

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW
UNTUK MENCIPTAKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PELAJARAN PKN DI
SD NEGERI 173217 RAMBASIALAKECAMATAN GAROGA KABUPATEN TAPANULI
UTARA TAHUN AJARAN 2019/2020**

Rosnia Sipahutar¹⁾, Ida L Pasaribu²⁾

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sisingamangaraja XII Tapanuli
Email: roniasipahutar1@gmail.com

² Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sisingamangaraja XII Tapanuli
Email: idapasaribu1@yahoo.com

***Abstract-** This research was conducted to determine: (1) Increasing the Learning Motivation of fourth grade students of SD Negeri 173217 Rambasiala for the 2019/2020 school year and (2) Increasing the Learning Outcomes of fourth grade students of SD Negeri 173217 Rambasiala for the 2019/2020 school year through the application of the Jigsaw type cooperative learning model. on Citizenship Education lessons. This research is Classroom Action Research (CAR) which is carried out for at least 2 cycles. The subjects in this study were 23 fourth grade students of SD Negeri 173217 Rambasiala. Data collection techniques with participant observation and questionnaires for student learning motivation, while student learning outcomes with learning outcomes tests. Technical analysis of the data is quantitative data analysis, which includes the percentage of student learning motivation scores and the average test scores of student learning outcomes. The results of this study are that the application of the Jigsaw type cooperative learning model can improve Student Learning Motivation and Student Learning Outcomes in grade IV SD Negeri 173217 Rambasiala for the 2019/2020 academic year as evidenced by an increase in Student Learning Motivation scores and the average value of student learning outcomes. The increase in students' learning motivation with observations from Pre-cycle – Cycle I was 6.75% and from Cycle I to Cycle II was 9.68%. The increase in student learning motivation from Cycle I to Cycle II based on the questionnaire was 4.85%. In Cycle I, student learning outcomes have not reached the minimum criteria for completeness of 75%, which is 16.67%. In Cycle II, student learning outcomes have reached the minimum criteria for completeness of 75%, which is 93.33%.*

***Keywords:** Student Learning Motivation, Student Learning Outcomes, Jigsaw Cooperative Learning Model.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang harus didapat oleh setiap manusia. Banyak penelitian yang dilakukan dengan tujuan, selalu memperbaiki pendidikan yang telah ada. Semakin hari semakin jelas perkembangan model pembelajaran untuk pendidikan yang berkualitas, baik tingkat nasional maupun internasional.

Menurut Sugihartono (2012:3) pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dengan mengupayakan pengajaran yang bervariasi dan pelatihan yang berkualitas diharapkan mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar

secara matang dan optimal serta meningkatkan semangat dan motivasi untuk belajar dengan didukung oleh guru.

Keberhasilan proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan dapat diukur dengan melihat nilai yang didapatkan oleh siswa. Saat ini sudah diterapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dijadikan standar untuk mengukur hasil belajar siswa. KKM di Di SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga Kabupaten Tapanuli Utara yaitu 80. Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala tahun ajaran 2019/2020 terbilang cukup. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan 7 siswa dari 31 siswa atau 22,58% kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala bahwa hampir 50% setiap kelas masih mengikuti remedial baik itu ulangan harian maupun ujian akhir semester. Beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi adalah karena motivasi siswa untuk belajar, siswa sulit untuk memahami materi yang secara teori, standar KKM yang terbilang cukup tinggi yaitu 80 sedangkan untuk menyelesaikan soal pelajaran diperlukan pemahaman bukan penghafalan. Selain itu, terdapat faktor eksternal seperti pengaruh teman, seperti mengobrol di kelas, banyak jam kosong, cara mengajar menggunakan metode ceramah kemudian mengerjakan soal dan juga langsung mengerjakan soal tanpa pengantar materi.

Berdasarkan oleh kondisi yang telah dipaparkan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Menciptakan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2019/2020.

Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam hal ini adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2019/2020?

Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan. Kompetensi dasar tersebut terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Peneliti memilih kompetensi dasar ini dikarenakan berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran kelas IV yang telah dilaksanakan pada saat observasi mengatakan bahwa kompetensi dasar Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan selama ini masih menggunakan metode mengajar ceramah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui:

1. Peningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala

Kecamatan Garoga Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2019/2020 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Peningkatkan Hasil Belajar siswa kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2019/2020 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh guru untuk melakukan perbaikan dalam semua kompetensi Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
 - b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
Motivasi belajar siswa pada semua kompetensi dasar pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkat sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.
 - b. Bagi Guru
Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai referensi mengajar.
 - c. Bagi Peneliti
Penelitian ini untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan maupun pengalaman sebagai bekal untuk menjadi

guru Pendidikan Kewarganegaraan di masa mendatang.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini digunakan sebagai salah satu sarana dalam memberikan kontribusi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan sebagai pertimbangan untuk menciptakan lulusan unggul dan berkualitas.

KAJIAN PUSTAKA

Kajian Teori

1) Pengertian Motivasi

Menurut Hamzah B. Uno (2011:1) motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Dengan demikian, motivasi mengubah tingkah laku seorang individu dari yang belum baik menjadi lebih baik lagi, sehingga kebutuhan yang diperlukan akan terpenuhi. Seorang individu dalam melakukan aktivitasnya tidak lagi bergantung pada orang lain tetapi dorongan dari diri sendiri. Sejalan dengan pendapat Hamzah B. Uno, Sugihartono dkk (2013:20) mengartikan motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Sugihartono dkk maka motivasi dapat menjadi pedoman seseorang untuk ketahanan pada tingkah laku tertentu.

Hasil belajar dapat mencerminkan suatu proses yang telah dilakukan oleh seseorang dalam hal ini siswa. Menurut Nana Sudjana dan Ibrahim (2009:3) manfaat hasil belajar yaitu:

- 1) Menambah ilmu pengetahuan.
- 2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya.
- 3) Lebih mengembangkan keterampilannya.

4) Memiliki pandangan baru atas sesuatu hal.

5) Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

Berdasarkan pemaparan manfaat hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar memiliki manfaat berupa perubahan mulai dari pengetahuan, sikap, dan juga keterampilannya. Pengetahuan tersebut sesuai dengan apa yang seseorang pelajari. Sikap terlihat dari perubahan tingkah laku yang lebih baik sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di lingkungannya. Contoh di Sekolah diterapkannya budaya 3S yaitu Senyum, Salam, Sapa. Kebudayaan yang diciptakan tersebut melatih siswa untuk berperilaku sopan santun dan lebih menghormati dan menghargai antarsesama. Keterampilan dapat terlihat dari cara seseorang menangani sesuatu dengan apa yang telah ia miliki. Misalkan siswa yang memiliki keterampilan dalam hal berbicara di depan umum atau public speaking maka akan dengan mudah untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Pengertian Tipe Jigsaw

Tipe Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran aktif yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen beranggotakan 4-5 orang (materi disajikan peserta didik dalam bentuk teks) dan setiap peserta didik bertanggungjawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain. Tipe Jigsaw ini telah dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan teman-teman di Universitas John Hopkins pada tahun 1978 (Slavin, 2005:235). Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen. Materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa berupa teks dan setiap anggota bertanggungjawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari.

Kelompok yang telah dibentuk akan memiliki tugas atau tanggung jawab sesuai dengan pembagiannya. Masing-masing anggota kelompok akan bertanggungjawab baik itu per bab maupun setiap sub bab. Setiap anggota akan dipisahkan dan kemudian akan dikelompokkan dengan kelompok ahli yang bertanggungjawab atas materi tersebut. Tujuan kelompok ahli ini adalah setiap individu akan membahas dan memperdalam materi yang harus dikuasai, ketika sudah menguasai maka akan dikembalikan ke kelompok asal. Dengan demikian, harapannya adalah kelompok ahli dapat menjelaskan ke teman-teman ke kelompok asal.

Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Slavin dan Stahl dalam Amri dan Ahmadi (2010:96-97) mengemukakan langkah-langkah dalam implementasi model cooperative learning Jigsaw, yaitu:

- 1) Merancang Rencana Pembelajaran. Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-6 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda dan kelompok ini disebut kelompok asal. Dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran setiap siswa diberi tugas untuk mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran untuk belajar bersama dengan kelompok lain itu disebut kelompok ahli.
- 2) Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli atau kelompok asal, guru menyuruh siswa untuk melakukan persentasi masing-masing kelompok agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
- 3) Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual agar dapat menambah semangat belajar siswa dan ini

- digunakan sebagai acuan untuk memancing minat belajar siswa.
- 4) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor yang dasar ke skor kuis berikutnya.
 - 5) Materi sebaiknya secara alami dan dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran. Sehingga tidak membuat siswa merasa kebingungan dalam menjalankan tugas yang telah diberikan.
 - 6) Guru perlu memperhatikan bahwa dalam menggunakan Jigsaw untuk mempelajari satu tuntutan dan isi materi yang runtut serta cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Ada beberapa kelebihan cooperative learning dalam proses pembelajaran, menurut Yamin dan Ansari (2008:78-80), yaitu:

- 1) Cooperative Learning mengajarkan siswa untuk percaya pada guru dan lebih percaya pada kemampuan sendiri untuk berpikir, mencari informasi dan sumber lain, serta dapat belajar dari siswa lain.
- 2) Cooperative learning mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide dengan temannya. Ini secara khusus bermakna ketika dalam proses pemecahan masalah.
- 3) Cooperative learning membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah dalam menerima perbedaan ini.
- 4) Cooperative learning merupakan strategi efektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan sosial termasuk meningkatkan keterampilan manajemen waktu dan sikap positif terhadap sekolah.

- 5) Banyak menyediakan kesempatan pada siswa untuk membandingkan jawabannya dan ketepatan dari jawaban tersebut.
- 6) Mendorong siswa lemah untuk tetap berbuat membantu siswa-siswa pintar mengidentifikasi celah-celah dalam mencapai hasil belajarnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga Kabupaten Tapanuli Utara tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan September 2019 pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga yang berjumlah 23 orang diantaranya siswa laki-laki berjumlah 13 orang dan siswa perempuan berjumlah 10 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Desain Penelitian

Penelitian peningkatan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga Tahun Ajaran 2019/2020 merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan ketentuan yang telah ada. Perencanaan yang matang merupakan hal yang penting untuk dilakukan pada penelitian ini. Menurut Wina Sanjaya (2013: 44) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses pengkajian masalah

pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Perlakuan tersebut dapat berupa penerapan model pembelajaran yang tepat untuk kelas dengan masalah yang sesuai. Ketika perlakuan tersebut tidak sesuai maka tidak akan terjadi peningkatan maupun perubahan yang diinginkan.

Tujuannya dilakukan perencanaan yang disesuaikan dengan situasi nyata adalah sebagai pedoman agar dalam pelaksanaan tidak mengalami kendala yang berarti. Sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya, menurut Suharsimi Arikunto dkk (2009:3) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Dari pengertian penelitian tindakan kelas menurut beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan tindakan atau *action* untuk mencapai tujuan tertentu.

