



Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Team Games Tournament di SMP

Tsalis Nur Hayati Ulya^{a,1}, Samsuri^{b,2}

^a Mahasiswa (Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FISHIPOL UNY), Yogyakarta Indonesia

^b Dosen (Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FISHIPOL UNY), Yogyakarta Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui pengaruh model kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP. (2) Mengetahu pengaruh model kooperatif Teams Games Tournament terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP. (3) Membandingkan hasil ppengaruh model kooperatif manakah yang lebih berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP. Penelitian ini menggunakan penelitian quasi exsperiment dengan desain penelitian Matching Pretest-Posttest Comparasion Grup Design. Populasi penelitian ini adalah peseta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Mertoyudan sebanyak 192 peserta didik. Teknik pengambilan sampling menggunakan purposive sampling, sehingga diperoleh peserta didik kelas VIII B dan VIII A dengan jumlah 64 peserta didik. Data dikumpulkan dengan tes. Hasil data dilakukan dengan analisis uji prasyarat, uji hipotesis, dan uji gain unkek hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pengaruh model kooperatif Jigsaw terhadap hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil dari uji N-gain menunjukkan nilai sebesar 0,29. (2) pengaruh model kooperatif Team Games Turnament terhadap hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil dari uji N-gain menunjukkan nilai sebesar 0,45. (3) membandingkan hasil pada uji N-gain pada model kooperatif Jigsaw dan model Kooperatif team Games Turnament dari perolehan nilai tersebut dikategorikan menggunakan ideks gain dengan menunjukkan hasil bahwa hasil belajar pada model kooperatif Jigsaw memiliki peningkatan rerata dengan kategori rendah sedangkan untuk model kooperatif Team Games Turnament memiliki peningkatan rerata dengan kategori sedang.

ABSTRACT

This study aims to : (1) To find out the effect of the jigsaw cooperative model on student learning outcomes in Pancasila and Citizenship Education subjects in junior high schools. (2) Knowing the effect of the Teams Games Tournament cooperative model on student learning outcomes in Pancasila and Citizenship Education subjects in junior high schools. (3) Comparing the results of the influence of which cooperative model has more influence on student learning outcomes in Pancasila and Citizenship Education subjects in junior high school. This study used a quasi-experimental research design with a Matching Pretest-Posttest Comparison Group Design. The population of this study was students of class VIII SMP Negeri 2 Mertoyudan with a total of 192 students. The sampling technique used purposive sampling, in order to obtain students in class VIII B and VIII A with a total of 64 students. Data collected by tests. The results of the data were carried out by analyzing prerequisite tests, hypothesis testing, and gain testing for student learning outcomes. The results showed that (1) the effect of the Jigsaw cooperative model on student learning outcomes based on the results of the N-gain test showed a value of 0.29. (2) the effect of the Team Games Tournament cooperative model on student learning outcomes based on the results of the N-gain test shows a value of 0.45. (3) comparing the results of the N-gain test on the Jigsaw cooperative model and the Team Games Tournament Cooperative model from the acquisition of these values categorized using index gain by showing the results that learning outcomes in the Jigsaw cooperative model have an average increase in the low category while for the Team Games cooperative model Tournament has an average increase in the moderate category.

Sejarah Artikel

Diterima : 12 Januari 2023

Disetujui: 19 Januari 2023

Kata kunci:

Jigsaw, Team Games Turnament (TGT), dan Hasil belajar

Keywords:

Jigsaw, Team Games Tournament (TGT), and Learning Outcomes

Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peran yang penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses integritas dengan kualitas sumber daya manusia karena penyelenggaraan pendidikan baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan diharapkan harkat dan martabat masyarakat Indonesia dapat ditingkatkan.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dari buruk menjadi lebih baik. Pengertian Pendidikan dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1. menjelaskan 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 spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Muhibbin Syah (2010: 10) pendidikan berasal dari kata "didik", lalu kata ini mendapat awalan "me" sehingga menjadi "mendidik" artinya, memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendapat diatas sejalan dengan Feni (2014: 13) pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan perkembangan dari kewarganegaraan yang lebih mengedepankan sudut pandang praktik kewarganegaraan. Maka dari itu disebut sebagai pendidikan orang dewasa (adult education) yang menyiapkan dan membekali siswa tentang pemahaman menjadi warga negara (Wahab & Sapriya, 2011: 32). Menurut Muhibbin, (2016: 1) PPKn secara programatik, didesain sebagai pokok bahasan dalam pembelajaran yang mengutamakan pada isi yang membawa nilai-nilai (content embedding values) dan pengalaman belajar (learning experiences) dalam bentuk bermacam tingkah laku yang perlu diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Tiga komponen utama dalam kompetensi yang perlu dipelajari dalam PPKn, yaitu civic knowledge, civic skills, dan civic dispositions.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Indonesia memiliki tujuan untuk membentuk masyarakatnya menjadi warga negara yang baik (to be good citizens), warga negara yang bercirikan adanya keberanian membela dan terdapatnya rasa loyalitas yang tinggi pada tanah airnya, bertoleransi kepada sesama, menganut agama yang diakui oleh negara dan memiliki sikap bercirikan demokrasi (Wahab & Sapriya, 2011: 311). Standar Isi Kurikulum 2013 (Permendikbud No. 64 Tahun 2013) mempertegas Peraturan Pemerintah RI No. 32 Tahun 2013 mengenai ruang lingkup kajian Pendidikan Kewarganegaraan untuk setiap jenjang sejak SD/MI hingga SMA/MA dan SMK/MAK. Adapun cakupan materi mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yaitu: Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika dan NKRI.

