

## Transformasi Pembelajaran PPKn: Optimalisasi Model Jigsaw Berbasis Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Nurul Hidayah<sup>1</sup> Edy Herianto<sup>2</sup> Sawaludin<sup>3</sup> M Zubair<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>  
Email: [edy.herianto@unram.ac.id](mailto:edy.herianto@unram.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran jigsaw berbasis media gambar seri terhadap peningkatan hasil belajar PPKn siswa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimental, khususnya Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang dipilih melalui metode simple random sampling, yakni kelas eksperimen (IXA) dan kelas kontrol (IXB). Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya beda. Data dianalisis melalui uji prasyarat, meliputi uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas (Levene's Test), sebelum dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan Polled Variance Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0.00 < 0.05$ , dengan rata-rata skor kelas eksperimen (26.43) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (14.61). Dengan jumlah total sampel 46 siswa (23 per kelas), hasil uji statistik menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw berbasis media gambar seri berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PPKn siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran kolaboratif-visual berbasis jigsaw dapat menjadi strategi efektif dalam mengoptimalkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn, serta berkontribusi dalam transformasi pendidikan berbasis inovasi pembelajaran aktif.

**Kata Kunci:** Model Jigsaw, Media Gambar Seri, Hasil Belajar, PPKn, Transformasi Pembelajaran.

### Abstract

*This study aims to analyze the effect of applying the jigsaw learning model based on serial image media on improving students' Civics (PPKn) learning outcomes. The research employs a quantitative approach with a Quasi-Experimental Design, specifically the Pretest-Posttest Control Group Design. The research sample consists of two classes selected using the simple random sampling method, namely the experimental class (IXA) and the control class (IXB). The research instrument consists of a multiple-choice test that has undergone validity, reliability, difficulty level, and discrimination index testing. Data analysis includes prerequisite tests, namely normality testing (Shapiro-Wilk) and homogeneity testing (Levene's Test), followed by hypothesis testing using the Polled Variance Test. The results indicate that the Sig. (2-tailed) value is  $0.00 < 0.05$ , with the experimental class achieving a mean score of 26.43, significantly higher than the control class (14.61). With a total sample of 46 students (23 per class), statistical testing confirms that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, concluding that the application of the jigsaw learning model based on serial image media has a significant effect on improving students' Civics learning outcomes. This study reinforces that the collaborative-visual learning approach through jigsaw can be an effective strategy to enhance students' understanding and engagement in Civics education, contributing to the transformation of education through innovative active learning methods.*

**Keywords:** Jigsaw Model, Serial Image Media, Learning Outcomes, Civics Education, Learning Transformation



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna mewujudkan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke-4 serta Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran utama dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar (Isro'ullaili et al., 2023). Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif, yang menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami materi melalui kerja sama dalam kelompok (Herianto, 2022). Model pembelajaran merupakan suatu rancangan sistematis yang dirancang untuk mengelola kegiatan belajar siswa secara optimal. Model ini memberikan pedoman bagi guru dalam menyusun strategi pengajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna (Iqbal, 2021). Selain itu, keberhasilan penerapan model pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menciptakan suasana belajar yang menarik agar dapat meningkatkan interaksi, partisipasi, serta hasil belajar siswa (Ningsih R, 2022).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran Jigsaw. Model ini mengharuskan siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil, berbagi informasi, dan saling mengajarkan materi yang telah mereka pelajari. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong kolaborasi, tanggung jawab, serta keterampilan sosial dalam proses pembelajaran (Abdullah, 2017). Keunggulan model pembelajaran Jigsaw dapat semakin dioptimalkan dengan penggunaan media gambar seri, yang berfungsi sebagai alat bantu visual untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Media gambar seri adalah kumpulan gambar yang tersusun dalam urutan logis dan membentuk suatu cerita atau alur peristiwa (Aprinawati I, 2017). Dengan menggabungkan model Jigsaw dan media gambar seri, pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa. Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Jigsaw berbasis media gambar seri memiliki dampak positif terhadap hasil belajar. Studi yang dilakukan oleh Nurkhayati (2017) menunjukkan bahwa model Jigsaw yang dipadukan dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam aspek kognitif, hasil penelitian menunjukkan thitung sebesar 7,844, dalam aspek afektif thitung sebesar 7,562, dan dalam aspek psikomotorik thitung sebesar 3,455, dengan ttabel sebesar 2,02439. Dengan hasil thitung > ttabel dan nilai signifikansi 0,00 untuk aspek kognitif dan afektif serta 0,02 untuk aspek psikomotorik, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model Jigsaw berbasis media gambar seri berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, penelitian lain yang dilakukan pada mata pelajaran IPA di kelas IV juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Jigsaw berbantu media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis uji t-test dalam penelitian tersebut memperoleh nilai thitung sebesar 11,826, sedangkan ttabel sebesar 1,684 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan hasil thitung > ttabel, penelitian ini menegaskan bahwa model Jigsaw berbantu media gambar

dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), pemilihan model pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk membangun karakter siswa dan menanamkan nilai-nilai nasionalisme sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. PPKn merupakan mata pelajaran yang tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga membutuhkan pemahaman historis dan penerapan nilai-nilai kebangsaan, sehingga pendekatan pembelajaran yang menarik dan berbasis kolaborasi sangat diperlukan untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa (Munawaroh, 2017). Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 4 Agustus 2024 di SMP IP Darul Hukumaini Jonggat, ditemukan bahwa hasil belajar PPKn siswa kelas IX masih rendah. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar antara lain:

- Kurangnya minat belajar siswa, yang ditandai dengan adanya siswa yang sering keluar kelas, mengantuk saat pelajaran berlangsung, serta kurangnya fokus dalam menerima materi.
- Model pembelajaran yang monoton, di mana guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok yang belum maksimal dalam meningkatkan interaksi siswa.
- Kurangnya interaksi antar siswa, sehingga proses diskusi kurang optimal dan pemahaman terhadap materi menjadi terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran Jigsaw berbasis media gambar seri dianggap sebagai solusi yang tepat untuk menggantikan metode pembelajaran yang monoton, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran PPKn. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran Jigsaw berbasis media gambar seri terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IX di SMP IP Darul Hukumaini Jonggat, guna memberikan alternatif solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2017) bahwa penelitian kuantitatif berporos pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel yang telah ditetapkan. Jenis penelitian ini adalah Quasi-Experimental Design dengan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Quasi-Experimental Design dikembangkan dari True Experimental Design, namun dengan keterbatasan dalam mengontrol sampel penelitian secara menyeluruh karena sampel yang digunakan berasal dari kelas yang sudah ada sebelumnya (Sugiyono, 2013). Sementara itu, Pretest-Posttest Control Group Design merupakan metode penelitian yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, guna membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas IX di SMP IP Darul Hukumaini Jonggat. Menurut Sugiyono (2013), populasi adalah wilayah umum yang memiliki objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan simple random sampling, di mana sampel dipilih secara acak tanpa mempertimbangkan strata atau kriteria tertentu, karena populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2017). Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama, dan hasil penelitian terhadap sampel ini akan digeneralisasikan ke seluruh populasi (Sugiyono, 2017). Jika populasi terlalu besar dan tidak memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan, maka penelitian dapat dilakukan dengan

