- Lie, A. (2007). *Kooperatif Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Nilawati, N. (2021). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di SMP Negeri 7 Bukittinggi Provinsi Sumatra Barat. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 398-407. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3850>
- Nirta, I. (2019). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 14 Cakranegara Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 8-13. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v6i1.2524>
- Pratini, P. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VIII-B SMPN 18 Mataram Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 1(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v1i2.417>
- Saufi, I., & Rizka, M. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 55-59. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3626>
- Soehendro, dkk. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : PT. Binatama Raya