

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW  
MENGUNAKAN PETA KONSEP DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn**

Asmailani Putri<sup>1</sup>, Edy Herianto<sup>2\*</sup>, Basariah<sup>3</sup>, Lalu Sumardi<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>PPKn FKIP Universitas Mataram

[putriasmailani@gmail.com](mailto:putriasmailani@gmail.com), [edy.herianto@unram.ac.id](mailto:edy.herianto@unram.ac.id)<sup>\*</sup>, [basyariah@unram.ac.id](mailto:basyariah@unram.ac.id),  
[lalu.sumardi@unram.ac.id](mailto:lalu.sumardi@unram.ac.id)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to examine whether students' learning outcomes can be influenced by the integration of Concept Maps into the Jigsaw Type Cooperative learning model. A quantitative and quasi-experimental approach with nonequivalent control group design was used for this study. All grade VII students at SMPN 1 Mataram were considered as part of the study population, while purposive sampling resulted in Class VII H (experimental) and Class VII J (control). Pretest and post-test assessments in multiple-choice format constituted the test technique used along with the observation method for data collection purposes. SPSS version 23 will be used to aid the data analysis approach. Paired Sample T Test for hypothesis testing previously conducted prerequisite tests in the form of Levene test for homogeneity and Shapiro-Wilk used for normality analysis. Based on the results of the t-test at the 5% significance level, with a sig value.  $0.000 < 0.05$ , then this study has a significant effect in improving student learning outcomes in Civics subjects at SMPN 1 Mataram.*

*Keywords: Jigsaw Type Cooperative, Concept Map, Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh integrasi Peta Konsep ke dalam model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. Pendekatan kuantitatif dan kuasi-eksperimental dengan nonequivalent control group design digunakan untuk penelitian ini. Semua siswa kelas VII di SMPN 1 Mataram dianggap sebagai bagian dari populasi penelitian, sementara pengambilan sampel secara purposive sampling menghasilkan Kelas VII H (eksperimen) dan Kelas VII J (kontrol). Penilaian pretes dan postes dalam format pilihan ganda merupakan teknik tes yang digunakan bersama dengan metode observasi untuk tujuan pengumpulan data. SPSS versi 23 akan digunakan untuk membantu pendekatan analisis data. Paired Sample T Test untuk pengujian hipotesis yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat berupa Levene test untuk homogenitas dan Shapiro-Wilk digunakan untuk analisis normalitas. Berdasarkan hasil uji-t pada taraf signifikansi 5%, dengan nilai sig.  $0,000 < 0,05$ , maka penelitian ini berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Mataram.

Kata Kunci: *Kooperatif Tipe Jigsaw, Peta konsep, Hasil Belajar*

**A. Pendahuluan**

Proses meningkatkan kualitas  
SDM dalam kehidupan

bermasyarakat, berbangsa, dan  
bernegara dikenal sebagai  
pendidikan. Pendidikan memainkan

peran penting dalam kehidupan karena melalui peserta didik akan dibentuk menjadi orang yang cerdas, bertakwa, dan memiliki kepribadian dan sikap yang kuat. Pendidikan adalah proses membimbing seseorang untuk meningkatkan pengetahuan mereka dan mengembangkan potensi mereka. Seorang guru adalah bagian yang sangat penting dalam mengembangkan potensi tersebut, menurut Said et al., (Afriyanti dkk, 2018).

Sangat penting bagi para guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang ideal, merumuskan sumber daya pengajaran yang lengkap, memilih teknik pengajaran yang sesuai dengan mata pelajaran tertentu, dan meningkatkan kemampuan daya ingat siswa. Sangat penting bagi para pendidik untuk memahami tujuan dari apa yang mereka ajarkan sehingga para siswa dapat mencapai kesuksesan akademis. Sayangnya, banyak program pendidikan yang gagal dalam mencapai tujuan pedagogisnya. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia, oleh karena itu pendidikan diatur secara ketat oleh pemerintah seperti Indonesia yang berkomitmen terhadap pendidikan ini selaras

secara kontekstual dengan Pembukaan UUD 1945 Alinea Keempat yang menggabungkan aspirasi nasional mengenai pengembangan modal intelektual Said et al., (Afriyanti dkk, 2018). Hal ini serupa dengan tanggung jawab pendidikan nasional yang diuraikan dalam Pasal 3 UU No. 20/2003 untuk sistem pendidikan di Indonesia.

