

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN PKn MATERI TATA URUTAN PERATURAN PERUNDANG-
UNDANGAN DI INDONESIA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *JIGSAW* SISWA KELAS V SD NEGERI 006 Kabun SEMESTER 1 TAHUN
PELAJARAN 2016/2017**

SUGITO

Guru SD Negeri 006 Kabun Rokan Hulu

ABSTRAK

Di SDN 006 Kabun khususnya pembelajaran PKn dalam penyampaian materi yang dilakukan guru dengan konvensional yang membuat siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian perlu dilakukan pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas maupun hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model *jigsaw*. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan pada masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Subjek pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SDN006 Kabun Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa sebanyak 14 siswa. Validasi data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data Teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi, teknik tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini buktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan aktivitas belajar pada setiap siklusnya, dimana pada kondisi awal hanya ada 3 siswa atau 21,43% meningkat menjadi 8 siswa atau 57,14% dan 14 siswa atau 100% pada siklus terakhir. Penjelasan peningkatan hasil dan ketuntasan belajar juga meningkat pada setiap siklusnya dari 56,43 menjadi 65,00 dan 76,43 pada siklus kedua. Hal tersebut juga dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dimana pada kondisi awal hanya terdapat 2 siswa atau 14,29% meningkat menjadi 50,00% atau 7 siswa dan 13 siswa atau 92,86% pada siklus kedua. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN006 Kabun Tahun Pelajaran 2016/2017 .

Kata kunci : *aktivitas, hasil belajar, jigsaw*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan menurut kurikulum KTSP (2006: 49), adalah 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, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NKRI 1945. PKn membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

PKn akan mewujudkan seseorang memiliki kemampuan untuk mengenal dan memahami karakter dan budaya bangsa serta menjadikan warga negara yang siap bersaing di dunia internasional tanpa meninggalkan jati diri bangsa. Melalui PKn setiap warga negara dapat mawas diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini yang memberi dampak positif dan negatif. PKn juga bermanfaat untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan untuk mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Kenyataannya, PKn dianggap ilmu yang sukar dan sulit dipahami. PKn adalah pelajaran formal yang berupa sejarah masa lampau, perkembangan sosial budaya,

perkembangan teknologi, tata cara hidup bersosial, serta peraturan kenegaraan. Begitu luasnya materi PKn menyebabkab anak sulit untuk diajak berfikir kritis dan kreatif, sementara anak usia sekolah dasar tahap berfikir mereka masih belum formal, karena mereka baru berada pada tahap operasi oral konkret. Apa yang dianggap logis, jelas dan dapat dipelajari bagi orang dewasa, kadang-kadang merupakan hal yang tidak masuk akal dan membingungkan bagi siswa.

Pembelajaran di kelas V SDN 006 2017 / 2018 khususnya pembelajaran PKn masih menggunakan metode ceramah, hafalan dan terkadang tanya jawab, kondisi pembelajaran yang terus menerus seperti itu membuat siswa tidak mampu mencapai kompetensi yang seharusnya dicapai. Siswa akan cenderung bosan dan jenuh dengan rutinitas yang itu-itu saja, tidak ada sesuatu yang bisa membuat mereka antusias terhadap pelajaran. Hal ini jelas dapat menghambat siswa dalam mengeksplorasi dirinya, menghambat mereka dalam menuangkan kreatifitasnya, dan masih banyak kerugian-kerugian yang lain yang dapat menghambat pertumbuhan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa. Demikian juga dengan para guru yang tidak dibekali dengan metodologi yang variatif dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga dalam penyampaian materi cenderung membosankan. Pikiran para guru hanya dipenuhi dengan bagaimana mengajarkan materi tersebut sehingga sesuai dengan kurikulum dan sedapat mungkin mengejar target sehingga materi-materi tersebut dapat selesai sebelum UAS, bahkan terkadang ada pula beberapa guru yang kurang menguasai materi. Mereka tidak memikirkan apakah siswanya dapat memahami apa yang dia sampaikan dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan bermasyarakat yang notabeneanya menjadi kehidupan nyata siswa.

Pada studi pendahuluan pembelajaran PKn materi tata urutan peraturan perundang-undangan di Indonesia menunjukkan daya serap siswa masih rendah dalam memahami materi. Dari siswa kelas V SDN 006 2017 / 2018 yang berjumlah 14 anak, hanya 2 anak (14,29%) yang mencapai kategori tuntas.