Namun pada kenyataan, pelajaran PPKn masih dianggap sebagai pelajaran nomor dua atau dianggap sepele oleh sebagian besar peserta didik (Dewi, 2020: 12). Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang ada dari bangku sekolah dasar hingga perguruan tinggi, sehingga upaya-upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran PPKn di sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi harus terus ditingkatkan. Kenyataan ini semakin diperburuk dengan metode mengajar yang dipakai oleh sebagian besar guru PPKn, yaitu masih memakai metode konvensional atau tradisional. Hal ini dipertegas dengan adanya hasil penelitian sebelumnya oleh Katiasih (2019: 3), bahwa mata pelajaran PPKn dianggap terlalu banyak menghafal, banyak membaca, sehingga banyak peserta didik

yang merasa jenuh dan kurang memahami materi pada mata pelajaran PPKn yang diberikan oleh guru. Kondisi tersebut sering diperparah oleh keadaan bahwa peserta didik yang merasa kurang tertarik, dan menganggap pelajaran yang menjenuhkan.

Selama ini guru lebih banyak menggunakan metode ceramah yang hanya mentransfer pengetahuan kepada peserta didik saja, sehingga situasi belajar peserta didik justru membuat membosankan, dan peserta didik menjadi pasif (Nurgiansah, 2020: 38). Melihat kondisi tersebut sehingga muncul permasalahan hasil belajar peserta didik teholong rendah, maka seorang guru dituntut untuk dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tercipta kondisi belajar yang interaktif, efektif, efisien dan menyenangkan. Seorang guru dalam mempersiapkan peserta didik untuk lebih fokus pada pembelajaran di kelas yaitu dapat didorong dengan merancang pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena akan mendorong motivasi peserta didik dalam belajar.

Penyelenggaraan proses belajar yang efektif dan efisien diperlukan untuk memperoleh tujuan yang dicapai. Misalnya dengan Pembelajaran menggunakan model Pembelajaran tipe kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Team Games Turnament*. Pada pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* siswa diberi kebebasan dan kesempatan untuk mengumpulkan informasi apa saja yang berkaitan dengan materi pembelajaran dari berbagai sumber belajar. Menurut Hamdayama (2014: 87) mengemukakan bahwa model pembelajaran jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerja sama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Kelebihan model pembelajaran tipe *Jigsaw*, antara lain mengembangkan kerja tim dan kemampuan bekerjasama, mengembangkan kegembiraan belajar sejati, informasi, menghilangkan sikap mementingkan diri sendiri, dan stratasosial. Menurut Miftahul Huda (2012: 149) Manfaat model *Jigsaw* adalah pemahaman siswa dapat meningkat karena siswa berdiskusi pada kelompok ahli dengan siswa lain yang memiliki tanggung jawab yang sama, selain itu siswa juga berdiskusi pada kelompok asal sehingga memperoleh pengetahuan yang menyeluruh mengenai materi yang dipelajari. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecilnya.

Teams Games Tournament (TGT) artinya adalah pembelajaran yang didalamnya terdapat kompetisi .Bentuk pembelajaran TGT yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif yang paling tua dan paling banyak digunakan dalam penelitian pendidikan, termasuk juga dalam penyampaian materi di kelas Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim yang lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Isjoni (2013: 83) mengemukakan pendapatnya bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.

Dengan cara ini siswa akan terlatih untuk selalu peka dan tanggap terhadap orang lain dan dapat juga meningkatkan pengetahuannya, bersikap kritis, mencari kejelasan, dan membuat pengetahuan tersebut bermakna karena siswa terlibat langsung didalamnya. Kelebihan lain dari metode ini adalah dapat memupuk rasa percaya diri siswa untuk dapat menyampaikan pemikiran atau pendapat, melibatkan siswa secara aktif dan pemberian penghargaan. Penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dapat dilakukan dengan relatif mudah oleh seorang guru. Dalam model pembelajaran ini guru hanya sebagai fasilitator, guru merancang situasi sehingga siswa berperan dalam mengarahkan pembelajaran, dan guru membantu siswa menambah pengetahuan serta meningkatkan rasa kepedulian sosial. Dengan kemampuan manajemen kelas, guru hanya perlu memberikan arahan-arahan aktivitas yang harus dilakukan siswa serta mengkondisikan siswa.

