

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN TENTANG PERAN INDONESIA DI ASIA TENGGARA DENGAN METODE JIGSAW SISWA KELAS VI SDN KARANGREJA 04 KECAMATAN PEBAYURAN

ATENG ABDULAH
SDN Karangreja 04

ABSTRAK

Hasil pembelajaran PKn materi peran Indonesia di Asia Tenggara siswa kelas VI SDN Karangreja 04 masih rendah. Ketecapaian KKM hanya sebesar 33,3%. Pembelajaran yang dilakukan dalam PKn kurang menyentuh ranah afektif dan psikomotor yang juga menjadi hal penting untuk mencapai tujuan pembelajaran Pkn. Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan rumusan masalah sebagai berikut “Apakah hasil belajar siswa kelas VI dalam pembelajaran PKn tentang Peran Indonesia di Asia Tenggara dapat ditingkatkan melalui metode jigsaw di SDN Karangreja 04?. Penelitian Tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016-2017. Subyek penelitian ini adalah kelas VI SDN Karangreja 04. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu menggunakan tabulasi, diagram batang, diagram garis, dan diagram lingkaran. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa . Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata kelas dan ketercapaian KKM yang semakin meningkat dari siklus ke I dan siklus ke II. Untuk rata-rata kelas meningkat siklus I 79,33 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 89,3. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran PKn tentang peran Indonesia di Asia Tenggara di SDN Karangreja 04.

Kata Kunci : Hasil Belajar, PKn, Metode, Jigsaw.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) terdapat dalam kurikulum Sekolah Dasar yang menjadi wadah pembentukan karakter bangsa yang diharapkan, walaupun bukan mutlak hanya mengandalkan pada mata pelajaran PKn. Namun pada mata pelajaran lain juga dapat dibelajarkan pembiasaan berkarakter yang baik. Menurut Somantri dalam Winataputra (Pembelajaran PKn di SD, 2014) istilah kewarganegaraan merupakan terjemahan dari “Civics” yang merupakan mata pelajaran social yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik (good citizen).

Cholisin (Ilmu Pendidikan Kewarganegaraan, 2014), menyatakan bahwa ciri-ciri PKn adalah (1) merupakan program pendidikan; (2) merupakan pengembangan dari IKn (Ilmu Kewarganegaraan); (3) materi pokoknya adalah materi IKn ditambah dengan kewiraan nasional, filsafat Pancasila, mental Pancasila dan filsafat pendidikan nasional, (4) bersifat interdisipliner; (5) tujuannya adalah membina warga negara yang lebih baik dan untuk masa depan sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan pembelajaran PKn menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 agar siswa memiliki kompetensi sebagai berikut:

(1) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan; (2) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara; (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajarana PKn hendaknya berorientasi pada ketercapaian tujuan tersebut. Pembelajaran yang ideal yaitu pembelajaran yang mengembangkan seluruh potensi siswa baik fisik dan psikis dalam semua mata pelajaran. Selain itu pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia SD. Perkembangan Kognitif siswa SD menurut Piaget (Desmita, 2012:101) berada dalam tahap operasional kongkrit. Sedangkan perkembangan fisik dan sosial menurut Havighurst (Desmita, 2012:35) berada dalam tahap aktif bergerak untuk menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan serta belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Faktor-faktor tersebut antara lain tidak tersedianya sarana prasarana dan kemampuan profesional guru. Sebagai pengelola pembelajaran guru hendaklah mampu mengorganisir dan menggali potensi-potensi dalam pembelajaran agar terjadi interaksi yang optimal yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas proses dan prestasi belajar. Faktor lain penyebab rendahnya

kemampuan belajar mata pelajaran PKn adalah siswa.

Begitu pula saat guru membelajarkan mata pelajaran PKn sebaiknya mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan. Apalagi kalau melihat muatan materi pembelajaran PKn khususnya kelas VI sangat membosankan. Bagaimana tidak membosankan siswa materi pelajaran kelas VI semester genap membahas peran Indonesia di Asia Tenggara yang didalamnya juga mengharuskan siswa mengetahui mengenal lembaga-lembaga negara beserta tugas-tugasnya.

Dalam melaksanakan tugas di lapangan penulis sebagai guru kelas sekolah dasar masih banyak menemui berbagai kendala. Masih banyak mata pelajaran yang belum sepenuhnya dikuasai siswa sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan SDN Karangreja 04 Desa Karangreja Kecamatan Pebayuran Kabupaten Bekasi di kelas VI terutama dalam mata pelajaran PKn tentang peran Indonesia di Asia Tenggara di semester II menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai materi tersebut.

