

PENGARUH PENGGUNAAN VARIASI METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR PKN SISWA KELAS X SMA NEGERI 3 PAMEKASAN

Dewi Pusparini

Universitas Islam Madura

Email address: Dewipusparini338@gmail.com

ABSTRAK:

Kegiatan pembelajaran PKn yang dilaksanakan oleh guru terlihat kurang memberikan pemahaman yang baik pada siswa terhadap materi pelajaran PKn yang disampaikan. Pada umumnya siswa tidak mampu menerapkan konsep dan fakta yang telah diterimanya tersebut secara benar dan tepat dalam kehidupan nyata sehari-hari. Demikian juga siswa tidak mampu menghubungkan konsep dan fakta tersebut dalam kehidupan nyata sehari-hari. Sehingga hasil belajar yang dicapai sebagian besar siswa adalah 70, sedangkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang harus dicapai siswa adalah 75. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai ketuntasan belajar, karena angka 70 berada di bawah nilai KKM 75. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, upaya-upaya yang dilakukan guru mata pelajaran PKn dalam mengantarkan tercapainya prestasi belajar PKn yang optimal bagi siswa adalah melalui penggunaan variasi metode dan model pembelajaran Jigsaw. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh penggunaan variasi metode terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas X SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan, (2) mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Jigsaw terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas X SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan, dan (3) mengetahui pengaruh penggunaan variasi metode dan model pembelajaran Jigsaw terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas X SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan. Sampel penelitian ini adalah sebagian dari siswa kelas X SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan, dengan menggunakan teknik *proportional random sampling*. Jumlah sampel yang diteliti sebanyak 53 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan variasi metode berpengaruh terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas X SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan, (2) penggunaan model pembelajaran Jigsaw berpengaruh terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas X SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan, dan (3) secara bersama-sama penggunaan variasi metode dan model pembelajaran Jigsaw berpengaruh terhadap prestasi belajar PKn kelas X SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan.

Kata kunci: *Metode variasi, Model pembelajaran Jigsaw, Prestasi belajar*

1. Pendahuluan

Saat ini pemerintah menerapkan Kurikulum 2013 sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Penyempurnaan kurikulum ini memang harus dilakukan untuk “merespon tuntutan terhadap kehidupan berdemokrasi, globalisasi, dan otonomi daerah” (Nurhadi dan Senduk, 2003: 2).

Atas pemikiran di atas, kurikulum perlu dikembangkan dengan pendekatan berbasis kompetensi, agar lulusan setiap satuan pendidikan memiliki keunggulan kompetitif dan kompetentif sesuai standar mutu nasional dan internasional. Sistem pendidikan nasional harus dapat merespon secara proaktif berbagai perkembangan informasi, ilmu pengetahuan, teknologi, dan tuntutan desentralisasi. Dengan demikian, lembaga pendidikan akan tetap memiliki fleksibilitas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai kegiatan utama untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada siswa.

Guru perlu melakukan komunikasi secara efektif dengan siswa agar setiap mata pelajaran

dipahami sebagai bagian yang saling berhubungan dan membentuk suatu pemahaman yang utuh. Guru juga dapat membuka wawasan berpikir yang beragam dari seluruh siswa, sehingga mereka dapat mempelajari berbagai konsep pengetahuan dan kemudian mengaitkannya dengan kehidupan nyata sehari-hari. Hal tersebut penting dilakukan guru dalam mewujudkan pencapaian presiasi belajar yang optimal bagi siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Demikian juga dengan pembelajaran PKn, guru harus dapat menemukan cara yang terbaik untuk menyampaikan berbagai konsep yang diajarkan di dalam mata pelajaran PKn, sehingga semua siswa dapat menggunakan dan mengingat lebih lama konsep-konsep pengetahuan PKn tersebut. Agar siswa dapat memahami dan mengingat konsep-konsep pengetahuan PKn secara mendalam dan lebih lama, maka sangat diperlukan adanya pembelajaran yang kondusif dan efektif.