Mengadopsi bermain sambil belajar yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status dan mengandung unsur permainan, memberi kesempatan siswa untuk berpikir, terlibat aktif terutama dalam kelompok, adanya penghargaan kepada peserta didik dan adanya kompetisi yang membuat siswa saling membantu satu sama lain dalam kerja tim.

Melihat berbagai permasalahan terkait masih rendahnya tingkat hasil belajar pada siswa dan juga kurangnya antusias siswa dalam belajar mata pelajaran PPKn, maka dapat juga diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Team Games Turnament*, yang mana keduanya merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik lebih aktif. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Hamalik (2004: 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Sejalan dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dan dari siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Metode Penelitian

Penelitian dengan judul “Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Team Games Tournament* di SMP” menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada dan tidaknya perbandingan dari suatu subjek penelitian. Penelitian eksperimen yang digunakan merupakan *Quasi Eksperimen*. Penelitian eksperimen ini mencoba untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang dikenakan pada subjek yang diteliti.

Penelitian menggunakan Metode yang akan digunakan adalah metode quasi-eksperiment. Penelitian quasi eksperiment mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak semua dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiono, 2013:144). Penggunaan metode quasi-ekperiment dalam penelitian ini dipandang tepat karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh pendekatan pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar. Desain dalam penelitian ini menggunakan desain kelompok pembanding prates-pascates berpasangan (*Matching Pretest-Posttest Comparasion Grup Design*).

Tabel. 1 Desain Penelitian Sebagai Berikut :

Kelompok	Prates	Perlakuan	Pascates
Kelompok eksperimen 1	O1	X ₁	O2
Kelompok eksperimen 2	O3	X ₂	O4

Keterangan:

- O1 : Pengukuran Kemampuan Awal/*Pre-Test* Model *Jigsaw*
- O2 : Pengukuran Kemampuan Akhir/*Post-Test* Model *Jigsaw*
- O3 : Pengukuran Kemampuan Awal/*Pre-Test* Model TGT
- O4 : Pengukuran Kemampuan Akhir/*Post-Test* Model TGT
- X₁ : penerapan model pembelajaran *Jigsaw*
- X₂ : penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*

Berdasarkan pada penelitian di atas, maka dapat dilihat perbedaan kemampuan awal (*Pre-test*) dan kemampuan akhir (*Post-test*) antara kelompok model *Jigsaw* dan kelompok Model TGT.

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menetapkan kelompok yang akan dijadikan sebagai kelompok untuk model *Jigsaw*, sedangkan kelompok satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sebelum masing-masing diberi perlakuan, kelompok model *Jigsaw* maupun kelompok model TGT diberikan soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu dilanjutkan dengan memberikan perlakuan pada kelompok model kooperatif tipe *Jigsaw* dan Model kooperatif tipe TGT

Subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sangat penting dikarenakan data yang akan diteliti dan diamati berada pada subjek penelitian (Suharsimi, 2005, hal. 6). Teknik penentuan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive* yaitu dengan pertimbangan tertentu berdasar pada tujuan dengan syarat-syarat yang harus dipenuhi (Sugiyono, 2009, hal. 218-219).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan bulan november 2022. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Mertoyudan, Magelang, Jawa Tengah. Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan untuk menggumpulkan data (Riduwan, 2006, hal 69). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan soal tes. Tes adalah alat penilaian yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa sehingga peneliti dapat memberikan penilaian dari jawaban-jawaban tes tersebut sebagai hasil dari pengukuran hasil belajar peserta didik.

Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Berikut merupakan uraian mengenai dua variabel penelitian:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel *independent* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab terjadinya suatu perubahan atau timbulnya variabel *dependent* (terikat) (Sugiyono, 2010: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat dari adanya variabel bebas (Sugiyono, 2010: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik.

Menurut Syafi’l (2005: 126) variabel penelitian adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian, sering pula dinyatakan variabel penelitian sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa yang akan diteliti. Dalam penelitian ini terdapat dua Variabel, Yaitu:

Variabel Bebas (X1) : Model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

Variabel Bebas (X2) : Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament

Variabel Terikat (Y) : Hasil belajar PPKn

1. Model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*

Jigsaw adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerjasama dengan siswa lain saling ketergantungan positif dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen, materi yang diberikan dalam bentuk teks dan setiap anggota bertanggungjawab untuk mempelajari bagian tertentu dari bahan yang diberikan untuk mencapai tujuan bersama.