mengambil sampel yang mewakili populasi (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, dua kelas dari empat kelas yang tersedia dipilih secara acak sebagai sampel, dengan kelas IX A sebagai kelas eksperimen dan kelas IX B sebagai kelas kontrol. Kelas-kelas ini dianggap memiliki kemampuan dan kondisi yang setara, sehingga layak dijadikan sebagai kelompok penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan tes. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran. Khatimah (2018) menjelaskan bahwa teknik observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk mencatat gejala yang muncul dalam situasi atau keadaan tertentu. Sementara itu, teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Menurut Nasrudin (2019), teknik tes merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan soal atau tugas kepada subjek penelitian, yang kemudian digunakan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa. Data utama dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Jigsaw berbasis media gambar seri dan hasil belajar PPKn siswa. Instrumen penelitian diuji melalui empat metode, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda. Uji validitas bertujuan untuk mengukur apakah instrumen penelitian dapat mengukur data secara akurat. Ghazali (2009) menjelaskan bahwa validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk menguji apakah suatu instrumen benar-benar mengukur variabel yang seharusnya diukur. Sementara itu, uji reliabilitas digunakan untuk menilai konsistensi dan ketepatan suatu instrumen dalam mengukur variabel penelitian (Sugiyono, 2017). Menurut Saryanto dalam Nurkhayati (2017), tingkat kesukaran soal dikategorikan menjadi mudah, sedang, dan sulit, dan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal, dilakukan pengujian langsung kepada siswa. Selain itu, uji daya beda digunakan untuk mengukur sejauh mana sebuah soal dapat membedakan antara siswa yang memiliki pemahaman tinggi dan siswa dengan pemahaman rendah. Solichin (2017) menyebutkan bahwa daya beda soal menjadi indikator penting dalam menentukan efektivitas suatu instrumen tes dalam mengukur kemampuan siswa. Setelah instrumen diuji, penelitian dilanjutkan dengan pretest, yang diberikan kepada sampel penelitian sebelum perlakuan, guna mengetahui kondisi awal siswa. Selanjutnya, setelah perlakuan diterapkan, posttest diberikan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan model Jigsaw berbasis media gambar seri.

Sebelum melakukan analisis data, dilakukan uji prasyarat untuk menentukan metode uji hipotesis yang akan digunakan. Uji prasyarat dalam penelitian ini mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa uji normalitas penting untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik parametrik. Sementara itu, uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan variansi antar kelompok data yang dibandingkan. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa uji ini diperlukan untuk menentukan apakah dua kelompok dalam penelitian memiliki variansi yang sebanding. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, dilakukan uji-t menggunakan uji statistik parametrik Polled Variance. Uji statistik parametrik digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan parameter dari populasi, sehingga hasil penelitian dapat memiliki tingkat kepercayaan yang lebih tinggi. Dengan demikian, metode penelitian ini dirancang secara sistematis untuk mengukur pengaruh penerapan model pembelajaran Jigsaw berbasis media gambar seri terhadap hasil belajar PPKn siswa, dengan pendekatan kuantitatif yang berbasis eksperimen.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan temuan penelitian dengan teknik pengumpulan data tes dan observasi, maka ditemukan hasil penelitian sebagai berikut.

### Hasil Uji Coba Instrumen

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang telah dilakukan di kelas IXC dan IXD dengan total 40 instrumen test yang diuji, maka diketahui hasil uji coba instrumen yang telah dilakukan sebagai berikut.

- a. Uji Validitas. Uji validitas dalam penelitian menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* dengan kriteria penentuan tingkat validitas yaitu apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% diperoleh  $r_{tabel}$  0,334. Adapun hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas**

No	Statistik	Butir Soal	Jumlah
1	Jumlah soal	40	-
2	Jumlah siswa	36	-
3	Nomor soal valid	1,2,3,4,6,7,8,9,14,15,16,17,19,20,23,24,25,26,27,28,29,30, 34,35,37,38,	26
4	Nomor soal tidak valid	5,10,12,13,18,21,22,31,32,33,36,39,40	14

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa terdapat 26 soal dengan hasil valid dan 14 soal dikatakan tidak valid dari 40 soal yang diujikan terhadap 36 siswa.