Penelitian Tindakan Kelas ini minimal menggunakan dua siklus. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan, dengan 1 pertemuan pembelajaran sejumlah 2 jam pelajaran (JP) dan 1 Pertemuan tes formatif dengan 1 JP. Siklus II terdiri dari 2 pertemuan dengan 1 pertemuan pembelajaran sejumlah 2 JP dan 1 pertemuan tes formatif dengan 1 JP. Jika pada siklus I tidak diperoleh hasil yang diharapkan maka akan diadakan siklus selanjutnya sampai hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan. Menurut Suharsimi Arikunto (2009) setiap pelaksanaan siklus melalui empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik Pengumpulan Data Observasi Partisipasi

Observasi Partisipasi adalah observasi yang dilakukan dengan cara peneliti mengikuti proses penelitian dengan berbaur langsung dengan subjek penelitian. Observasi partisipasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengikuti pembelajaran untuk memperoleh data seputar pelaksanaan pembelajaran, penggunaan teknik pembelajaran, dan kesesuaiannya dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang. Dalam melakukan pengamatan peneliti dibantu oleh observer dengan jumlah siswa 31.

Peneliti dalam melakukan observasi, berkolaborasi dengan observer untuk mengamati sejumlah 31 siswa. Dalam pelaksanaannya, peneliti membagi fokus pengamatan yaitu dengan jumlah 16 siswa diamati oleh observer A dan sejumlah 15 siswa diamati oleh observer B.. Posisi observer A saat melakukan pengamatan berada di sisi kanan belakang dan observer B berada di sisi kiri belakang kelas. Sebelum melakukan pengamatan, observer A dan B diberikan arahan dan penjelasan mengenai teknis pengamatan dan kondisi di kelas dengan menggunakan pedoman observasi. Tujuan dari penjelasan dan pemberian arahan adalah agar tidak berbeda dalam mempersepsikan apa yang sedang diamati.

Angket atau Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2014: 142) Angket atau Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan angket atau kuisisioner. Angket atau Kuisisioner tersebut digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar Siswa pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Tes Hasil Belajar

Tes ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa setelah

diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Tes dilakukan pada akhir siklus untuk melihat kemajuan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel. 3.1. Kisi-kisi instrumen tes evaluasi hasil belajar siklus I

Indikator	Nomor Soal	Skor
Dapat menjelaskan konsep debit kredit	1	7
Dapat menjelaskan metode pencatatan	2	7
Dapat membuat jurnal transaksi	3	8
Jumlah Soal	3	22

Tabel 3.2. Kisi-kisi instrumen tes evaluasi hasil belajar siklus II

No	Indikator	Nomor Soal	Skor
1	Dapat menjelaskan jurnal penyesuaian	1	4
2	Dapat menjelaskan akun yang perlu Disesuaikan	2	8
3	Dapat membuat jurnal penyesuaian	3	14
	Jumlah Soal	3	26

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Data yang diperoleh dari lembar observasi dan angket adalah data kuantitatif yang mencerminkan kegiatan dengan Motivasi Belajar Siswa. Data diperoleh dari observasi dan angket yang kemudian akan dianalisis untuk mengetahui persentase skor motivasi belajar siswa. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data kuantitatif sebagai berikut:

- Menentukan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing indikator pada setiap aspek motivasi yang diamati.
- Menjumlah skor untuk masing-masing aspek motivasi belajar yang diamati.
- Menghitung skor motivasi belajar pada aspek yang diamati dengan rumus (Sugiyono, 2012: 137).

$$\% = \frac{\text{skor hasil motivasi siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Analisis untuk tes hasil belajar digunakan dengan teknik analisis kuantitatif dengan menentukan rata-rata nilai tes. Rata-rata nilai tes diperoleh dari jumlah nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas. Berikut ini rumus yang digunakan untuk menghitung:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Sedangkan untuk rumus yang digunakan dalam menghitung presentase jumlah siswa yang dapat mencapai KKM adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum ni}{\sum no} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase ketuntasan siswa

$\sum ni$ = Jumlah siswa yang mencapai KKM

$\sum no$ = Jumlah seluruh siswa

Kriteria Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil ketika indikator yang dibuat tercapai atau terpenuhi. Pembelajaran dikatakan berhasil jika seluruhnya atau sekurang-kurangnya sebagian besar 75% siswa terlibat secara aktif dalam proses

pembelajaran. Aktif tidak hanya diukur seberapa banyak mengajukan pertanyaan tetapi aktif dalam menyampaikan pendapat dan dapat bersikap kritis. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri siswa seluruhnya atau sekurang-kurangnya sebagian besar 75% (E. Mulyasa, 2009: 174).