2. Model *Cooperative Learning* tipe TGT

TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang lebih banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Belajar secara berkelompok dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dimana siswa dapat saling bekerjasama dalam menuangkan ide bagi kelompoknya. Dalam TGT ini, peneliti menamainya dengan nama “*civic tournament*” yang mengandung unsur permainan kewarganegaraan. Proses pembelajaran ini terdapat tournament dan game yang mengarahkan siswa kepada kegiatan berkompetisi secara sehat dalam bidang akademik.

3. Pembelajaran PPKn

PPKn adalah suatu mata pelajaran yang bermuatan Pancasila, Undang-Undang Dasar NRI Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia yang ditujukan untuk membina peserta didik menjadi warga negara yang baik (*good citizen*) dengan memiliki kecerdasan, keterampilan, dan berkarakter sesuai yang diamanatkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar NRI Tahun 1945.

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui proses belajar. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilannya yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Instumen merupakan alat ukur dalam penelitian menurut Sugiyono (2012: 148). Instrumen merupakan komponen kunci dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes. Soal tes terdiri dari 10 soal berbentuk uraian yang dikerjakan secara berkelompok.

Tabel. 2 kisi- kisi tes hasil belajar

no	Materi	Nomer soal
1	Arti kedudukan dan fungsi pancasila	1
2	Fungsi dan peranan pancasila	2
3	Pancasila sebagai dasar negara	3, 4 dan 6

4	Nilai-nilai pengamalan pancasila	5, 7,8, dan 9
5	Nilai-nilai pancasila dalam berbagai kehidupan	10

Pada penelitian ini, dalam memberikan penilaian terhadap jawaban mengacu kepada tiga aspek menurut Nana Sudjana (2012: 43) yaitu:

1. Kebenaran isi sesuai dengan substansi materi yang ditanyakan;
2. Sistematika atau urutan logis dari kerangka berpikirnya yang dilihat dari penyajian gagasan jawaban;
3. Bahasa yang digunakan dalam mengekspresikan buah pikirnya.

Tabel. 3 Ketentuan pemberian skor tes sebagai berikut:

Skor	Ketentuan
9-10	Jika jawaban siswa pada satu butir soal mencakup 3 aspek
6-8	Jika jawaban siswa pada satu butir soal mencakup 2 aspek
2-4	Jika jawaban siswa pada satu butir soal mencakup 1 aspek
0-1	Jika jawaban siswa pada satu butir soal tidak mencakup ketiga aspek, namun sudah mendekati salah satu aspek

Jumlah skor maksimal yang diperoleh siswa adalah 100 (lima puluh) dan jumlah skor minimal adalah 0 (nol). Untuk menghitung nilai tes menggunakan rumus dari Purwanto (2011: 112) sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai

R = \sum Skor yang diperoleh

N = \sum Skor maksimal

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi dengan mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2017: 131). Dalam penelitian ini teknik analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Data yang telah diambil tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Data tersebut diperoleh dari hasil *pretes* dan *posttes*. Kelompok data tersebut disajikan sebagai berikut:

1. Data pengukuran hasil belajar model pembelajaran tipe *Jigsaw*

Data pengukuran hasil belajar model pembelajaran tipe *Jigsaw* dibedakan menjadi dua kelompok data, yaitu data awal (*pretest*) dan data akhir (*posttest*). Data awal digunakan untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan, sedangkan data akhir

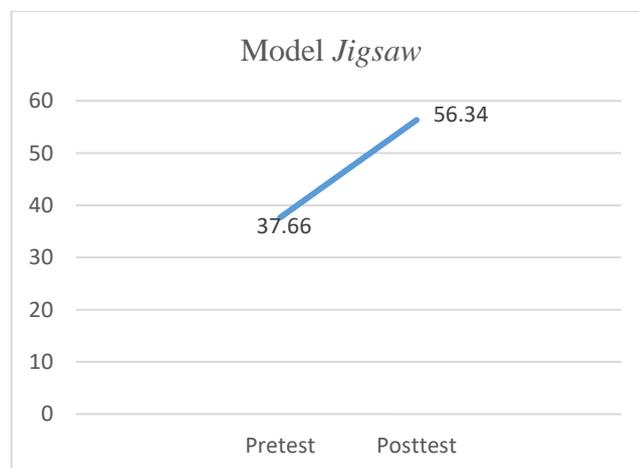
peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Berikut dapat dilihat tabel hasil pengukuran data pada model pembelajaran *Jigsaw*.

Tabel.4 data pengukuran hasil belajar model *Jigsaw*

Statistik	Data pengukuran hasil belajar	
	Data awal (<i>pretest</i>)	Data akhir (<i>posttest</i>)
Nilai maksimum	70	85
Nilai minimum	15	35
Mean (rerata)	37,66	56,34
Median	35	56,50
Modus	30	48
Sum	1203	1803

Berdasarkan data yang telah dipaparkan dalam tabel diatas, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang dapat dibuktikan dari peningkatan rerata dari 37,66 menjadi 56,33. Jika dilihat menggunakan grafik akan berbentuk sebagai berikut:



Gambar Grafik. 1 hasil belajar model pembelajaran *Jigsaw*.