Hasil prestasi belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat penguasaan peserta didik terhadap tugas-tugas dalam kegiatan pembelajaran yang dituntut oleh kurikulum rata-rata masih rendah. SDN Karangreja 04, Kecamatan Pebayuran menentukan nilai KKM 70 dan sebanyak 10 siswa atau 33,3% siswa yang telah mencapai KKM yang telah disepakati di SDN Karangreja 04, sedangkan sebanyak 20 siswa atau 67,7% siswa yang belum mencapai KKM. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah pembelajaran yang membosankan karena model pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan tidak melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran tersebut.

Penggunaan dan pemilihan metode yang tepat oleh guru sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemilihan berbagai metode pembelajaran yang banyak jenisnya, tentu harus dipertimbangkan sebelum digunakan, misalnya dengan memperhatikan beberapa aspek seperti materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SDN Karangreja 04 selama ini, metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagian besar adalah ceramah, masih jarang menggunakan pembelajaran yang menarik, sehingga Siswa kurang termotivasi dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran dengan ceramah, selain kurang menarik bagi siswa, juga menguras energi guru sehingga guru tidak bisa menyampaikan materi dengan maksimal. Pendekatan yang monoton akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menangkap atau menyerap pelajaran.

Pembelajaran cenderung berpusat kepada guru, pembelajaran dengan metode ceramah tentu saja kurang dapat menarik perhatian siswa karena guru kurang mampu mengoptimalkan kondisi kelas dengan baik. Kondisi yang kurang optimal di kelas menyebabkan kurang interaksi antara guru dengan siswa, sedangkan interaksi yang baik adalah sumber perhatian terbesar bagi siswa. Untuk itulah perlu pendekatan pembelajaran yang lebih aktif di kelas.

Oleh karena itu penulis juga berusaha menerapkan model atau metode yang sudah teruji menurut ahli. Setelah membaca berbagai referensi dan berdiskusi dengan teman sejawat yang lebih senior akhirnya peneliti menentukan metode Jigsaw untuk membelajarkan materi mengenal pemerintahan pusat. Pembelajaran PKn dengan metode jigsaw diyakini peneliti akan lebih menyenangkan dari pada ceramah.

Selain dapat menyenangkan siswa pembelajaran dengan metode jigsaw juga akan meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Pembelajaran metode jigsaw juga dapat menyentuh ranah afektif, kognitif serta psikomotor secara proporsional. Dengan demikian pembelajaran melalui metode jigsaw diharapkan akan tersimpan di memori jangka panjang siswa karena proses pembelajaran bukan hanya untuk mengetahui namun belajar untuk melakukan.

Atas dasar permasalahan-permasalahan tersebut, maka perlu dilaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Pembelajaran PKn tentang Peran Indonesia di Asia Tenggara dengan Metode Jigsaw di SDN Karangreja 04 Kecamatan Pebayuran.”

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar siswa kelas VI dalam pembelajaran PKn tentang Peran Indonesia di Asia Tenggara dapat ditingkatkan melalui metode jigsaw di SDN Karangreja 04?
2. Bagaimana prosedur penerapan metode jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI dalam pembelajaran PKn tentang Peran Indonesia di Asia Tenggara?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperbaiki hasil belajar dan sikap belajar siswa agar pembelajaran yang dilakukan guru menjadi lebih efektif dan efisien. Tujuan Khusus penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Meningkatkan hasil belajar PKn pada materi peran Indonesia di Asia Tenggara melalui metode Jigsaw pada siswa kelas VI Semester II SD Negeri Karangreja 04.
2. Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn.
3. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran,

khususnya pada materi peran Indonesia di Asia Tenggara.

4. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan perbaikan pembelajaran yang dilakukan.

1. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Udin S Winataputra (2007 : 10), merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi ketrampilan proses, keaktifan, motivasi juga prestasi belajar. Prestasi adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu kegiatan.

Dimiyati dan Mudjiono (2002 : 7), hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Sedangkan menurut Slameto (2003: 2) hasil belajar adalah merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang berlangsung secara berkesinambungan, tidak stasis sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar siswa ditandai dengan adanya perubahan yang lebih baik dalam aspek kemampuan kognitif, Afektif dan psikomotorik.