Agar siswa tidak merasa bosan dan jemu terhadap kegiatan

pembelajaran PKn, maka metode pembelajaran yang akan digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran PKn tersebut perlu dilakukan secara variatif. Artinya, penggunaan metode pembelajaran dari guru tidak bersifat monoton, dalam arti tidak hanya tertumpu pada penggunaan satu metode pembelajaran, tetapi perlu dikombinasikan dengan beberapa metode pembelajaran. Misalnya, dalam menyampaikan materi pelajaran PKn kepada siswa, guru dapat menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan secara bersama-sama. Hal ini akan lebih mengefektifkan kegiatan pembelajaran PKn yang dilaksanakan guru, seperti semangat belajar siswa dapat tumbuh dengan baik dan begitu juga materi pelajaran PKn yang disampaikan akan mudah dipahami oleh siswa.

Dengan demikian upaya yang dilakukan guru mata pelajaran PKn dalam mengantarkan tercapainya prestasi belajar PKn yang optimal bagi siswa adalah melalui penggunaan variasi metode dan model pembelajaran Jigsaw. Melalui penggunaan variasi metode dan model

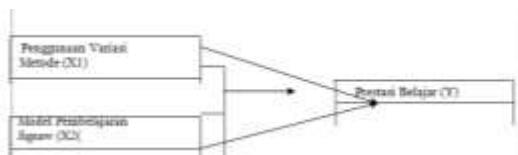
pembelajaran Jigsaw tersebut diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, seperti memiliki semangat dan gairah belajar tinggi, serta memiliki kemauan kuat dalam belajar, sehingga siswa memperoleh prestasi belajar PKn yang optimal. Demikian juga siswa dapat melakukan kerja sama dan sharing pendapat dengan anggota kelompok belajarnya dalam memecahkan permasalahan atau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, sehingga dengan kondisi demikian diharapkan siswa dapat memperoleh prestasi belajar yang optimal.

Kerangka Berfikir

Prestasi belajar (Y) dipengaruhi oleh penggunaan variasi metode (X1). Artinya, apabila guru memanfaatkan penggunaan variasi metode secara tepat dalam kegiatan pembelajaran, dimungkinkan siswa memperoleh prestasi belajar tinggi. Prestasi belajar (Y) juga dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran Jigsaw (X2). Artinya, apabila diterapkan model pembelajaran Jigsaw secara baik terhadap siswa, dimungkinkan juga siswa memperoleh prestasi belajar tinggi. Jadi prestasi belajar (Y)

dipengaruhi oleh penggunaan variasi metode (X1) dan penggunaan model pembelajaran Jigsaw (X2). Artinya, apabila dalam kegiatan pembelajaran guru memanfaatkan variasi metode dan model pembelajaran Jigsaw secara baik, dimungkinkan siswa memperoleh prestasi belajar tinggi.

Dari uraian di atas, maka kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Metode Penelitian

Rancangan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif (Sugiyono, 1999: 6). Data kuantitatif adalah data yang terbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (Sugiyono, 1999: 13). Berkaitan dengan penelitian kuantitatif ini, lebih jauh Sugiyono (2009: 8) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian,

analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini termasuk penelitian terapan, tingkat eksplanasi asosiatif dengan hubungan variabel kausal, dan jenis data kuantitatif.

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan, semester 2 tahun pelajaran 2014/2015, terdiri dari 3 kelas dengan jumlah keseluruhan 112 orang siswa,

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *proportional random sampling*, yaitu memberikan peluang yang sama kepada semua siswa untuk dipilih menjadi anggota sampel secara berimbang untuk masing-masing kelas paralel. Selanjutnya, penentuan besarnya sampel yang akan dijadikan sampel penelitian digunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang dicari

N = Jumlah populasi

d = Nilai presisi (0,1)

Teknik Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi.

Hasil Penelitian

Korelasi Y dengan X₁ sebesar = 0.878 lebih besar dari nilai r tabel = 0.279 menunjukkan bahwa antara penggunaan variasi metode (X₁) dengan prestasi belajar PKn siswa kelas X (Y) SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan ada hubungan yang sangat erat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan variasi metode (X₁) berpengaruh terhadap prestasi belajar PKn siswa (Y). Oleh karena itu, agar penggunaan variasi metode semakin efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, maka penggunaan variasi metode harus semakin ditingkatkan. Artinya, dalam menggunakan variasi metode dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan beberapa faktor agar menjadi efektif terhadap kegiatan belajar siswa. Menurut

Suparta dan Aly (2003: 162), faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan oleh guru dalam memilih dan menetapkan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah (1) tujuan yang hendak dicapai, (2) keadaan siswa, (3) bahan pembelajaran, (4) situasi pembelajaran, (5) fasilitas, (6) guru, dan (7) kekuatan dan kelemahan metode pembelajaran.

Sedangkan korelasi Y dengan X₂ sebesar 0.888 lebih besar dari nilai r tabel = 0.279, maka menunjukkan bahwa antara penggunaan model pembelajaran Jigsaw (X₂) dengan prestasi belajar PKN siswa kelas X (Y) SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan ada hubungan yang sangat erat. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran Jigsaw (X₂) ini perlu terus dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, guru perlu melibatkan unsur-unsur pembelajaran Jigsaw dalam kegiatan pembelajaran PKn. Berbagai elemen atau unsur dasar dalam pembelajaran Jigsaw yang perlu ditingkatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah (1) saling ketergantungan

positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjamin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan (Isjoni, 2007: 15). Menurut Ibrahim (2000: 6) menjelaskan bahwa unsur-unsur dasar pembelajaran Jigsaw adalah (1) siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama, (2) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti miliki mereka sendiri, (3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, (4) siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya, (5) siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok, (6) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan (7) siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara

individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Dari hasil uji hipotesis 3 yang dilaksanakan dengan uji analisis Multi Variabel Korelasi dan Regresi Linier Berganda, maka dapat diketahui bahwa variabel X1 (penggunaan variasi metode) dan variabel X2 (penggunaan model pembelajaran Jigsaw) secara bersama-sama mempunyai hubungan yang signifikan dengan variabel Y (prestasi belajar PKn siswa). Dengan demikian, setiap pemenuhan 1 poin pada variabel X1 (penggunaan variasi metode) dan X2 (penggunaan model pembelajaran Jigsaw) akan dapat meningkatkan variabel Y (prestasi belajar PKn siswa). Oleh karena itu, agar kegiatan pembelajaran lebih optimal, yaitu efektif dan efisien, maka kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru hendaknya lebih berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif. Keterlibatan aktif siswa penting dalam kegiatan pembelajaran, karena pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat atau melakukan aktivitas untuk mengubah tingkah laku. Menurut Sardiman (2005: 96), "yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam

pembentukan diri adalah anak didik itu sendiri, sedang pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik”.