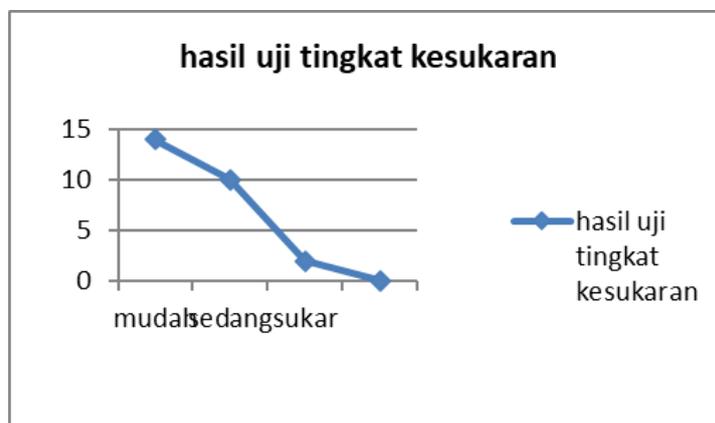
- b. Uji Reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas. Uji reliabilitas dilakukan terhadap 26 soal valid dengan rumus *Croanbach Alpha*. adapun hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. hasil Uji Reliabilitas**

Total Instrumen Test	Varian Total	Total Varian Butir	Nilai <i>Croanboach Alpha</i>
26	117.86	6.490143	0.982729

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa terdapat 40 instrumen test yang telah teruji reliabel dengan varian total 117.86, total varian butir 6.490143, dan nilai *croanboach alpha* sebesar 0.982729. maka berdasarkan standar nilai *croanboach alpha* yaitu 0.60 instrumen dapat disimpulkan reliabel.

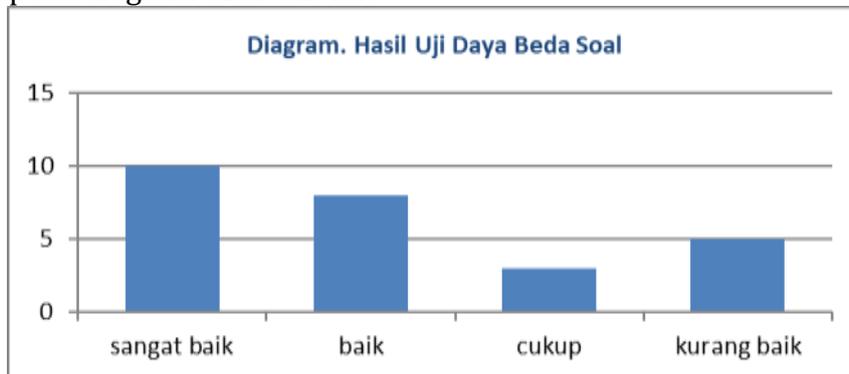
- c. Uji Tingkat Kesukaran. Setelah uji reliabilitas, maka selanjutnya dilakukan uji tingkat kesukaran. Interpretasi tingkat kesukaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan indeks sukar (0,00-0,30), sedang (0,31-0,70), dan mudah (0,71-1,00). Pada penelitian ini, uji tingkat kesukaran telah dilakukan dengan hasil sebagai berikut.



**Grafik 1. Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

Berdasarkan grafik diatas, diketahui bahwa terdapat 14 soal mudah, 10 soal sedang, dan 2 soal sukar dari total 26 soal yang diujikan.

d. Uji Daya Beda. Uji daya beda instrumen dilakukan setelah ujitingkat kesuakaran terhadap 26 soal. Pada penelitian ini, uji daya beda bertujuan untuk memisahkan siswa yang memahami item soal dengan yang tidak. Instrumen penelitian dapat digunakan apabila daya pembeda yang didapat harus tidak kurang dari 0,40. Adapun hasil uji daya beda soal pada penelitian ini dapat dilihat pada diagram dibawah ini!



Berdasarkan diagram diatas, diketahui bahwa terdapat 10 soal dengan kriteria sangat baik, 8 soal ber kriteria baik, 4 soal dengan kriteria cukup, dan 5 soal dengan kriteria kurang baik.

### Hasil Analisis Data

Setelah uji coba instrumen, maka instrumen dapat digunakan untuk mengambil data dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan *Pretest* sebelum adanya perlakuan dan *Posttest* setelah adanya perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil *pretest* dan *posttest* kemudian digunakan untuk mencari *Gain* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk diuji prasyarat dan uji hipotesisnya. Adapun hasil uji prasyarat dan uji hipotesis *Gain* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

a. Uji Prasyarat. *Gain* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun hasil uji normalitas dan uji homogenitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

1) Uji Normalitas. Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Umus yang digunakan dalam pengujian normalitas ini yaitu rumus *Shapiro Wilk* dengan nilai signifikansi 5%. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3. Data Uji Normalitas *Gain* Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

No	Kelas	W hitung	W tabel	Keterangan
1	Eksperimen	0.962	0.914	Berdistribusi Normal
2	Kontrol	0.947	0.914	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 3 diatas, dapat diketahui bahwa nilai w-hitung kelas eksperimen sebesar 0.962 dan nilai w-hitung kelas kontrol sebesar 0.962, sedangkan nilai w-tabel sebesar 0.91. Maka berdasarkan ketentuan rumus *Shapiro Wilk* yaitu apabila  $w\text{-hitung} > w\text{-tabel}$  maka data berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila  $w\text{-hitung} < w\text{-tabel}$  maka data berdistribusi tidak normal. Jadi dari tabel hasil uji normalitas diatas, dapat disimpulkan bahwa *Gain* Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen dapat dinyatakan berdistribusi normal dengan  $w\text{-hitung} > w\text{-tabel}$  ( $0.962 > 0.914$ ) untuk kelas eksperimen dan ( $0.947 > 0.914$ ) untuk kelas kontrol.

2) Uji Homogenitas. Setelah uji normalitas, maka selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi homogen atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan *Levene Statistic* dengan signifikansi 5%. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Gain* Hasil Belajar Kelas Eksperien dan Kelas Kontrol**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Gain Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	Based on Mean	0.197	1	44	.659
	Based on Median	0.133	1	44	.717
	Based on Median and with adjusted df	0.133	1	43.793	.717
	Based on trimmed mean	0.214	1	44	.646

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi *Based on Mean*  $> 0.05 = 0.659 > 0.005$ , maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi homogen. Adapun setelah data berdistribusi normal dan homogen, uji statistik yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah uji statistik non parametrik dengan menggunakan uji-t independen sample t-test.

b. Uji Hipotesis. Uji hipotesis dilakukan setelah hasil uji prasyarat keluar yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Maka uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik dengan uji-t independen sample t-test. Pada penelitian ini jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2$  ( $23 = 23$ ) dan data bervariasi normal serta homogen maka digunakan rumus *Polled Varians*. Adapun hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 5. Hasil uji Hipotesis *Gain* Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Statistik	Data Gain	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	23	23
Mean	26.43	14.61
Sig. (2-tailed)	.000	
Df	44	
Keputusan	Sig. (2-tailed $< 0,05$	
	Ha diterima dan Ho ditolak	

Berdasarkan tabel diatas, nilai *Sign.two-tailed*  $< 0,05$  ( $.000 < 0.05$ ) maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dan dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan terhadap kelas eksperimen. artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran jigsaw berbasis media gambar seri terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IX di SMP IP Darul Hukumaini Jonggat.

### Pembahasan

Pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran jigsaw berbasis media gambar seri bertujuan untuk menyajikan materi ajar yang lebih menarik dengan menyediakan gambar-gambar dalam unsur materinya. Keberhasilan penerapan model pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan dan pengetahuan guru dalam mengelola kondisi kelas guna meningkatkan minat dan partisipasi siswa serta hasil belajar mereka (Ningsih R, 2022). Oleh karena itu, kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis media gambar seri. Penelitian yang dilakukan oleh Nurkhayati (2017) dalam studinya yang berjudul

*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Gambar terhadap Hasil Belajar PPKn* menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 7,844 untuk aspek kognitif, 7,562 untuk aspek afektif, dan 3,455 untuk aspek psikomotorik, dengan t-tabel sebesar 2,02439 ( $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ). Nilai signifikansi sebesar 0,00 untuk aspek kognitif dan afektif serta 0,02 untuk aspek psikomotorik mengindikasikan bahwa  $H_0$  ditolak, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar, sehingga  $H_a$  diterima.