Menurut Rahayu (2017), pentingnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam mencapai tujuan pendidikan nasional mengharuskannya untuk dimasukkan ke dalam kurikulum siswa dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Melalui mata pelajaran tersebut, diharapkan siswa dapat melihat bagaimana moral, nilai, dan sikap mereka berkembang. PPKn di Indonesia berfungsi sebagai landasan fundamental negara, mendidik individu tentang bagaimana menjadi warga negara terhormat yang menghormati dan mencontohkan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Guru tidak hanya harus berusaha untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga harus memiliki kemampuan untuk memberikan pengajaran yang inovatif di dalam kelas agas KBM berlangsung secara kontekstual.

Salah satunya dengan menerapkan strategi pengajaran yang menarik.

Strategi pembelajaran digunakan untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dan memahami materi. Menerapkan model pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan oleh guru PPKn agar KBM menjadi lebih interaktif (Herianto et al., 2023).

Setelah melakukan observasi di kelas VII SMPN 1 Mataram pada tanggal 24 November 2022, peneliti menemukan bahwa alasan kurangnya kemajuan dalam hasil belajar siswa adalah karena ketergantungan guru pada metode pengajaran konvensional seperti ceramah dan pekerjaan rumah. Selain itu, pendidikan siswa tampak lebih dikendalikan secara terpusat oleh guru dengan kesempatan yang terbatas bagi mereka untuk memahami tema atau subtema secara mandiri. Hal yang lain juga, kurangnya bimbingan dari para pengajar dalam hal mengidentifikasi dan mendeskripsikan masalah dengan percaya diri, sehingga secara komprehensif mempengaruhi kinerja siswa secara keseluruhan. Hal lain juga, siswa yang interaktif masih lebih suka bermain. sehingga hasil belajar tidak meningkat dan siswa menjadi

bosan. Menemukan taktik dan media yang efektif sangat penting bagi para pendidik untuk kondisi jenuh, salah satunya dengan menerapkan Kooperatif Jigsaw berbantuan peta konsep.

Memanfaatkan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw yang dikombinasikan dengan peta konsep dapat menanamkan keaktifan, kreativitas, dan kesenangan ke dalam lingkungan belajar. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari tujuh sampai delapan orang yang secara kolektif bertanggung jawab atas keberhasilan satu sama lain. Di antara berbagai bentuk teknik pembelajaran kooperatif yang memberikan hasil yang lebih unggul sekaligus menginspirasi partisipasi aktif siswa dan penguasaan materi pelajaran adalah Jigsaw (Pujingsih, 2021).

Pembelajaran kooperatif dalam format jigsaw menyatukan kelompok-kelompok yang terdiri dari 7-8 siswa, yang bekerja secara kolaboratif dengan saling mendukung satu sama lain dengan tetap menjunjung tinggi akuntabilitas pribadi. Setiap anggota bertanggung jawab untuk memahami satu bagian materi dan menyampaikannya kepada anggota tim mereka (Asnawi et al., 2020).

Pembelajaran kooperatif Jigsaw adalah sebuah pendekatan pendidikan yang membangun pengetahuan dan kemampuan setiap kelompok melalui struktur kelompok belajar multifungsi yang dapat digunakan untuk topik apa pun di tingkat mana pun.

Pencapaian tujuan pembelajaran melibatkan interaksi dan komunikasi kolaboratif antara guru dan siswa, yang juga dikenal sebagai proses pembelajaran seperti yang didefinisikan oleh Rustaman (Ismail et al., 2021). Pencapaian hasil yang diinginkan dipengaruhi oleh beberapa faktor termasuk media, model, bahan ajar yang digunakan bersamaan dengan proses pembelajaran (Ismail et al., 2021). Agar siswa dapat berkembang dan meningkatkan kemampuannya serta hasil belajarnya meningkat, maka perlu dan sangat penting untuk menerapkan media pembelajaran yang tepat.

Setelah menyelesaikan proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh pengajar, siswa dapat mencapai hasil belajar. Sukmawati, dkk. (2022) menegaskan bahwa hasil belajar mencakup perubahan kognitif, emosional, dan peikomotorik yang diperoleh siswa

selama perjalanan pendidikan mereka. Pernyataan ini konsisten dengan pendapat para ahli. Dalam penelitian lain oleh Fajri dkk. (2022), hasil belajar siswa menggambarkan pencapaian peserta didik setelah periode pengajaran yang bertujuan untuk mendorong pemikiran kritis sambil mencapai tujuan akademik yang ditetapkan melalui berbagai model pengajaran yang digunakan oleh guru untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Perubahan yang terjadi setelah proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar. Perubahan-perubahan ini disebabkan oleh modifikasi informasi, sikap, rutinitas, bakat, dan perkembangan fisik. Hasil dari proses belajar meliputi perubahan pola perilaku, cita-cita ideal, pemahaman, fakta tentang kapasitas seseorang, dan informasi yang diperoleh (Yuliatin, 2021).