Dalam penelitian ini indikator keberhasilannya adalah meningkatnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga dari siklus I ke siklus II yang dihitung dengan persentase skor motivasi siswa pada aspek yang diamati. Tindakan ini dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga Tahun ajaran 2019/2020 dan sekurang-kurangnya diperoleh persentase Motivasi Belajar dan Hasil Belajar yaitu sebesar 75%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Sekolah Dasar Negeri 173217 terletak di Rambasiala, Desa Lontung Jae I, Kecamatan Garoga Kabupaten Tapanuli Utara dengan luas 7217 m². Akses untuk menuju sekolah tersebut sangatlah mudah karena letaknya yang sangat strategis.

Visi SD Negeri 173217 Rambasiala adalah Mengembangkan Peserta Didik Dalam Kompetensinya Agar Menjadi Manusia Beriman Dan Bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa Berahlak, Berilmu, Cakap, Kreatif, Berdisiplin, Bekerja Keras, Tangguh Dan Bertanggung Jawab. Sedangkan Misi SD Negeri 173217 Rambasiala adalah : 1) Menanamkan Rasa Hormat Dan Percaya Penuh Kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, 2) Membudayakan Pendidikan Ditengah-Tengah Masyarakat, 3) Menegaskan Peraturan Dan Disiplin Sekolah, 4) Membiasakan Anak Didik Dalam Kehidupan Sehari-Hari, Berkreatif,

Bekerja Keras Dan Penuh Tanggung Jawab Dalam Tugas Yang Diembannya, 5) Mendorong Dan Meperkuat Rasa Persatuan Dan Kesatuan.

SD Negeri 173217 Rambasiala memiliki 9 Guru pengajar, terdiri dari 6 guru berstatus PNS dan 3 guru berstatus honorer, serta memiliki siswa sebanyak ± 109 siswa dari kelas I-VI. Kelas IV merupakan kelas yang memiliki siswa terbanyak yaitu 23 orang, terdiri dari 13 orang laki-laki dan 10 orang perempuan.

Mengingat situasi pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini, peneliti tidak terhalangi melakukan penelitian, karena peneliti sudah jauh hari melakukan observasi yaitu pada bulan September 2019 – Februari 2020, sebelum pandemi Covid-19 ini terjadi.

Observasi Awal

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan observasi awal untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala. Adapun lembar observasi yang sudah ditentukan untuk memperoleh data motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw sebagai berikut:

Tabel 4.1. Skor Motivasi Belajar Siswa Observasi Pra Siklus

NO	Indikator	Skor
1	Antusias mengikuti pelajaran	63,89%
2	Tekun mengerjakan tugas	70,00%
3	Ulet menghadapi kesulitan	70,00%
4	Lebih Senang untuk belajar dan memecahkan masalah	73,89%
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	73,89%
6	Tidak mudah melepas	60,00%

	hal yang diyakini	
7	Senang mencari dan memecahkan masalah	60,00%
	Skor Rata-rata	65,87%

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa skor motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala diukur dengan 7 indikator yang telah ditentukan. Dari data di atas terlihat bahwa rata-rata motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala belum optimal karena belum mencapai kriteria minimum yang ditentukan yaitu 75%. Skor motivasi belajar siswa berdasarkan observasi pra siklus yang telah dihitung menghasilkan persentase sebesar 65,87%. Indikator antusias mengikuti pelajaran, tidak mudah melepas hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah memiliki skor motivasi dibawah rata-rata total. Hal tersebut perlu adanya tindakan agar tidak terlarut-larut sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Perolehan persentase ketuntasan hasil belajar di siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah direncanakan, yaitu 16,67% dari kriteria keberhasilan 75%. Meskipun demikian, secara keseluruhan hasil persentase ketuntasan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah berhasil mengalami peningkatan mulai dari siklus I ke siklus II. Siklus II diperoleh hasil 93,33% sehingga telah mencapai kriteria minimal sebesar 75%.