Sedangkan Darmansyah (2006 : 13), menyatakan hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka. adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Benyamin Bloom (Akbar, 2013:10) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga domain (aspek) yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Bloom membagi masing-masing aspek ke dalam tingkatan-tingkatan kategori yang dikenal istilah *Bloom's taxonomy*.

2. Pembelajaran PKn di SD

Menurut Nu'man Somantri (Ilmu Pendidikan Kewarganegaraan, 2014), memberikan pengertian PKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik, yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, *positive influence* pendidikan sekolah, masyarakat, orang tua, yang kesemuanya itu diproses untuk melatih pelajar-pelajar berpikir kritis, analitis, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis dengan berlandaskan Pancasila dan UUD 1945. Dari definisi tersebut, dapat dinyatakan bahwa PKn memiliki ciri-ciri (1) merupakan program studi; (2) materi pokoknya adalah demokrasi politik yang diperluas dengan pengaruh positif dari pendidikan sekolah, keluarga dan masyarakat; (3) bersifat interdisipliner; (4) tujuannya melatih berpikir kritis dan analitis (*intelektual skill*), bersikap dan bertindak demokratis sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Cholisin (Ilmu Pendidikan Kewarganegaraan, 2014), menyatakan bahwa ciri-ciri PKn adalah (1) merupakan program pendidikan; (2) merupakan pengembangan dari IKn (Ilmu Kewarganegaraan); (3) materi pokoknya adalah materi IKn ditambah dengan kewiraan nasional, filsafat Pancasila, mental Pancasila dan filsafat pendidikan nasional, (4) bersifat interdisipliner; (5) tujuannya adalah membina warga negara yang lebih baik dan untuk masa depan sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945.

Dalam standar isi (Depdiknas, 2006) kelompok mata pelajaran PKn dan kepribadian bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Tujuan ini dicapai melalui muatan dan kegiatan agama, ahlak mulia, kewarganegaraan, seni dan budaya, dan pendidikan jasmani.

Sedangkan menurut Aziz Wahab, dkk. Dalam Cholisin (Ilmu Pendidikan Kewarganegaraan, 2014) menyatakan PKN ialah media pengajaran yang akan meng-Indonesia-kan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PKN memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik, dan hukum negara, serta dari teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut. Dengan kecenderungan sifat teoretis disiplin politik (karakter ilmu politik) tetap dominan baik dalam program (di saat memprogram) maupun dalam pengajarannya.

3. Hakikat Metode Jigsaw

Menurut Ismail S.M. (2008:7), Secara etimologi, metode berasal dari bahasa Yunani "Methodos". Kata ini terdiri dari dua suku kata yaitu "metha" yang berarti melalui dan "hodhos" yang berarti jalan atau cara. Seperti diungkapkan W.J.S Poerwadarminta (1984:649) metode adalah cara yang telah teratur dan terfikir baik-baik untuk mencapai sesuatu maksud. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode berasal dari kata *method* (Inggris), artinya melalui, melewati, jalan atau cara untuk memperoleh sesuatu.

Menurut Muhibbin Syah (1996:201) metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis. Kemudian Winarno Surakhman (1986:75) mendefinisikan metode secara istilah adalah cara yang dalam fungsinya merupakan sesuatu alat untuk mencapai suatu tujuan, makin baik metode itu makin efektif pula pencapaian tujuan.

Metode, menurut Winarno Surakhman dalam Sri Anitah (Strategi Pembelajaran PKN, 2014) metode adalah cara, yang di dalam fungsinya merupakan

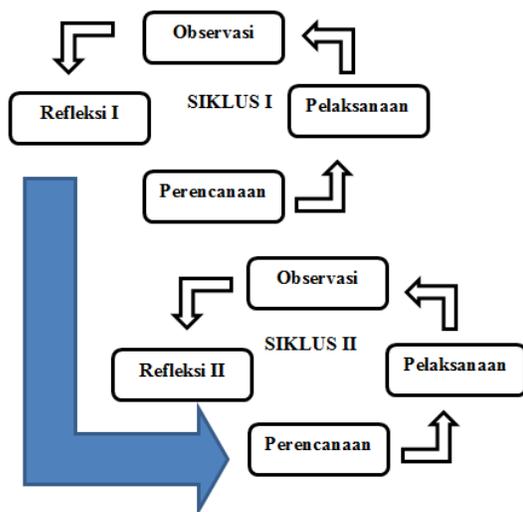
alat untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini berlaku baik bagi guru (metode mengajar) maupun bagi siswa (metode belajar). Makin baik metode yang dipakai, makin efektif pula pencapaian tujuan. Namun, metode kadang-kadang dibedakan dengan teknik. Metode bersifat prosedural, sedangkan teknik lebih bersifat implementatif, maksudnya merupakan pelaksanaan apa yang sesungguhnya terjadi (dilakukan guru) untuk mencapai tujuan. Contohnya, guru A dan guru B sama-sama menggunakan metode ceramah, keduanya mengetahui bagaimana prosedur pelaksanaan metode ceramah yang efektif, tetapi hasil guru A berbeda dengan guru B karena teknik pelaksanaannya yang berbeda. Jadi, tiap guru mempunyai teknik yang berbeda dalam melaksanakan metode yang sama.