Artinya sebagian besar siswa belum mencapai tingkat penguasaan materi 70% ke atas atau mendapat nilai 70, dengan tingkat aktivitas belajar sebesar 21,43% atau 3 siswa dari 14 siswa, serta perolehan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 56,43 dengan standar nilai KKM sebesar 70.

Hasil kegiatan awal penelitian menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi aktual yang dihadapi di kelas dengan kondisi optimal yang diharapkan. Kesenjangan tersebut terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain dari sudut pandang siswa: rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi PKn yang bersifat teoritis, kurangnya kemampuan siswa merumuskan contoh-contoh implementasi konsep PKn dalam kehidupan, kurangnya persiapan/motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar rendah. Sedangkan dari sudut pandang guru, belum optimalnya usaha yang dilakukan guru untuk membantu kesulitan belajar siswa, kurang kondusifnya metode mengajar yang digunakan guru untuk memotivasi belajar siswa di kelas.

Berdasarkan hal tersebut, maka guru harus pandai memilih pendekatan atau model pembelajaran yang melibatkan dan menyenangkan siswa, sebagai alternatif pilihan yang dirasa cocok untuk pelajaran PKn sehingga proses pembelajaran melibatkan siswa secara aktif. Penyampaian pembelajaran tidak sekedar ceramah seperti yang selama ini dilakukan dalam pembelajaran. Guru harus merubah proses pembelajaran yang berpusat dari guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PKn. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe jigsaw. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mempunyai sintak sebagai berikut: pengarahan, informasi bahan ajar, buat kelompok heterogen, berikan bahan ajar (LKS) yang terdiri dari beberapa bagian sesuai dengan banyak siswa dalam kelompok. Tiap anggota kelompok bertugas membahas bagian tertentu, bahan belajar tiap kelompok adalah sama sehingga terjadi kerjasama dan diskusi. Kembali ke kelompok asal, pelaksana tutorial pada kelompok asal oleh anggota

kelompok ahli, penyimpulan, evaluasi, dan refleksi. Model jigsaw dapat digunakan secara efektif di tiap level dimana siswa telah mendapatkanketerampilan akademis dari pemahaman, membaca, maupun keterampilan kelompok untuk belajar bersama.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, sedangkan menurut Gagne hasil belajar harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku melalui stimulus respon (Sudjana, 2005:19). Hasil belajar berkenaan dengan kemampuan siswa di dalam memahami materi pelajaran. Menurut Hamalik (2007: 31) mengemukakan, “hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan”.

Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya (Hamalik, 2007: 155)

Penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan implementasi Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan (SNP). Penetapan SNP membawa implikasi terhadap model dan Langkah perencanaan penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran mencakup rencana penilaian proses pembelajaran dan rencana penilaian hasil belajar peserta didik. Rencana penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan rencana penilaian yang akan dilakukan oleh guru untuk memantau proses kemajuan perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki dan kemampuan yang diharapkan secara berkesinambungan.

Berdasarkan Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka pembelajaran meliputi tiga kategori ranah, yaitu:

1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: a). Pengetahuan (C.1) b). Pemahaman (C. 2) c). Penerapan (C. 3) d). Analisis (C. 4) e). Sintesis (C. 5) f). Evaluasi (C. 6).

2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu: a). Menerima b). Menjawab/ Reaksi d). Karakteristik dengan suatu nilai e). Kompleks Nilai.

3) Ranah psikomotor, meliputi: a). Keterampilan motorik b). Manipulasi benda-benda c). Koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengintai)

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotor dan afektif harus menjadi bagian dari hasil penilaian dan proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan dan hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran tersebut melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencari tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Pada pembelajaran strategi *Jigsaw* ini setiap siswa menjadi anggota dari 2 kelompok, yaitu anggota kelompok asal dan anggota kelompok ahli. Anggota kelompok asal terdiri dari 3-5 siswa yang setiap anggotanya diberi nomor kepala 1-5. Nomor kepala yang sama pada kelompok asal berkumpul pada suatu kelompok yang disebut kelompok ahli.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* telah dikembangkan dan diuji cobakan oleh Elliot yang kemudian diadaptasi oleh Salvin (2003:21). Dalam penerapannya pendekatan *jigsaw* siswa dibagi dalam beberapa kelompok dengan 4-5 anggota kelompok pelajar yang heterogen, terdiri dari laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, materi yang diberikan pada siswa berbentuk teks. Setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu bahan yang diberikan. Pada langkah awal siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Kelompok tersebut dinamakan kelompok asal. Pada langkah berikutnya kelompok asal dilebur dan dilanjutkan menjadi kelompok ahli.