Hasil belajar sering kali diwakili oleh huruf, angka, atau kata-kata positif, bersama dengan keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pengalaman pendidikan mereka. Sebagai hasilnya, tujuan pembelajaran yang dicapai siswa selama proses belajar mengajar menghasilkan suatu perubahan, khususnya suatu pencapaian yang

pada akhirnya dapat digunakan untuk mendukung kelangsungan hidup di masyarakat.

## **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, metodologi kuantitatif digunakan melalui penggunaan desain kuasi-eksperimental dengan Nonequivalent Control Group Design. Dua kelas dengan nilai rata-rata yang sama dipilih sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data mengacu pada metode untuk memperoleh data yang dikumpulkan melalui tes dan observasi. Proses pengumpulan data dengan pengamatan langsung terhadap suatu keadaan atau situasi subjek penelitian dikenal dengan istilah observasi (Hamzah & Susanti, 2020). Sementara itu, tes berfungsi sebagai alat untuk penilaian guru berupa pretest dan posttest yang mengukur seberapa baik siswa memahami sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Menurut Suseno dkk. (2021), penilaian yang diterapkan menggunakan format pilihan ganda.

Penelitian ini menggunakan purposive sampling untuk memilih kelas VII J (kontrol) dan kelas VII H (eksperimen), dengan mempertimbangkan ukuran dan

karakteristik populasi. Untuk memastikan normalitas dan homogenitas data, dilakukan uji prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan pretest dan posttest guna terkumpulnya data. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan peta konsep digunakan sebagai alat instruksional, dan dampaknya terhadap nilai ujian siswa dianalisis. Tes pilihan ganda sebanyak 25 pertanyaan digunakan sebagai ukuran penilaian untuk menentukan efektivitas. Nilai pretest kedua sampel disajikan berikut ini.

**Tabel 1. Data Nilai *Pretest***

<b>Kelas Eksperimen</b>			
N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
40	60	15	40,625

  

<b>Kelas Kontrol</b>			
N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
40	50	15	32,375

Berdasarkan Tabel 1, data pretest diperoleh dari nilai rata-rata kedua kelompok yaitu 15. Nilai tertinggi untuk kelompok eksperimen adalah 60 dengan rata-rata 40,625 sedangkan kontrol adalah 50 memiliki

rata-rata 32,375. Setelah para siswa menyelesaikan pretest, para peneliti melakukan empat pertemuan untuk memberikan pengalaman yang komprehensif terkait pembelajaran kooperatif Jigsaw bebantuan peta konsep. Setelah itu, penulis memberikan posttest untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh penerapan model yang berbeda di kedua kelas. Informasi berikut ini merupakan temuan yang diperoleh dari hasil analisis nilai posttest kedua kelompok:

**Tabel 2. Data Nilai Pretest**

<b>Kelas Eksperimen</b>			
N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
40	95	50	75,25

  

<b>Kelas Kontrol</b>			
N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
40	90	40	72

Sesuai dengan data nilai posttest tabel 2 di dapatkan nilai terendah di kelas eksperimen adalah 50 dan tertinggi 95 dengan rata-rata 75,50. Sedangkan untuk kontrol terendah 40, tertinggi 90 dan rata-rata 75,50. Melalui analisis dengan perangkat lunak SPSS versi 23, para peneliti dapat mengevaluasi pengaruh perlakuan ini terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn secara akurat. Skor pretest dan post-

test diperiksa sebelum menghasilkan hasil yang konklusif dari upaya analisis data. Peneliti menggunakan uji homogenitas dan normalitas sebagai prasyarat hipotesis, karena ukuran sampel untuk kedua kelas kurang dari 50 maka uji normalitas yang digunakan yaitu Shapiro-Wilk diperuntukkan bagi sampel dengan jumlah kurang dari 50 untuk memastikan hasil yang dapat diandalkan.