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa tingkat hasil belajar terjadi peningkatan sebesar 18,68.

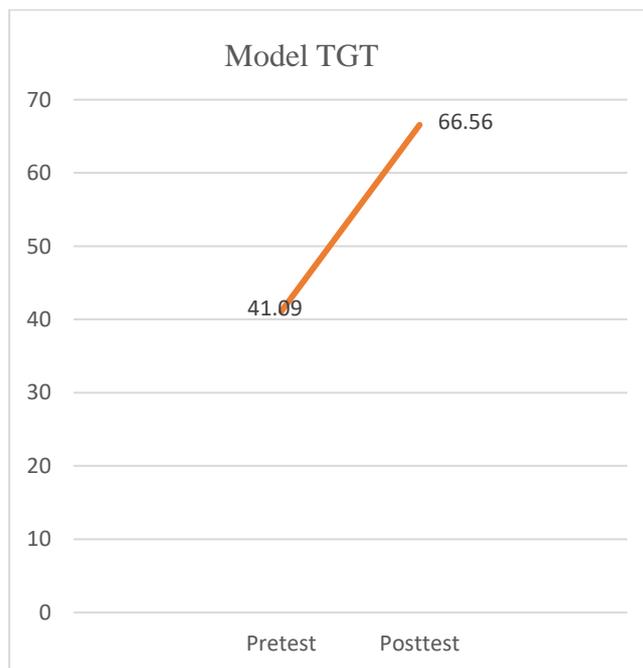
2. Data pengukuran hasil belajar model pembelajaran TGT.

Data pengukuran hasil belajar peserta didik model pembelajaran TGT diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil dari *pretest* merupakan data awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan, sedangkan hasil *posttest* adalah data akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan. Berikut dapat dilihat tabel hasil pengukuran data pada model pembelajaran TGT.

Tabel. 5 Data pengukuran hasil belajar model pembelajaran TGT.

Statistik	Data pengukuran hasil belajar	
	Data awal (pretest)	Data akhir (posttest)
Nilai maksimum	75	95
Nilai minimum	20	35
Mean (rerata)	41,09	66,56
Median	40	69
Modus	40	75
Sum	1315	2130

Berdasarkan data yang telah dipaparkan dalam tabel diatas, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang dapat di buktikan dari peningkatan rerata dari 41,09 menjadi 66,56. Jika dilihat menggunakan grafik akan berbentuk sebagai berikut:



Gambar Grafik. 2 hasil belajar model TGT

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa tingkat hasil belajar peserta didik terjadi peningkatan sebesar 25,47.

3. Perbandingan data pengukuran hasil belajar peserta didik pada model pembelajaran *Jigsaw* dan TGT

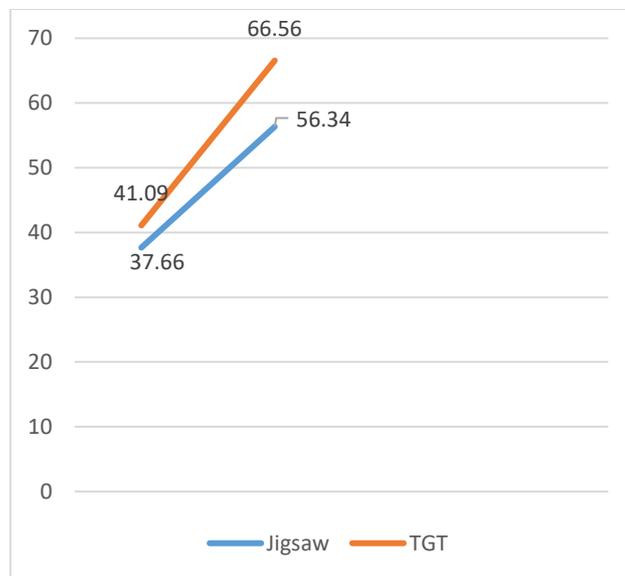
Perbandingan data pengukuran hasil belajar peserta didik pada model pembelajaran *Jigsaw* dan model pembelajaran TGT dilakukan untuk mengetahui perbedaan data antara model

pembelajaran *Jigsaw* dan model pembelajaran TGT. Berikut tabel perbandingan pengukuran hasil belajar antara model *Jigsaw* dan TGT.