Pada pembelajaran menggunakan strategi *Jigsaw* siswa dibagi menjadi dua anggota kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli, yang dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Kelompok kooperatif awal (kelompok asal). Siswa dibagi atas beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 anggota. Setiap anggota diberi nomor kepala, kelompok harus heterogen terutama di kemampuan akademik. 2) Kelompok Ahli, anggotanya adalah nomor kepala yang sama pada kelompok asal.

Guru yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* juga mengacu pada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu. Siswa dalam satu kelas tertentu dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4-5 orang setiap kelompoknya. Anggota tim menggunakan lembar kegiatan merupakan atau perangkat pembelajaran yang lain untuk menentukan materi pelajarannya dan kemudian saling membantu satu sama lain untuk memahami bahan pelajaran yang diberikan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Metode dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas, dengan

menggunakan pendekatan kooperatif tipe *jigsaw*. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan mengikuti draft pelaksanaan penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Alur Siklus PTK (Arikunto, S., 2006: 16)

Penjelasan alur pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan di atas sebagai berikut.

1. Perencanaan, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Pelaksanaan/Tindakan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa.
3. Pengamatan (observasi), dengan mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya pendekatan kooperatif tipe *jigsaw*. Observasi dibagi dalam beberapa siklus dimana masing-masing siklus dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes tertulis diakhir pembelajaran.
4. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh observer. Berdasarkan hasil refleksi tersebut kemudian dapat diputuskan apakah dilanjutkan pada siklus berikutnya ataukah tidak.

Subjek Penelitian

Subjek pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas kelas V SDN 006 2017 /

2018. Tahun Pelajaran 2017 / 2018 dengan jumlah siswa sebanyak 14 siswa terdiri dari laki-laki sebanyak 7 siswa dan perempuan sebanyak 7 siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dari hasil analisis peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap siklus perbaikan pembelajaran, secara rinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

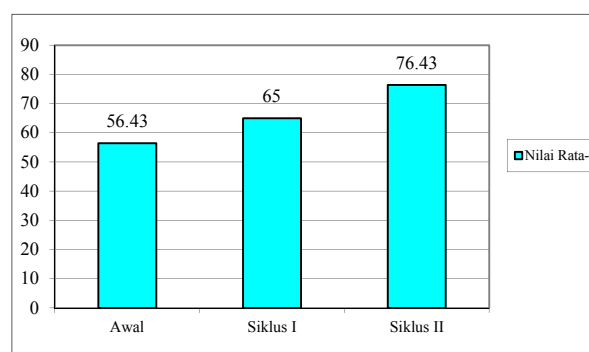
Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas belajar Siswa pada Pembelajaran PKn pada Studi Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Uraian	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Awal	3	21,43	11	78,57
2	Siklus I	8	57,14	6	42,86
3	Siklus II	14	100,00	0	0,00

Dari data pada tabel di atas dapat diperoleh keterangan sebagai berikut

- a. Siswa tuntas dilihat dari aktivitas belajar
 - 1) Pada temuan awal, siswa tuntas dilihat dari aktivitas belajar sebanyak 3 siswa atau 21,43% dari 14 siswa.
 - 2) Pada siklus I, siswa tuntas dilihat dari aktivitas belajar sebanyak 8 siswa atau 57,14% dari 14 siswa.
 - 3) Pada siklus II, siswa tuntas dilihat dari aktivitas belajar sebanyak 14 siswa atau 100% dari 14 siswa.
- b. Siswa yang belum tuntas dilihat dari aktivitas belajar
 - 1) Pada temuan awal, siswa belum tuntas dilihat dari aktivitas belajar sebanyak 11 siswa atau 78,57% dari 14 siswa.
 - 2) Pada siklus I, siswa belum tuntas dilihat dari aktivitas belajar sebanyak 6 siswa atau 42,86% dari 14 siswa.
 - 3) Pada siklus II, siswa belum tuntas dilihat dari aktivitas belajar sebanyak 0 siswa atau 0% dari 14 siswa

Secara jelas peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses perbaikan pembelajaran sebagaimana dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Siswa Berdasarkan Tingkat Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I dan II