Hasil dari uji Shapiro-Wilk yang digunakan untuk menghitung uji normalitas berdasarkan data pretest dan posttest berikut.

**Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pretest**

<b>Kelas Eksperimen</b>		
Statistic	Df	Sig.
0,948	40	0,062

  

<b>Kelas Kontrol</b>		
Statistic	Df	Sig.
0,949	40	0,069

Dari Tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa hasil uji menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,062, yang lebih besar dari nilai ambang batas standar 0,05; hal ini mengimplikasikan bahwa data tersebut mengikuti pola distribusi normal.

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Posttest**

<b>Kelas Eksperimen</b>		
Statistic	Df	Sig.

0,946	40	0,055
Kelas Kontrol		
Statistic	Df	Sig.
0,953	40	0,094

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil posttest kedua kelas  $> 0.05$  menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal dan akan menggunakan statistik parametrik untuk pengujian hipotesis. Selanjutnya melakukan uji homogenitas dengan menggunakan Levene test yang bertujuan untuk memastikan apakah data yang dimiliki bersifat homogen.

**Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas**

<i>Pretest Eksperimen dan Kontrol</i>			
Levene Statistik	Df1	Df2 Sig.	
0,650	1	78	0,423
<i>Posttest Eksperimen dan Kontrol</i>			
Levene Statistik	Df 1	Df2	Sig.
0,831	1	78	0,365

Tabel 4.5 pada uji homogenitas Hasil mendeskripsikan pretest untuk kedua kelompok memiliki signifikansi  $0,423 > 0,05$ . Menurut kriteria, data dianggap homogen atau memiliki variasi yang sama jika nilai sig. lebih dari  $0,05$ . Hasil posttest kedua kelas menunjukkan nilai signifikansi  $0,0365 > 0,05$  dan data tersebut juga dinyatakan homogen atau

memiliki variasi yang sama.

**Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis**

<i>Posttest Eksperimen dan Posttest Kontrol</i>		
Sig. 2-tailed	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
0,000	50,683	1,66437

Data yang disajikan pada Tabel 4.6 menunjukkan tingkat signifikansi (2-tailed) sekitar  $0,000$ , berada di bawah ambang batas yang diterima yaitu  $0,05$  dan dengan demikian hipotesis diterima. Hal ini berarti, penggunaan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan peta konsep memiliki tingkat keberhasilan yang berbeda dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas tujuh di SMPN 1 Mataram.

Selanjutnya, analisis data dengan menggunakan kriteria pengujian hipotesis menunjukkan bahwa jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , hal ini mengindikasikan diterimanya hipotesis. Selama penelitian, diamati bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang disertai dengan peta konsep memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa daripada teknik pengajaran biasa.

#### **D. Kesimpulan**

Dapat disimpulkan dari temuan penelitian dan pembahasan bahwa

Kooperatif Tipe Jigsaw berbantuan peta konsep memiliki dampak yang signifikan pada hasil belajar siswa di kelas VII PKn SMPN 1 Mataram.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afriyanti, U., Wildan, & Lalu Rudyat T. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mipa Materi Koloid SMAN 1 Gerung. *Jurnal Pendidikan* <http://eprints.unram.ac.id/8417/1>
- Asnawi, I. M., & Hajidin (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division dan Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa SMP. Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Numeracy*
- Fajri, L., Herianto, E., & Sawaludin, S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 2 Lingsar. *MANAZHIM*, 4(2), 371-382.
- Hamzah, A., & Susanti, L. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Kajian Teoritik & Praktik. Malang: Literasi Nusantara.
- Herianto, E., Ismail, M., Dahlan, D., Mustari, M., & Sawaludin, S. (2023). Mewujudkan Pembelajaran yang Inovatif di Madrasah melalui Pelatihan Portofolio Berbasis HOTS. *Jurnal Gema Ngabdi*, 5(1), 68– 77.
- Ismail, M., Kurniawansyah, E., Fauzan, A., & Basariah, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa Prodi PPKn FKIP UNRAM. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4).
- Pujiningsih R. R. S. H. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika dengan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Di SMA Negeri 1 Gerung. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suseno, E., Kom, S., & Purwo, S., M. (2021). Mengukur Validitas Tes. Pernal edukreatif.
- Yuliatin, Y. (2021). Pengaruh Pembelajaran Modul dan



Motivasi Terhadap Hasil  
Belajar Geografi Siswa  
Kelas X di SMA N 1  
Peranap. *Jurnal Pegiat  
Literasi*, 1(1), 19-36.