Teknik mengajar Jigsaw dikembangkan dan diuji oleh Elliot Aronson dan rekan-rekannya di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Salvin dan kawan-kawan di Universitas John Hopkin (Sugianto 2010:45).

METODE

Desain penelitian yang digunakan di sini adalah penelitian tindakan kelas, atau disebut *Classroom Action Research*, yakni suatu penelitian yang mengkaji proses pembelajaran dikaitkan dengan pengoptimalan penggunaan metode, media strategi pembelajaran, dalam mana kegiatan perbaikan pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran siswa (P. Joko Subagyo, 2007:11-13).

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus masing-masing siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini akan lebih jelas pada bagan rancangan siklus penelitian berdasarkan model Kemmis dan Mc Taggart sebagai berikut:



Gambar 3.1 Rancangan penelitian menurut Kemmis dan Tagart

Setelah data dalam penelitian tindakan kelas ini diperoleh maka selanjutnya dilakukan analisis data. Data yang akan dianalisis yaitu berupa nilai hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes akhir tiap siklus, dan data hasil observasi teman sejawat yang didapat dari setiap siklus. Data nilai hasil belajar siswa merupakan jenis data kuantitatif, sedangkan data hasil observasi merupakan jenis data kualitatif.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif komparatif. Data kuantitatif dianalisis dengan cara membandingkan data nilai prasiklus dengan data nilai siklus I dan siklus II. Sedangkan data kualitatif dianalisis dengan membandingkan data hasil observasi antar siklus yang didapat dari observasi teman sejawat.

HASIL

1. Pra Siklus

Semua subjek penelitian mempunyai kemampuan awal yang beragam pada pra siklus, yaitu 10 siswa atau (33,3%) di atas ketuntasan minimal dan 20 siswa atau (66,7%) masih di bawah kriteria ketercapaian yang sudah ditetapkan dalam

penelitian. Dengan demikian, berdasarkan uraian hasil sebelum perbaikan, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa harus dilakukan tindakan berupa siklus I dalam rangka upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Karangreja 04 dalam pembelajaran PKn dengan metode jigsaw. Adapun tindakan yang dimaksud adalah tindakan siklus I dengan satu kali tindakan dalam waktu dua jam pelajaran atau 2 x 35 menit.

2. Siklus I

Hasil nilai belajar siswa pada siklus I sudah adanya sedikit perubahan, sehingga dapat disimpulkan bahwa dari 30 siswa yang mendapat nilai diatas 70 atau tuntas hanya 21 siswa (70%) dan siswa yang belum tuntas atau mendapat nilai kurang dari 70 ada 9 siswa (30%). Oleh karena itu, peneliti perlu mengadakan perbaikan pembelajaran siklus II karena semua siswa tidak mendapat nilai di atas KKM. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa masih rendah. Aktivitas siswa dalam bekerjasama yang mendapat nilai baik 19 orang (63%), cukup 8 orang (27%), kurang 3 orang (10%). Aktivitas yang sesuai urutan prosedur jigsaw sebanyak 15 orang (50%), cukup 9 orang (30%), kurang 6 orang (20%). Aktivitas siswa dalam mencari informasi sebanyak 14 orang (47%), cukup 9 orang (30%), kurang 7 orang (23%). Aktivitas siswa menarik kesimpulan sebanyak 14 orang (47%), cukup 8 orang (27%), dan kurang 8 orang (27%).