1. Hasil belajar

Setelah melakukan analisa terhadap data yang diperoleh dari dua siklus yang dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran tipe *jigsaw* pada pembelajaran PKn menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap hasil proses pembelajaran. Secara rinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil belajar Siswa pada Pembelajaran PKn pada Studi Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Uraian	Nilai Rata-2	Tuntas		Belum Tuntas	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Awal	56,43	2	14,29	12	85,71
2	Siklus I	65,00	7	50,00	7	50,00
3	Siklus II	76,43	13	92,86	1	7,14

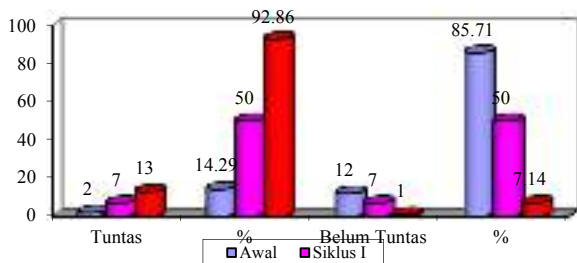
Dari tabel di atas dapat dijelaskan peningkatan nilai hasil dan ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan II secara terperinci sebagai berikut :

- a. Siswa Tuntas Belajar
 - 1) Pada temuan awal siswa yang tuntas sebanyak 2 siswa atau 14,29% dari 14 siswa.
 - 2) Pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 7 siswa atau 50,00% dari 14 siswa
 - 3) Pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa atau 92,86% dari 14 siswa
- b. Siswa Belum Tuntas Belajar
 - 1) Pada temuan awal siswa yang belum tuntas sebanyak 12 siswa atau 85,71% dari 14 siswa.

2) Pada siklus I siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa atau 50,00% dari 14 siswa

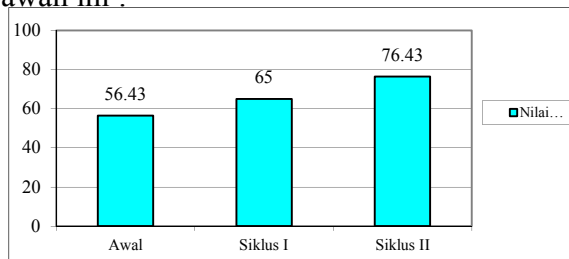
3) Pada siklus II siswa yang belum tuntas sebanyak 1 siswa atau 7,14% dari 14 siswa

Sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam perbaikan pembelajaran bahwa siswa yang dinyatakan tuntas belajar jika siswa mendapat nilai tes formatif sebesar 70 ke atas (KKM=70) dan jika 85% dari siswa telah tuntas belajar. Untuk memperjelas kenaikan ketuntasan belajar siswa dan penurunan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini :



Gambar 3. Grafik Peningkatan dan Penurunan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan II

Penjelasan mengenai peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan di mana pada kondisi awal sebesar 56,43meningkat menjadi 65,00pada siklus I dan pada akhir siklus II meningkat menjadi 76,43 Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam bentuk grafik sebagaimana gambar di bawah ini :



Gambar 4. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Belajar Siswa Pada Kondisi Awal, Siklus I dan II

Dari hasil observasi mengenai hasil dan ketuntasan belajar siswa tersebut berdasarkan kriteria keberhasilan perbaikan pembelajaran

dapat disimpulkan bahwa proses perbaikan pembelajaran dinyatakan berhasil karena peningkatan hasil dan ketuntasan belajar siswa mencapai angka 92,86% dari 85% batasan minimal yang telah ditentukan pada kriteria keberhasilan proses perbaikan pembelajaran. Atas dasar pertimbangan sebagaimana diuraikan di atas, maka peneliti dan observer sepakat memutuskan bahwa kegiatan perbaikan pembelajaran diakhiri pada siklus II.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II ternyata terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 006 2017 / 2018.melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Tujuan penerapan metode pembelajaran hakekatnya adalah memberikan situasi yang kondusif agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Proses belajar yang terjadi haruslah dalam suasana proses belajar aktif melalui pemanfaatan sumber belajar guna mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Elliot dan Yuzar (Muslim Ibrahim dkk, 2001: 21) yang menyatakan bahwa dalam penerapan *Jigsaw*, siswa sebagai anggota kelompok bertanggungjawab untuk mempelajari, menguasai bagian tertentu bahan yang diberikan. Siswa kemudian menjelaskan pada anggota kelompoknya. Dengan demikian terdapat rasa saling membutuhkan dan harus bekerjasama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan, baik dalam kelompok ahli maupun kelompok asal.