Berdasarkan hasil belajar siswa sebelum diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa siklus I lebih baik dari siklus I. peningkatan tersebut terjadi karena beberapa faktor seperti proses adaptasi, waktu pengerjaan soal, suasana atau keadaan siswa, dan materi setiap siklus berbeda. Pada siklus I, siswa secara keseluruhan belum bisa beradaptasi dengan tipe Jigsaw. Masih terlihat

beberapa siswa pada saat berdiskusi fokusnya tidak pada materi, dan juga belum mempersiapkan materi dengan baik. Pada siklus II, siswa sudah mengetahui hal apa yang akan dilakukan dan juga sudah mengerti secara teknis tipe Jigsaw dan sebelum pembelajaran siswa sudah benar-benar menyiapkan materi yang akan dipelajari serta lebih aktif untuk bertanya ketika tidak memahami materi yang telah didiskusikan.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan memiliki beberapa keterbatasan. Beberapa keterbatasan tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas untuk mengukur aspek kognitif belum mengukur aspek afektif dan aspek psikomotor karena dalam penelitian ini tidak mengukur bagaimana aktivitas belajar siswa.
2. Siswa terbiasa dengan metode ceramah sehingga belum terbiasa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sehingga perlu pembiasaan. Hal ini tentu yang awalnya menggunakan metode ceramah kemudian dua kali pertemuan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siswa perlu sedikit penyesuaiannya untuk memahami teknis pelaksanaannya dan hal apa yang harus dilakukan.
3. Guru ketika akan melakukan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw membutuhkan banyak persiapan, sehingga diperlukan kesiapan baik dari segi waktu maupun materi yang disampaikan serta tes evaluasi.
4. Penelitian ini terdapat keterbatasan waktu yaitu 90 menit pada siklus I dan siklus II. Hal tersebut tentu sangat kurang jika akan melakukan pembelajaran untuk satu semester.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2019/2020. Peningkatan motivasi belajar siswa tersebut dapat terlihat pada penambahan pencapaian indikator motivasi belajar siswa pada masing-masing siklusnya. Dengan menggunakan observasi terdapat hasil motivasi belajar siswa adalah 65,87% naik 6,75% menjadi 72,62% pada siklus I, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,68% yang awalnya siklus I adalah 72,62% maka menjadi 82,30%.

2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2019/2020. Peningkatan motivasi belajar siswa tersebut dapat terlihat pada penambahan pencapaian indikator motivasi belajar siswa pada masing-masing siklusnya. Dengan menggunakan angket terdapat hasil motivasi belajar siswa adalah 74,41% naik 4,85% menjadi 79,26%.

3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SD Negeri 173217 Rambasiala Kecamatan Garoga Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2019/2020. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan batas KKM yaitu 80. Sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah 54,84% kemudian meningkatkan hingga 93,33%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abin Syamsuddin. (2007). *Pendidikan Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [2] A.M., Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [3] Amri, Sofan & Iif Khoiru Ahmadi. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran (Pengaruh Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum)*. Jakarta: Grasindo.
- [4] Arifin, Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [6] Aship, Muhammad. (2014). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Jakarta*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- [7] Burhan Nurgiantoro. (1988). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Yogyakarta: BPFE.
- [8] Dimiyati dan Mudjiono (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [9] Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar edisi 2*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [10] Hamalik, Oemar. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [11] Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [12] Huda, Miftahul. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [13] Imron, Ali. (1996). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dunia Pustaka.