3. Siklus II

Hasil nilai belajar siswa pada siklus II sudah adanya sedikit perubahan, sehingga dapat disimpulkan bahwa dari 30 siswa yang sudah mencapai nilai KKM sebanyak 30 siswa atau 100% dengan nilai rata-rata 89,33. Oleh karena itu, perbaikan pembelajaran mata pelajaran PKn tentang peran Indonesia di Asia Tenggara berakhir pada siklus II. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa masih rendah. Aktivitas

siswa dalam bekerjasama yang mendapat nilai baik 27 orang (90%), cukup 3 orang (10%), kurang 0 orang (0%). Aktivitas yang sesuai urutan prosedur jigsaw sebanyak 23 orang (77%), cukup 5 orang (17%), kurang 2 orang (7%). Aktivitas siswa dalam mencari informasi sebanyak 22 orang (73%), cukup 4 orang (13%), kurang 4 orang (13%). Aktivitas siswa menarik kesimpulan sebanyak 21 orang (70%), cukup 5 orang (17%), dan kurang 4 orang (13%). Dengan demikian aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn tentang peran Indonesia di Asia Tenggara pada siklus II meningkat dan rata-rata nilai di atas 70 sehingga, metode jigsaw berhasil meningkatkan aktivitas siswa dalam pelajaran PKn.

PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Dari analisa dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa pada pelaksanaan pembelajaran pra siklus, diketahui bahwa distribusi nilai yang dicapai siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Distribusi Data Pra Siklus

No	Jenis Data	Nilai
1	Nilai terendah	20
2	Nilai tertinggi	80
3	Nilai rata-rata	56,67
4	Siswa yang tuntas	10
5	Siswa tidak tuntas	20
6	Ketuntasan belajar	33,3%

Berdasarkan tabel 4.5, hasil belajar siswa pada pra siklus masih rendah, hal itu disebabkan karena dalam menyampaikan materi pelajaran belum menggunakan media dan metode yang tepat. Dengan demikian pembelajaran pada pra siklus masih sangat perlu diadakan perbaikan pembelajaran.

2. Siklus I

Dari analisa dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, diketahui bahwa nilai yang dicapai siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Distribusi Data Siklus I

No	Jenis Data	Nilai
1	Nilai terendah	40
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai rata-rata	79,33
4	Siswa yang tuntas	21
5	Siswa tidak tuntas	29
6	Ketuntasan belajar	70%

Dari analisis tabel 4.6 tentang hasil nilai belajar pada siklus I, maka diketahui bahwa ada kenaikan dari perolehan nilai pada pra siklus. Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn sudah menggunakan metode jigsaw, sehingga pemahaman peserta didik lebih meningkat. Akan tetapi masih ada 9 siswa yang belum berhasil, maka dilanjutkan pada siklus II.

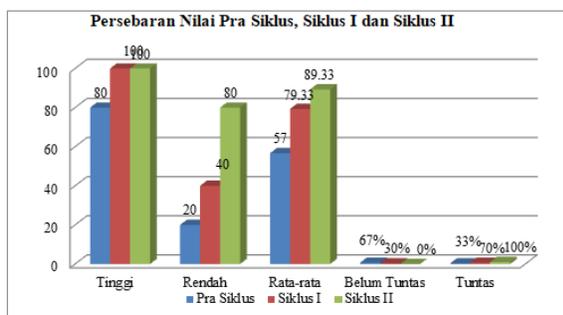
3. Siklus II

Dari analisa dan hasil belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, diketahui bahwa nilai yang dicapai peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Distribusi Data Siklus II

No	Jenis Data	Nilai
1	Nilai terendah	80
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai rata-rata	89,33
4	Siswa yang tuntas	30
5	Siswa tidak tuntas	0
6	Ketuntasan belajar	100%

Dari analisa hasil perolehan nilai tersebut di atas, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 4.1 Grafik persebaran nilai pra siklus, siklus I dan siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat diketahui, bahwa hasil belajar siswa kelas VI SDN Karangreja 04 Kecamatan Pebayuran selama proses penelitian ini dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini ditandai pada nilai frekuensi siswa pada setiap siklusnya memperoleh nilai di atas KKM meningkat.

Hasil observasi aktivitas siswa Siklus I. Aktivitas siswa dalam bekerjasama yang mendapat nilai baik 19 orang (63%), cukup 8 orang (27%), kurang 3 orang (10%). Aktivitas yang sesuai urutan prosedur jigsaw sebanyak 15 orang (50%), cukup 9 orang (30%), kurang 6 orang (20%). Aktivitas siswa dalam mencari informasi sebanyak 14 orang (47%), cukup 9 orang (30%), kurang 7 orang (23%). Aktivitas siswa menarik kesimpulan sebanyak 14 orang (47%), cukup 8 orang (27%), dan kurang 8 orang (27%).