Tabel. 6 Data pengukuran hasil belajar model *Jigsaw* dan model TGT

Statistik	Data pengukuran model pembelajaran <i>Jigsaw</i> dan TGT			
	Data awal (<i>Petest</i>)		Data akhir (<i>Posttest</i>)	
	<i>Jigsaw</i>	TGT	<i>Jigsaw</i>	TGT
Nilai maksimum	70	75	85	95
Nilai minimum	15	20	35	35
Mean (rerata)	37,66	41,09	56,34	66,56
Median	35	40	56,50	69
Modus	30	40	48	75
Sum	1203	1315	1803	2130

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa rerata hasil belajar model *Jigsaw* dan TGT pada data awal masing-masing bernilai 37,66 dan 41,09. Sedangkan rerata hasil belajar model *Jigsaw* dan TGT masing-masing bernilai 56,34 dan 66,56. Apabila rerata model *Jigsaw* dan model TGT digambarkan menggunakan grafik maka akan berbentuk seperti dibawah ini:



Gambar Grafik 3 hasil belajar model pembelajaran *Jigsaw* dan TGT

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa selisih *pretest* antara model pembelajaran *Jigsaw* dan TGT adalah 3,34, sedangkan selisih *posttest* antara model pembelajaran *Jigsaw* dan TGT adalah 10,22. Peningkatan yang terjadi pada model pembelajaran *Jigsaw* dan TGT masing masing bernilai 18,68 dan 24,47.

Pembahasan

penelitian ini menggunakan 2 model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Masing-masing kelas terdiri dari 32 peserta didik. Setelah melakukan pengundian, kelas VIII B dijadikan sebagai kelas yang menggunakan model pembelajaran tipe *Jigsaw*, dan kelas VIII A dijadikan kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh hasil *pretest* yang digunakan sebagai data awal dan *posttest* yang digunakan sebagai data akhir peserta didik. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut diambil dari kelas yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dan kelas yang menggunakan model TGT. Data penelitian kemudian diolah dan dianalisis menggunakan bantuan program *SPSS 21 for windows*. Analisis data pada penelitian ini meliputi uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Pada uji prasyarat analisis dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat analisis digunakan untuk mengetahui apakah data termasuk berdistribusi normal dan homogen.

Data dari hasil belajar peserta didik yang telah diperoleh melalui prose penelitian ini kemudian dianalisis dengan uji statistik. Hasil uji statistik untuk normalitas menunjukkan bahwa antara model pembelajaran *Jigsaw* dan model pembelajaran TGT memiliki sebaran disrtibusi normal. Hal ini dapat dilihat dari *p value (sig)* dari masing-masing model pembelajaran. Hasil *pretest* model *Jigsaw*, *posttest* model *Jigsaw* dan *pretes* model TGT, *postttes* model TGT menunjukkan hasil nilai 0,126, 0,453, 0,156, 0,868 > 0,05. Keempat data tersebut dapat disimpulkan bahwa data diambil dari sampel yang berdistribusi normal.

Untuk uji homogenitas model *Jigsaw* dan model TGT, keduanya memperlihatkan hasil varian yang sama sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelompok model *Jigsaw* dan model TGT. Hasil *p value (sig)* pada data *pretest* kelompok model *Jigsaw* dan model TGT bernilai 0,120 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diteliti termasuk ke dalam data yang homogen. Sedangkan hasil *p value (sig)* pada *posttest* kelompok model *Jigsaw* dan model TGT bernilai 0,777 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut juga merupakan data yang homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas tersebut maka dapat dikatakan bahwa uji prasyarat yang harus tercapai sebelum analisis data telah terpenuhi. Dengan demikian analisis data menggunakan analisis parametik, dan pengujian hipotesis menggunakan uji-t.

Hasil analisis uji-t dibedakan menjadi dua (2) yaitu *pretest* antara kelompok model *Jigsaw* dan model TGT dan *posttest* antara kelompok model *Jigsaw* dan model TGT. *P value (sig)* yang di tunjukkan dari hasil *pretest* 0,298 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara *pretest* kelompok model *Jigsaw* dan model TGT. Penjelasan lebih lanjut dari hasil tersebut adalah sebelum masing-masing kelompok model pembelajaran diberikan perlakuan atau (*treatment*), antara kelompok model pembelajaran *Jigsaw* dan model pembelajaran TGT memiliki tingkat hasil belajar yang sama. Sedangkan nilai *posttest* antara kelompok model *Jigsaw* dan model TGT adalah bernilai 0,003 < 0,05. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa setelah masing-masing kelompok model pembelajaran diberikan perlakuan (*treatment*), antara kelompok model pembelajaran *Jigsaw* dan model TGT memiliki tingkat hasil belajar yang berbeda. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari analisis data yang dilakukan menggunakan uji-t memperlihatkan hasil hipotesis diterima dengan adanya pengaruh positif dan signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat hasil belajar peserta didik yang dalam proses pembelajarannya menerapkan model pembelajaran koopeatif tipe *Jigsaw* dan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kelompok dengan menggunakan model TGT pada pembelajaran PPKn memiliki nilai rerata yang lebih besar jika dibandingkan dengan kelompok model pembelajaran koopeatif tipe *Jigsaw*. Perbedaan rerata nilai ini bisa dikatakan sebagai akibat dari penggunaan model pembelajaran yang berbeda pada setiap kelompok.