Kebermaknaan itu dapat terjadi, karena siswa dilibatkan langsung dalam pemerolehan materi ajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih dalam yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga meningkat, yang ditunjukkan dengan semakin aktifnya siswa dalam kelas. Siswa menjadi berani dalam mengemukakan pendapatnya, menanggapi pendapat temannya, juga siswa mulai memiliki kepercayaan diri untuk menyampaikan atau mempresentasikan materi di hadapan teman sekelompoknya. Kegiatan-kegiatan siswa secara berkelompok ini dapat melatih siswa untuk memiliki

keterampilan sosial sejak dini. Siswa menjadi terbiasa bekerjasama dalam kelompok, mau menerima saran dan masukan dari orang lain, dan kemampuan berkomunikasi siswa semakin terasah dengan adanya presentasi dalam kelompok asal.

Dari aspek guru, *jigsaw* juga dapat meningkatkan performansi guru selama pelaksanaan pembelajaran. Guru menjadi lebih matang dalam merancang RPP serta guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, tidak monoton dengan ceramah. Namun, pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini memerlukan guru yang kreatif, yang mampu melakukan seluruh rangkaian tahapan dengan tepat dan tertib. Oleh karena itu, dibutuhkan usaha keras guru untuk mempelajari teori tentang model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* secara mendalam, sehingga memperoleh pemahaman yang benar yang nantinya dapat sesuai dalam penerapannya. Selain itu, juga diperlukan guru yang dapat membangkitkan semangat siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran, sehingga siswa akan selalu termotivasi untuk aktif dalam melaksanakan seluruh tahapan *jigsaw*.

Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* membutuhkan banyak waktu. Hal ini mengharuskan guru untuk dapat mengatur penggunaan waktu seefisien mungkin, sehingga seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Pengelolaan kelas juga tidak luput dari perhatian. Sarana dan prasarana yang memadai sangat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Berdasarkan pembahasan hasil tindakan siklus I dan II, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis penelitian tindakan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada materi tata urutan peraturan perundang-undangan di Indonesia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKN siswa kelas V SDN 006 2017 / 2018. telah terbukti. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan telah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKN siswa.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dalam penelitian ini hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada Pembelajaran PKN materi tata urutan peraturan perundang-undangan di Indonesia lebih baik daripada sebelum diterapkannya metode tersebut. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar Pembelajaran PKN materi tata urutan peraturan perundang-undangan di Indonesia. Selain itu, sebagian besar peserta didik tertarik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang baru pertama mereka diterapkan sehingga mendorong untuk belajar secara menyenangkan dan tidak mudah bosan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi para siswa.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini buktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar pada setiap siklusnya, dimana pada kondisi awal hanya ada 3 siswa atau 21,43% meningkat menjadi 8 siswa atau 57,14% dan 14 siswa atau 100% pada siklus terakhir.
3. Rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat pada setiap siklusnya dari 56,43 menjadi 65,00 dan 76,43 pada siklus kedua. Hal tersebut juga dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dimana pada kondisi awal hanya terdapat 2 siswa atau 14,29% meningkat menjadi 50,00% atau 7 siswa dan 13 siswa atau 92,86% pada siklus kedua.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asmani, Jamal. 2010. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter*. Sekolah. Jogjakarta: Diva Press.
- Corebima, A. Duran, 2002. *Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas .2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas

- Depdiknas.2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan*, Jakarta: Departemen Pendidikan. Nasional
- Dimiyati dan Mudjiono, 2002.*Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati & Mudjiono. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Kependidikan, Dirjen Dikti Depdikbud
- Hamalik, Oemar, 2007,*Evaluasi Kurikulum Pendekatan Sistematis*, Bandung:Bumi Aksara
- Ibrahim, 2002.*Pembelajaran Kooperatif*, Universitas Press: UNESA Maleong,
- Ibrahim, Muslimin, dkk. 2001. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA Press
- Ittihad, Zainul Amin. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Lexy J. Moleong. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nunnally, J.C. 1978. *Psychometric Theory*. McGraw.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2005, *Peraturan Pemerintah RepublikIndonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta.
- Rindel D.W. 2009. *Mediterranean Climate Ecosystem*. Academi Press. San Diego. LA
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sagala, 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru
- Sardiman, AM. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Satori, Djamaan dan Aan Komariah., 2009, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta
- Slavin, 2005. *Strategi Belajar Mengajar*, Depdikbud: Jakarta
- Slavin, Robert E. 2003. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: