



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 8309-8317

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pembelajaran PPKn di Kelas X-1 SMA Negeri 13 Medan

Elfa Susanti^{1✉}, Sapta Kesuma², Yusnita Muslim³

Universitas Islam Sumatera Utara

Email: ssntelfa@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X-1 di SMA Negeri 13 Medan dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-1 di SMA Negeri 13 Medan tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 36 siswa. Pengambilan data menggunakan angket. Temuan analisis menunjukkan bahwa rata-rata tingkat motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 75,85% (kategori sedang) dan meningkat pada siklus II menjadi 82,73% (kategori tinggi). Hasil analisis memperlihatkan saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Kata Kunci: *Motivasi, Pembelajaran, Model, Jigsaw, Siswa*

Abstract

The aim of this classroom action research is to increase student learning motivation in class X-1 at SMA Negeri 13 Medan by implementing the Jigsaw type Cooperative Learning Model in the learning process for Civics subjects. This research was carried out in two learning cycles. The subjects of this research were class X-1 students at SMA Negeri 13 Medan for the 2024/2025 academic year with a total of 36 students. Data collection uses a questionnaire. The analysis findings show that the average level of student learning motivation in cycle I was 75.85% (medium category) and increased in cycle II to 82.73% (high category). The results of the analysis show that implementing the Jigsaw type cooperative learning model can foster student learning motivation in Civics subjects.

Keywords: *Motivation, Learning, Model, Jigsaw, Students*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia, dimana pendidikan mengacu pada aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kemampuan diri dengan membina potensi-potensi dalam dirinya yaitu potensi rohani dan jasmani. Pendidikan tentunya sebagai fondasi kebangkitan nasional yang dapat menggali potensi, bakat dan minat siswa agar menjadi manusia yang berintelektual dan berakhlak mulia serta cakap terhadap teknologi. Pendidikan diharapkan dapat membekali manusia dengan ilmu pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup dan berkontribusi secara efektif dalam masyarakat. Selain itu, pendidikan juga diharapkan bisa memperbaiki sikap yang sejalan dengan nilai-nilai dan moral yang berlaku sehingga dapat mencerdaskan kehidupan bangsa.

Sekolah merupakan tempat untuk menimba ilmu yang memberikan pelayanan kepada masyarakat hendaknya diciptakan sebagai pusat pembinaan dan penguatan siswa sepanjang hayat, serta mampu memberikan teladan, membangun kemauan sosial, etika, dan keilmuan, serta menciptakan kreativitas siswa dengan menggabungkan pendidikan karakter pada semua disiplin ilmu. Hal tersebut akan membuat sekolah menjadi sebuah komunitas yang memiliki budaya yang dapat mengarahkan siswa agar memiliki penghargaan terhadap hak-hak dan kewajiban sehingga terbentuklah keselarasan dalam menjalani kehidupan bermasyarakat yang teratur, adil, dan beradab. (Sulfemi, 2018:27). Mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) harus menjadi salah satu pembelajaran siswa dalam membangun karakter yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, meningkatkan kesadaran berbangsa dan bernegara, serta memupuk sikap tanggung jawab dan keterlibatan aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, PPKn adalah upaya untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa

kebangsaan dan cinta tanah air, serta menjadi warga negara yang berakhlak mulia, demokratis, dan bertanggung jawab. Mata pelajaran PPKn diartikan sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakteristik warga negara dalam hal kesadaran berbangsa dan bernegara, serta membangun kemampuan untuk berperan aktif dalam kehidupan demokratis dan sosial. PPKn juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila, kesadaran berkonstitusi, dan kesetiaan pada Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Masalah-masalah yang timbul dalam kelas tidak terlepas dari peran guru dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Salah satu masalah pokok yang sering dikeluhkan oleh siswa adalah rasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Ketika pembelajaran PPKn di kelas, siswa seringkali mengalami situasi dimana mereka hanya duduk diam di bangku saja sambil menatap guru yang sedang menjelaskan di depan kelas dengan bantuan media visual atau powerpoint. Siswa hanya disuguhkan dengan penjelasan-penjelasan teori yang tidak bersinggungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Guru pun tampaknya tidak berinisiatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada. Kualitas pembelajaran siswa di kelas sering kali dianggap rendah karena adanya faktor yang saling berkaitan, yaitu metode pengajaran yang digunakan guru monoton dan kaku, seperti ceramah yang berulang tanpa interaksi aktif dengan siswa. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang minim, di mana mereka hanya menjadi pendengar pasif tanpa kesempatan untuk berpikir kritis atau berkolaborasi dengan teman sekelas. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam kelas.

Situasi demikian membuat siswa memiliki perspektif bahwa pembelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang sangat membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari karena cenderung menekankan hafalan daripada pemahaman kritis. Hal ini lah yang menjadi masalah sehingga membuat pembelajaran PPKn terasa monoton dan tidak menantang bagi siswa dan siswa cenderung malas dan kurang termotivasi untuk belajar PPKn. Pemahaman siswa terhadap konsep-konsep PPKn yang diajarkan pun rendah, terlihat dari kurangnya keaktifan mereka dalam mata pelajaran tersebut karena guru tidak banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran..

Pembelajaran kooperatif telah menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam gerakan reformasi kualitas pembelajaran. Pendekatan dalam proses belajar mengajar di mana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model ini menekankan pentingnya belajar secara berkelompok dan melakukan kerja sama untuk menyelesaikan masalah. Model

pembelajaran ini mengajak setiap anggota kelompok memiliki peran aktif dan saling bergantung satu sama lain untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah. Pembelajaran kooperatif juga mendorong siswa untuk memiliki ketergantungan secara positif satu sama lain anggota kelompok untuk mencapai apa yang diinginkan (Amiruddin, 2019:26). Salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif ini adalah Jigsaw.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yaitu salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi siswa dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi juga bertanggung jawab untuk membagikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompoknya. Melalui cara ini, siswa tidak hanya belajar dari materi mereka sendiri, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih luas dari bagian materi yang dipelajari oleh teman sekelompok mereka. Model Jigsaw tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga keterampilan sosial dan kemampuan kerja sama antar siswa (Amiruddin, 2019:31).

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian di SMA Negeri 13 Medan pada kelas X-1, peneliti menemukan adanya permasalahan di dalam kelas. Masalah yang teridentifikasi diantaranya adalah kurangnya motivasi siswa untuk mengemukakan pendapat dan menanggapi pertanyaan selama proses pembelajaran, khususnya dalam pelajaran PPKn. Selain itu, pembelajaran kelompok belum menunjukkan diskusi yang terstruktur, serta masih ada kesenjangan antara siswa yang aktif dan pasif dalam diskusi kelompok. Ditemukan juga bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru PPKn di kelas X-1 terlalu kaku, sehingga diperlukan variasi dalam model pembelajaran untuk mengatasi masalah motivasi siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 13 Medan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X-1 di SMA Negeri 13 Medan melalui penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 13 Medan, saat semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di kelas X-1 yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini diterapkan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II.

Pendekatan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mac menjadi landasan penelitian tindakan kelas ini yang terdiri dari 4 tahap yaitu Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, setelah itu dilakukan penilaian dengan paradigma pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw untuk menggali informasi motivasi

belajar siswa. Kuesioner dikirimkan sebagai bagian dari strategi pengumpulan data. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data ini, yang akan digunakan untuk mengukur perubahan motivasi belajar setiap siswa seiring waktu penerapan model. Skala Likert yang digunakan untuk mengukur angka motivasi belajar siswa yaitu apabila siswa menjawab: Sangat Setuju (SS) (4), Setuju (S) (3), Tidak Setuju (TS) (2), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (1). Instrumen motivasi belajar seluruhnya ada empat belas butir pernyataan. Dalam penelitian tindakan kelas ini, pendekatan analisis deskriptif kuantitatif digunakan sebagai teknik analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah salah satu pembelajaran menyenangkan secara berkelompok berjumlah empat sampai enam orang yang mendorong siswa untuk aktif dan saling membantu dalam mempelajari materi pelajaran hingga mencapai tujuan yang paling diharapkan. Hal ini sejalan dengan penelitian lain yaitu Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat berupa kerangka kerja untuk membangun pembelajaran yang menyenangkan dengan membangun kerja sama bersama anggota kelompok belajar (Lubis, Harahap: 2016). Kunci model jigsaw ini adalah hubungan antar siswa dalam kelompok dimana setiap anggota memberikan informasi yang mereka butuhkan dengan tujuan berhasil menyelesaikan tugas. Model ini memungkinkan siswa secara cepat mendalami materi karena siswa hanya terfokus pada materi khusus yang telah ditugaskan guru.

Menurut Widarta, G. M. A. (2020) adapun tahap penerapan model pembelajaran jigsaw yaitu: (a) Bagilah siswa ke dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 4-5 orang (biasa disebut kelompok asal) kemudian sesuaikan dengan pokok bahasan yang akan ditugaskan kepada siswa. (b) Setiap kelompok ahli mendapatkan pokok bahasan yang berbeda-beda. (c) Anggota kelompok satu sama lain dalam kelompok ahli harus membaca terlebih dahulu submateri yang ditugaskan dan mempertanggungjawabkan apa yang telah dipelajarinya. (d) Setelah selesai membaca, siswa diarahkan menuju kelompok asal dan bertanggung jawab untuk menyalurkan kembali pokok bahasan yang telah dipahami sebelumnya kepada rekan sekelompoknya. (e) Masing-masing anggota kelompok asal diharapkan mampu memahami materinya. (f) Setelah itu, guru menutup kegiatan pembelajaran dengan asesmen kepada siswa mengenai konsep-konsep yang telah dibahas.

Siklus I

No	Kategori	Interval (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tinggi	$\geq 82\%$	3	8%
2	Sedang	64-81%	29	81%
3	Rendah	45-63%	4	11%
4	Sangat Rendah	$\leq 44\%$	0	0%
Total			36	

Pada siklus I, pembelajaran mata pelajaran PPKn dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Pada awal pembelajaran, guru mencoba untuk memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik supaya siswa terpancing untuk menjawab pertanyaan guru. Situasi yang terjadi adalah terlihat bahwa siswa mulai dilibatkan dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan pemantik yang diajukan oleh guru. Namun, keterlibatan siswa belum sepenuhnya menyeluruh, karena hanya sebagian siswa yang aktif berpartisipasi.

Pengambilan data angket motivasi belajar menunjukkan bahwa pada siswa kelas X-1 terdapat siswa yang mendapat skor tinggi sebanyak 3 siswa dengan presentase 8%, mendapat skor sedang sebanyak 29 siswa dengan presentase 81%, dan mendapat skor rendah sebanyak 4 siswa dengan presentase 11%.

Siklus II

No	Kategori	Interval (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tinggi	$\geq 82\%$	23	64%
2	Sedang	64-81%	13	36%
3	Rendah	45-63%	0	0%
4	Sangat Rendah	$\leq 44\%$	0	0%
Total			36	100%

Pengambilan data angket motivasi belajar menunjukkan bahwa pada siswa kelas X-1, terdapat siswa yang mendapat skor tinggi sebanyak 23 siswa dengan presentase 64%, yang mendapat skor sedang sebanyak 13 siswa dengan presentase 36%. Berikut ditampilkan rasio perolehan angket motivasi belajar dari siklus I sampai siklus II :

Rasio Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan II

Motivasi Belajar Siswa Dalam Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw	
Siklus I	Siklus II
75,85%	82,73%
Sedang	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa motivasi belajar siswa meningkat sebesar 6,88% dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, motivasi belajar siswa tercatat sebesar 75,85% dengan kategori sedang, sementara pada siklus II meningkat menjadi 82,73%, yang masuk dalam kategori tinggi. Hasil dari praktik pada siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil meningkatkan tingkat motivasi siswa di kelas X-1. Guru memutuskan untuk mengakhiri penelitian tindakan kelas ini karena model pembelajaran yang diterapkan telah berdampak yaitu motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran PPKn meningkat, sehingga penelitian ini dicukupkan sampai pelaksanaan siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, ditemukan bahwa nilai rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn selama siklus I masuk kategori sedang, dengan persentase 75,85%. Hasil yang diperoleh mengindikasikan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum sepenuhnya tercapai, karena nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I masih di bawah 82%, yang merupakan kategori tinggi. Penggunaan model pembelajaran tipe Jigsaw pada siklus I memiliki tantangan tersendiri bagi siswa. yaitu adanya ketergantungan pada kontribusi setiap anggota kelompok. Siswa yang kurang aktif atau tidak memahami materi dengan baik dapat menjadi penghambat kemajuan kelompok secara keseluruhan. Selain itu, model ini menuntut keterampilan komunikasi yang baik, karena siswa harus mampu memberikan penjelasan materi kepada teman sekelompoknya secara mendalam dan efektif. Bagi siswa yang kurang percaya diri atau memiliki kemampuan komunikasi yang terbatas, tantangan ini bisa menjadi sumber stres.