Hasil belajar yang lebih tinggi terlihat dari peserta didik yang berada pada kelompok model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tumbuhnya rasa percaya diri para peserta didik. Keyakinan para siswa bahwa mereka adalah individu yang penting dan bernilai merupakan sesuatu yang sangat penting untuk membangun kemampuan mereka dalam menghadapi kekecewaan dalam hidup dan menjadi individu yang produktif. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan nilai hasil belajar, dan pemahaman materi pembelajaran dengan baik dan lebih efisien dalam peningkatan hasil belajar pada setiap peserta didik.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tahap awal pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru adalah mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran lainnya sebagai berikut: materi pembelajaran, soal-soal yang dibutuhkan, kunci jawaban dari soal tersebut, pembagian kelompok tournament, media dan penghargaan yang akan diberikan pada masing-masing kelompok.

Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan, tahap ini dimulai dengan menyampaikan materi pembelajaran dari guru. Tugas dari setiap peserta didik adalah memperhatikan dan mencatat hal-hal yang penting yang telah disampaikan oleh guru. Peserta didik akan banyak yang tertarik dalam proses pembelajaran karena menggunakan media yang telah dipersiapkan, sehingga perhatian dari setiap peserta didik benar-benar akan terpusat pada penjelasan yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari kesiapan belajar peserta didik sebelum guru memulai menyampaikan materi yang akan disampaikan, setiap peserta didik duduk dengan tenang dan tidak ada yang fokus pada hal lain selain pada penerangan dari guru, seperti berbicara sendiri maupun berbicara pada temannya. Peserta didik terlihat antusias mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru.

Kegiatan dilanjutkan dengan pembagian kelompok diskusi secara sama rata atau heterogen. Guru memberikan media pembelajaran yang berupa bendera soal, yang mana setiap kelompok memiliki satu bendera yang kosong kemudian menuliskan soal dalam bendera tersebut. Kewajiban setiap anggota kelompok yaitu mengetahui jawaban yang ditulis dalam lembar jawaban kelompok. Kemudian setiap kelompok menukarkan bendera soal tersebut ke kelompok lainnya sampai bendera kelompok tersebut kembali ke kelompok masing-masing. Pada saat kegiatan berdiskusi dalam menjawab pertanyaan kelompok lain, guru berkeliling untuk mengawasi setiap proses diskusi. Beberapa kali juga guru mengingatkan untuk anggota kelompok saling berkontribusi atau membantu teman sekelompoknya dalam mengerjakan bendera soal tersebut. Diskusi untuk menjawab bendera soal cukup lancar didalam kelas. Untuk kegiatan tournament setiap peserta didik diharapkan dapat berperan dalam menyelesaikan soal tersebut.

Pada kegiatan ini dapat meningkatkan hasil belajar yang tinggi dari kegiatan diskusi dan tournament yang disebutkan sebelumnya. Semua peserta didik dapat berkerja sama dengan masing-masing anggotanya tanpa membedakan satu sama lain. Peserta didik juga mudah memahami materi yang diberikan guru karena setiap kelompok mengajukan soal yang berbeda pada setiap kelompok, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Dan juga peserta didik lebih merasa kompetitif dalam menjawab soal.

Dari interpretasi skor juga memperlihatkan lebih banyak peserta didik dari kelompok model TGT yang memiliki hasil belajar tingkat tinggi dibandingkan dengan kelompok model *Jigsaw*. Hal ini mempertegas pernyataan bahwa melalui kegiatan berdiskusi dan turnamen dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Hambatan penelitian

Penelitian ini memiliki hambatan atau keterbatasan sebagai berikut:

1. Peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memerlukan banyak waktu untuk pembagian dai kelompok asal menjadi kelompok ahli.
2. Sebagian dari peserta didik pada model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* kurang bisa menjelaskan kembali apa yang dia dapat kepada kelompok asal, sehingga kurang efektif dalam proses pembelajaran