Sedangkan koefisien determinasi berganda (R) = 0.802 atau 80.2% berarti kontribusi teori dalam penelitian ini adalah sebesar 80.2% dan sisanya 19.8% dipengaruhi oleh hal-hal lain yang tidak diteliti. Hal ini dapat dipahami karena pada umumnya prestasi belajar siswa tidak mungkin hanya dipengaruhi oleh variabel bebas (penggunaan variasi metode dan model pembelajaran Jigsaw), tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Artinya, meskipun guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan keterampilan tinggi dan berusaha membangkitkan motivasi belajar siswa, tetapi apabila pada diri siswa tidak memiliki minat belajar kuat, hal itu akan mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hipotesis 1 diterima secara signifikan. Hal ini berarti bahwa penggunaan variasi metode pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas X SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan.
2. Hipotesis 2 diterima secara signifikan. Hal ini berarti bahwa penggunaan model pembelajaran Jigsaw berpengaruh terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas X SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan.
3. Hipotesis 3 diterima secara signifikan. Hal ini berarti bahwa secara bersama-sama penggunaan variasi metode dan model pembelajaran Jigsaw berpengaruh terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas X SMA Negeri 3 Pamekasan Kabupaten Pamekasan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman, (2005), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Anitah, Sri, dkk, (2007), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Bungin, M. Burhan, (2008), *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta, Kencana.
- Departemen Pendidikan Nasional (2002), *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta, Balitbang, Departemen Pendidikan Nasional.
- Hakim, Lukmanul, (2008), *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung, Wacana Prima, 2008.
- Isjoni, (2007), *Cooperative Learning*, Bandung, Alfabeta.
- Ibrahim, Muslimin, (2000) *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya, Pusat Sains dan Matematika Sekolah Pasca Sarjana UNESA University Press.
- Jauhari, Aziziah, (2012), Tesis: *Pengaruh Persepsi tentang Model Pembelajaran Jigsaw dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 4 Pamekasan*, Surabaya, Universitas W.R. Supratman.
- Jauhari, (2012), Tesis: *Pengaruh Persepsi tentang Variasi Metode dan Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SD Negeri Tanjung VI Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan, Surabaya, Universitas Muhammadiyah, Tidak Dipublikasikan*.
- Lie, David, (2002), *Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Mulyasa, Enco, (2004), *Implementasi Kurikulum 2004 – Panduan Pembelajaran KBK*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Nashar, (2004), *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal*, Jakarta, Delia Press.
- Nasir, Mohammad, (1988), *Metodologi Penelitian*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Natawidjaja, Rachman, (1996), *Pengajaran Remedial*, Jakarta, Departemen Agama RI.
- Nizar, M., (2012), Tesis: *Pengaruh Persepsi Siswa tentang Penggunaan Media Pembelajaran dan Multi*

- Metode terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SD Negeri Rongtengah I Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang, Surabaya: Universitas W.R. Supratman, Tidak Dipublikasikan.*
- Nurhadi dan Senduk, Agus Gerrad (2003), *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*, Malang, Universitas Negeri Malang.
- Nur, Muhammad, (2000), *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*, Surabaya, Pusat Studi Matematika dan IPA Sekolah, Universitas Negeri Surabaya.
- Purwanto, M. Ngilim, (2006), *Psikologi Pendidikan*. Bandung, Remaja Rosda Karya.
- Rusman, (2010), *Seri Manajemen Sekolah Bermutu – Model-model Pembelajaran – Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Santoso, Agus, (2000), *Olah Data dengan SPSS*, Yogyakarta, Skripta Media Creative.
- Slavin, Robert E., (1994), *Cooperative Learning, Theory Research and Practice*, Second Edition, Boston, Allyn and Bacon.
- Sudirman, dkk., (1997), *Ilmu Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana (2002), *Proses Belajar Mengajar*, Bandung, Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, (1999), *Metode Penelitian Bisnis*, Bandung, Alfabeta.
- , (2009), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung, Alfabeta.
- Suparta dan Aly, Herry Noer, (2003), *Metodologi Pengajaran*, Jakarta, Amissco, 2003.
- Suprayekti, (2004), *Interaksi Belajar Mengajar*, Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional.
- Suprijono, Agus, (2012), *Cooperative Learning – Teori dan Aplikasi PAKEM*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Surya, Mohammad, (2003), *Percikan Perjuangan Guru*, Semarang, Aneka Ilmu.
- Syah, Muhibbin, (1999), *Psikologi Pendidikan*, Bandung, Logos Wacana Ilmu.
- Tirtonegoro, Sutratina, (1994), *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*, Jakarta, Bina Aksara.

Usman, Moh. Uzer, (2008), *Menjadi Guru Profesional*, Bandung, Remaja Rosdakarya.

Yusuf, Tayar dan Anwar, Syaiful, (1997), *Metodologi Pengajaran*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.

Zuhairini, (2003), *Didaktik dan Metodik Pengajaran*, Surabaya, Bina Ilmu.