Selain itu, penelitian terdahulu yang dilakukan pada tahun 2015 dalam penelitian berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Berbantu Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV* menunjukkan bahwa model pembelajaran jigsaw berbantu media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Hasil analisis t-test menunjukkan t-hitung sebesar 11,826, sedangkan t-tabel dengan  $db = 31$  dan taraf signifikansi 0,05 sebesar 1,684. Karena  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  ( $11,826 > 1,684$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan kedua penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran jigsaw berbasis media gambar seri berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan judul penelitian ini, yaitu *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Media Gambar Seri terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IX di SMP IP Darul Hukumaini Jonggat*, instrumen yang digunakan meliputi tes dan lembar observasi yang telah diuji coba sebelumnya. Uji coba instrumen meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda. Hasil uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* menunjukkan bahwa dari 40 butir soal yang diuji terhadap 30 siswa, terdapat 26 soal valid dan 14 soal tidak valid. Uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas tinggi dengan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,982729, melebihi standar minimal 0,60. Hasil uji tingkat kesukaran menunjukkan bahwa dari 26 butir soal, 14 tergolong mudah, 10 sedang, dan 2 sukar. Sementara itu, hasil uji daya beda menunjukkan bahwa 10 soal memiliki daya beda sangat baik, 8 soal baik, 3 soal cukup, dan 5 soal kurang.

Setelah uji coba instrumen dilakukan pada kelas IX C dan IX D, instrumen digunakan untuk pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah pretest, perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen (IX A) berupa penerapan model pembelajaran jigsaw berbasis media gambar seri, sedangkan kelas kontrol (IX B) menggunakan metode diskusi biasa. Berdasarkan lembar observasi, masih terdapat beberapa kekurangan dalam penerapan perlakuan, sehingga dilakukan perbaikan pada sesi kedua, ketiga, dan keempat. Pada sesi perlakuan terakhir, hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan sesuai harapan, sehingga posttest diberikan kepada kedua kelas. Hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian digunakan untuk menghitung nilai *gain*, yang selanjutnya dianalisis dengan uji prasyarat guna menentukan jenis analisis uji hipotesis yang tepat. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa *gain* hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dengan nilai  $w\text{-hitung} > w\text{-tabel}$  ( $0,962 > 0,914$  untuk kelas eksperimen dan  $0,947 > 0,914$  untuk kelas kontrol). Sementara itu, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi homogen dengan nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,659 ( $> 0,05$ ). Berdasarkan hasil uji prasyarat yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis dilakukan menggunakan uji statistik parametrik dengan rumus *Pooled Variance*. Hasil uji hipotesis dengan *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sign. two-tailed*  $< 0,05$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran jigsaw berbasis media gambar seri terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IX di SMP IP Darul Hukumaini Jonggat. Selain itu, penerapan model ini juga dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, kemampuan berkomunikasi, keterampilan bekerja sama dalam tim, dan tanggung jawab individu.

Terdapat kebaruan dalam penelitian ini, yaitu penggabungan model pembelajaran jigsaw dengan media gambar seri dalam mata pelajaran PPKn, yang belum pernah diterapkan sebelumnya. Untuk memperkuat temuan ini, beberapa penelitian terdahulu menjadi referensi, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Salsalina, E. I. (2023) dalam *Pengaruh Model Jigsaw Berbantu Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD* yang menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dengan nilai  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel ( $2,017 > 1,032$ ); penelitian Kemalasari, S. (2018) dalam *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dengan Menggunakan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat*, yang menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dengan hasil uji- $t$  diperoleh  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel ( $2,76 > 1,677$ ); serta penelitian Trihartoto, A. (2020) dalam *Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Gambar*, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pra-siklus KD 3.9 sebesar 46%, siklus I 76,7%, dan siklus II 90%.

Pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran jigsaw berbasis media gambar seri tidak terlepas dari peran guru dan keterlibatan aktif siswa. Pembelajaran yang mengutamakan kenyamanan siswa merupakan proses yang efektif. Seiring perkembangan zaman, metode dan model pembelajaran juga terus berkembang, sehingga guru perlu memperhatikan kebutuhan siswa agar pembelajaran lebih optimal. Hal ini sejalan dengan peran guru sebagai pendidik yang bertanggung jawab dalam memberikan pendekatan pembelajaran kolaboratif yang lebih efektif (Reza et al., 2019). Selain pengelolaan kelas yang baik, kepekaan guru terhadap kebutuhan siswa sangat penting dalam membantu mereka mencapai hasil belajar yang maksimal. Kepekaan ini mencakup pemahaman guru terhadap kesulitan belajar siswa serta strategi yang tepat untuk mengatasinya. Perhitungan lengkap hasil uji hipotesis dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran skripsi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw berbasis media gambar seri berpengaruh positif terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IX di SMP IP Darul Hukumaini Jonggat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran jigsaw berbasis media gambar seri memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa. Kesimpulan ini diperkuat oleh hasil uji- $t$  yang diperoleh dari uji hipotesis, yang menunjukkan penerimaan  $H_a$  dan penolakan  $H_0$  dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Selain itu, hasil tersebut juga didukung oleh perbedaan nilai rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana kelompok eksperimen mencapai rata-rata 76,43, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata sebesar 67,48. Perbedaan ini mengindikasikan adanya pengaruh signifikan model pembelajaran jigsaw berbasis media gambar seri terhadap hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. W., Achmad, N., & Fahrudin, N. C. (2020). Deskripsi hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran daring pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi, 8.2(2020), 36–41. <https://doi.org/10.34312/euler.v8i2.10324>
- Abdullah, R. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada mata pelajaran kimia di madrasah aliyah. Lantanida Journal, 5(1), 13. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i1.2056>
- Alek, Asrori, Rusman, & Susanto, A. (2016). Classroom Action Research Book Dalam Pendidikan Bahasa : Teori, Desain dan Praktik. Alex, 1(1), 130. <https://doi.org/20.27235/jpdk.v4i2.215>

- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Danniarti, R. (2017). Implementasi nilai-nilai pancasila sebagai pendukung tumbuh kembang wawasan kebangsaan pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 7 Palembang. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 187–203. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v2i2.1468>
- Fatmawati, F. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan bantuan media gambar terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD 110 Jekka. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 4(2), 13–22. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i2.315>
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan video pembelajaran kelistrikan kendaraan ringan berbasis animaker terintegrasi youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.33579>
- Firmansyah, Arief, M., & Wonorahardjo, S. (2019). Penerapan model pembelajaran. *Pai*, 5(2), 87–92. <https://doi.org/10.45435/jpdk.v4i2.3187>
- Hagi. (2021). Program studi pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas borneo tarakan. *Pengetahuan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 45–50. <https://doi.org/10.47465/jpdk.v4i2.453>
- Hanifah N. (2014). Perbandingan tingkat kesukaran, daya pembeda butir soal dan reliabilitas tes bentuk pilihan ganda biasa dan pilihan ganda asosiasi mata pelajaran ekonomi. *Sosio E-KONS*, 6(1), 41–55. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i2.3155>
- Herianto, E. (2022, December). Implementation of HOTS-Based Learning in Higher Education. In *Annual Conference on Research, Educational Implementation, Social Studies and History (AREISSH 2021)* (pp. 61-71). Atlantis Press. [https://doi.org/10.2991/978-2-494069-17-6\\_8](https://doi.org/10.2991/978-2-494069-17-6_8)
- Hidayat, G. R. (2023). Penerapan metode jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI kelas V di Sekolah Dasar Negeri 4 Rarang. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.61924/jasmin.v1i1.2>
- Isro'ullaili, Herianto, E., & Sawaludin. (2023). Pengembangan hasil belajar siswa melalui penerapan model problem based learning integrasi media monopoli. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 75–83. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v6i1.2329>
- Juli Utariasih, L., Pendidikan, T., & Pgsd, J. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw bermediakan gambar terhadap hasil belajar IPA kelas V a. *Journal of Education Technology*, 2(3), 120–127. <https://doi.org/18.47235/jpdk.v4i2.825>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negri bojong 3 pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains STITPN*, 2, 97–104. <https://doi.org/70.47435/jpdk.v4i2.653>
- Manusia, P., No, B. U., Putri, S. A., Rochaeti, N., Wisaksono, B., Studi, P., Ilmu, S., Hukum, F., & Diponegoro, U. (2017). 6(21), 1–10. <https://doi.org/17.87435/jpdk.v4i2.417>
- Ningsih, R., Halim, S., Hanafi, A. H., & Dahlan, D. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri . *STTAH : Journal of Primary education*, 3.2 (2022) <https://doi.org/10.47535/jpdk.v4i2.512>
- Nurkhayati. (2017). Pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dengan media Gambar Pogram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 7(2), 1–356. <https://doi.org/10.74735/jpdk.v3i2.816>