Simpulan

1. Penanggulangan pgot dan anjal bagian dari upaya Satpol PP Kabupaten Klaten dibagi ke dalam beberapa upaya antara lain, upaya preventif, represif, rehabilitasi dan reintegrasi sosial. Upaya preventif yaitu menerima laporan dari masyarakat. Upaya represif melalui operasi pekat oleh Satpol PP dengan OPD Kabupaten Klaten. Setelah pelaksanaan operasi pekat, pgot dan anjal akan ditampung sementara selama 7 hingga 30 hari di Rumah Singgah DISSOS P3AKB Kabupaten Klaten hingga dikembalikan ke keluarga. Jika tidak ditemukan keluarganya, maka dilimpahkan ke Barehsos Wanodyatama Surakarta atau ke PPSA Mandiri Semarang. Upaya rehabilitasi awal melalui Rumah Singgah DISSOS P3AKB Kabupaten Klaten, rehabilitasi lanjutan diberikan kepada pgot dan anjal yang memerlukan perawatan kesehatan. Upaya reintegrasi sosial dilakukan dengan pemulangan pgot dan anjal ke daerah asal.
2. Hambatan penanggulangan pgot dan anjal bagian dari upaya Satpol PP Kabupaten Klaten yaitu, keterbatasan jumlah anggota Satpol PP Kabupaten Klaten, keterbatasan sarana mobilitas, keterbatasan anggaran dana, serta tidak adanya panti sosial terpadu.
3. Solusi mengatasi hambatan penanggulangan pgot dan anjal bagian dari Satpol PP Kabupaten Klaten antara lain, peningkatan kualitas dan kuantitas sumber daya anggota Satpol PP, mengusulkan penambahan dana dan sarana mobilitas agar, serta mengusulkan kepada Pemda Kabupaten Klaten untuk membangun panti sosial terpadu agar pgot dan dapat diberdayakan dan dibina.

Simpulan

Pendidikan karakter merupakan suatu upaya untuk menanamkan nilai-nilai perilaku pada siswa menjadi anak yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan Agama dan Pancasila. Sekolah tidak hanya membentuk siswa berprestasi dalam akademis, tetapi juga membentuk siswa memiliki sikap dan perilaku yang baik. Pembentukan karakter siswa melalui kegiatan di sekolah dapat dilaksanakan melalui berbagai kegiatan rutin dan spontan guna membentuk anak melakukan nilai-nilai perilaku yang positif atau baik. Contoh karakter siswa yang dapat terbentuk melalui kegiatan rutin dan spontan antara lain nasionalisme, peduli sosial, disiplin, peduli lingkungan, rasa ingin tahu, dan religius. Pembentukan karakter siswa melalui peran guru dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran dan keteladanan. Melalui kegiatan pembelajaran, contoh karakter siswa yang terbentuk antara lain kejujuran dan kerjasama. Sedangkan melalui keteladanan guru, perilaku atau kepribadian guru yang baik akan dicontoh atau ditiru oleh siswa berperilaku yang baik. Sebaiknya, peran guru di sekolah bukan hanya mengajar tetapi juga mendidik. Peran guru sebagai *rolemodel* dalam pandangan anak sehingga guru akan menjadi patokan bagi sikap anak didik. Guru tidak hanya

mengajarkan konsep karakter yang baik, tetapi bagaimana mengarahkan peserta didik sesuai dengan perkembangan zaman untuk dapat mengimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.

Referensi

- Adkon, R. (2006). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dewi, N. P. C. P. (2020). *Buku ajar mata pelajaran sekolah dasar PKn dan Pancasila (1st ed.; I. M. Sedana, ed.)*. Bali: Nilacakra
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2004). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdayama, J. (2014). *Model-model pembelajaran kreatif dan berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2012). *Cooperatif learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2013). *Cooperative learning efektifitas pembelajaran kelompok*. Jakarta: Alfabeta.
- Katiasih, P., Landrawan, W., & Kertih, W. (2019). Persepsi siswa SMP Negeri 1 Sukasada terhadap tidak dimasukkannya mata pelajaran PKN dalam ujian nasional. *E-Journal Undiksha*, 6(1),
- Muhibbin, Ahmad. (2016). *Model pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis isu-isu kontroversial di media massa untuk meningkatkan sikap demokrasi mahasiswa dan implikasinya bagi masyarakat madani*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* Vol. 26 No. 1 Juni 2016 hal 1-10.
- Nurgiansah, T. H. Y. P. (2020). *Pelatihan Penggunaan Model Pembelajaran Jurisprudensial Pada Guru Di KB TK Surya Marta Yogyakarta*. KUAT: Keuangan Umum Dan Akuntansi Terapan. *PKNSTAN*, 2(1), 52–57.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2013 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah
- Purwanto, 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sari, F. M. 2014. “Pengaruh Motivasi dan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTsN Karangrejo Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014”. Skripsi. Tulungagung: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung.
- Sudjana. Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2017). *Metode penelitian kualitatif (untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif)*. Bandung: Alfabeta
- Syafi’i, Asrof. (2005). *Metode penelitian pendidikan*. Surabaya: eLKAF
- Syah. Muhibbin. (2010). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Tsalis Nur Hayati Ulya. Samsuri *Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Team Games Tournament di SMP*

Wahab, A.A. dan Sapriya. 2011. *Teori dan landasan pendidikan kewarganegaraan*. Bandung: Alfabet.