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II sudah menunjukkan hasil yang baik. Aktivitas siswa dalam bekerjasama yang mendapat nilai baik 27 orang (90%), cukup 3 orang (10%), kurang 0 orang (0%). Aktivitas yang sesuai urutan prosedur jigsaw sebanyak 23 orang (77%), cukup 5 orang (17%), kurang 2 orang (7%). Aktivitas siswa dalam mencari informasi sebanyak 22 orang (73%), cukup 4 orang (13%), kurang 4 orang (13%). Aktivitas siswa menarik kesimpulan sebanyak 21 orang (70%), cukup 5 orang (17%), dan kurang 4 orang (13%).

Hasil dari evaluasi yang di tunjukan pada dari 41 pada Pra Siklus siswa hanya 17 siswa atau 41,46% yang dikategorika tuntas dan 24 siswa atau 58,53%. Siklus I 31 siswa atau 75,61% yang dikategorika tuntas dan 10 siswa atau 24,39% yang belum tuntas. Dan pada siklus II Hasil dari evaluasi yang di tunjukan pada tabel diatas dari 41 siswa hanya 38 siswa atau 93% yang dikategorika tuntas dan 3 siswa atau 7% yang belum tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil dari evaluasi yang ditunjukkan dari 30 siswa pada pra siklus 10 siswa atau (33,3%) di atas ketuntasan minimal dan 20 siswa atau (66,7%) masih di bawah kriteria ketercapaian yang sudah ditetapkan dalam penelitian dengan nilai rata-rata 56,67. Siklus II siswa yang mendapat nilai diatas 70 atau tuntas hanya 21 siswa (70%) dan siswa yang belum tuntas atau mendapat nilai kurang dari 70 ada 9 siswa (30%) dengan nilai rata-rata 79,33. Dan siklus II sebanyak 30 siswa atau 100% dengan nilai rata-rata 89,33. Hasil tersebut menunjukkan pada siklus II ada peningkatan nilai hasil belajar siswa kelas VI SDN Karangreja 04 pada mata pelajaran PKn tentang peran Indonesia di Asia Tenggara.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SDN Karangreja 04 dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam mata pelajaran PKn materi peran Indonesia di Asia Tenggara. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa penelitian telah mengalami keberhasilan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan-temuan selama penelitian tentang penggunaan metode Jigsaw alam pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peran Indonesia di

Asia Tenggara yang dilaksanakan di SDN Karangreja 04 Kecamatan Pebayuran Kabupaten Bekasi dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa sebelum adanya perbaikan kurang menunjukkan hasil yang memuaskan pada pembelajaran PKn materi peran Indonesia di Asia Tenggara.
2. Metode Jigsaw dapat mengaktifkan dan meningkatkan keikutsertaan siswa pada proses belajar mengajar. Dari sifat dan hakikatnya, model pembelajaran ini memiliki prinsip yang berbeda dengan metode ceramah. Siswa yang biasanya kurang aktif terhadap kegiatan belajar, dengan menggunakan metode Jigsaw siswa lebih aktif dan pembelajaran jadi lebih menyenangkan karena siswa bermain sambil belajar.
3. Pembelajaran dengan menggunakan metode Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Karangreja 04 dalam pelajaran PKn. pada kegiatan pra siklus nilai rata-rata kelas hanya 56,67, pada siklus 1 meningkat menjadi 79,33 dan pada kegiatan siklus 2 meningkat menjadi 89,33. hasil belajar siswa pada kegiatan siklus 2 sudah sesuai dengan harapan peneliti, karena hasil belajar siswa pada tahap penelitian siklus 2 sudah menggambarkan prestasi hasil belajar yang meningkat.
4. Dengan menggunakan metode Jigsaw pada siswa kelas VI SDN Karangreja 04 dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang telah ditunjukkan dengan mencapai ketuntasan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Anita Lie. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.
- Burhanuddin TR. (2010). *Pendekatan, Metode, dan Teknik Penelitian Pendidikan*. Purwakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dimiyati dan Mudjjiono.(2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) : Kerangka Dasar*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mihtahul Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wardani, I.G.A.K. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S. (2012). *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Undang-Undang RI no.20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
https://www.academia.edu/15261552/RPP_PKN_KELAS_6_ASEAN_MODEL_JI_GSAW. Diakses tanggal 20 Maret 2018