Pada siklus II, dapat dilihat bahwa terjadi kenaikan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dengan meningkatnya nilai rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada siklus II menjadi 82,73%, yang masuk dalam kategori tinggi. Ketika pelaksanaan siklus II memperlihatkan siswa mau membaca materi dari bahan bacaan yang diberikan guru maupun sumber belajar lainnya, mencatat poin-poin penting dari bahan pembelajaran yang dibaca, berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelompok, dan menunjukkan peningkatan pemahaman materi. Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mulai memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Peneliti merasa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah berjalan sesuai dengan perencanaan, meskipun masih diperlukan pembiasaan lebih lanjut agar siswa dapat mengoptimalkan pemanfaatan metode Jigsaw

secara maksimal dan mencapai hasil yang lebih baik dalam motivasi serta pemahaman materi.

Berdasarkan temuan penelitian oleh Antara (2014), siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menunjukkan pemahaman konsep dan sikap ilmiah yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian oleh Dat (2016) juga mendukung hal tersebut dimana model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat memperkuat pengetahuan siswa sehingga siswa lebih mendalami materi. Pembelajaran PPKn juga memerlukan pemahaman siswa mengenai konten secara mendalam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kreativitas menjadi aspek yang sangat penting. Model pembelajaran ini sesuai untuk mata pelajaran PPKn, karena dapat mendorong siswa menjadi kritis dan kreatif, serta aktif terlibat dalam diskusi dan kolaborasi, yang sejalan dengan tujuan PPKn untuk membentuk karakter dan keterampilan kewarganegaraan yang baik.

Banyak manfaat positif dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada mata pelajaran PPKn. Menurut Putra, A. (2021), dampak positif terhadap perkembangan siswa serta memudahkan proses pembelajaran bagi guru dalam mengelola kelas dan mencapai tujuan pembelajaran. Dampak positif tersebut antara lain yaitu memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, meningkatkan keterampilan sosial, dan mempermudah guru dalam memantau kemajuan setiap siswa serta mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas bisa ditarik kesimpulan yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas X-1 di SMA Negeri 13 Medan. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata persentase motivasi belajar siswa sebesar 6,88%, yang naik dari 75,85% (kategori sedang) pada siklus I menjadi 82,73% (kategori tinggi). Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Model ini dirancang untuk meningkatkan rasa percaya diri serta tanggung jawab siswa baik secara individu maupun kelompok. Selain mempelajari materi, siswa juga harus mampu mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran secara kelompok, yang akan berdampak positif pada motivasi belajar dan penguasaan keterampilan abad ke-21 sebagai skill yang sangat penting bagi siswa di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Aisah, N. Suryani, and S. S. Fadilah, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 2017.
- Antara, I.P.P.A. 2014. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Penguasaan Konsep Kimia dan Sikap Ilmiah Siswa. *e-Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 47(1), 76-84.
- Amiruddin, 2019, Pembelajaran Kolaboratif dan Kooperatif, *Journal of Education Science (JES)*, 5(1), 24-32
- Dat, T.V. 2016. The Effects of Jigsaw Learning on Students' Knowledge Retention in Vietnamese Higher Education. *International Journal of Higher Education*, 5(2), 236-251. ISSN 1927-6044. E-ISSN 1927-6052.
- Putra, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Sekolah Dasar. Jakad Media Publishing
- Riyanto, P., & Kuswoyo, D. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Kemampuan Dribble Bola Basket. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES)*, 2(01), 1-9.
- Sulfemi, Wahyu Bagja dan Setianingsih. (2018), Penggunaan Tames Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education (JKSE)*. 1 (1), 1- 14
- Widarta, G. M. A. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 131-141.