- Pertiwi, P. W. (2019). Pengembangan media gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis kembali siswa kelas 2 SDN Sukorejo 03. 72. <https://doi.org/10.84436/jpdk.v4i2.313>
- Putri Damayanti, R. (2021). Perbedaan motivasi dan prestasi belajar pkn siswa di sma n 1 banguntapan yang diajar dengan model pembelajaran inkuiri dengan yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 22, 45. <https://doi.org/10.46435/jpdk.v4i2.322>
- Putri, N. A., Setiadi, D., & Lestari, T. A. (2024). Pengaruh model problem based learning berbasis pembelajaran diferensiasi terhadap kemampuan computational thinking siswa : *Jurnal Ilmiah Pendidikan ...*, 6(3). <https://doi.org/80.656735/jpdk.v4i2.315>
- Reza, R., Ismail, M., & Yuliatin, Y. (2019). Pengaruh penerapan model pembelajaran mindmapping jenis laba-laba (spider concept map) terhadap pemahaman konsep siswa kelas viipada mata pelajaran PPKn Di SMPN 3 Labuapi. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 6(1), 27–35. <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v6i1.87>
- Riyadi, S. (2017). peningkatan hasil belajar pendidikankewarganegaraan (PKN) melalui model pembelajaran cooperative tipe numbered headstogether (nht) di kelas V SD Negeri 2 Rulungraya Kecamatan Natarlampung Selatan. *Skripsi*, 1–166. <https://doi.org/10.441435/jpdk.v4i2.382>
- Sugiyono, D. (2017). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D.
- Suyanti, R. W., Rahmawati, F. P., Widodo, W., & Istiprijanti, T. N. (2022). Peningkatan Minat Belajar Keterampilan Bercerita melalui Gambar Seri Digital pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 211–218. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4290>
- Syarifuddin Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang Jl Zainal Abidin Fikri No, A. K. (n.d.). Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran. <https://doi.org/11.27435/jpdk.v4i5.515>
- Utariasih, L. J. (2018). Pengaruh Jigsaw Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Di Sd Gugus V. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 1(2), 68–76. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v1i2.14705>
- Wijanegara, I. W. A., Dantes, N., & Sariyasa, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA. *International Journal of Geotourism Science and Development*, 4(1), 117-129. <https://doi.org/16.46535/jpdk.v4i3.615>
- Yulianti, D., A., L. M., & Yulianto, A. (2010). Penerapan Jigsaw Puzzle Competition dalam Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(2010), 84–89. <https://doi.org/70.37235/jpdk.v7i2.717>