

Pemanfaatan Model *Problem Based Learning* (PBL) *Case Method* Tipe Jigsaw pada Mata Kuliah Demokrasi Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa

Dona Sariyani¹ M. Salam² Heri Usmanto³

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Provinsi Jambi, Indonesia^{1,2,3}
Email: donasariyani@unja.ac.id¹ salam.fkip@unja.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa kelas r02 prodi PPKn. Model jigsaw ini di pilih sebagai solusi yang ditemukan peneliti di lapangan tentang masih rendahnya motivasi dan hasil belajar, di lihat dari pembuatan tugas makalah dan tampilah power point presentasi mereka, cara mengajukan dan menjawab pertanyaan, hasil kuis, hasil UTS dan hasil UAS di mata kuliah demokrasi pancasila. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Tiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, Implementasi Tindakan, Observasi dan Analisis dan Refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara studi dokumentas dan studi literature. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Model Jigsaw pada Mata Kuliah demokrasi Pancasila dapat Meningkatkan motivasi dan hasil belajar Mahasiswa. Presentase siswa dengan kemampuan berfikir kreatif pada siklus I adalah 35,5. Pada siklus II presentasenya naik menjadi 54,8 dan pada siklus III mengalami peningkatan presentase menjadi 87,1. Sedangkan untuk hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus I presentase di peroleh adalah 34,0. Pada siklus II presentase diperoleh 56,8 dan pada siklus tiga mengalami kenaikan menjadi 78,4.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Jigsaw, Motivasi, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to increase the motivation and learning outcomes of class r02 students of Civics Study Program. This jigsaw model was chosen as a solution found by researchers in the field regarding the low motivation and learning outcomes, seen from the making of their paper assignments and the appearance of their power point presentations, how to ask and answer questions, quiz results, UTS results and UAS results in courses. Pancasila democracy. This research is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in 3 cycles. Each cycle consists of stages of planning, implementation of actions, observation and analysis and reflection. The data collection techniques used are observation, interview, document study and literature study. The results of the study show that the use of the Jigsaw Model in Pancasila democracy courses can increase student motivation and learning outcomes. The percentage of students with creative thinking skills in the first cycle is 35.5. In the second cycle the percentage rose to 54.8 and in the third cycle the percentage increased to 87.1. Meanwhile, for learning outcomes increased in the first cycle, the percentage obtained was 34.0. In the second cycle the percentage was 56.8 and in the third cycle it increased to 78.4.

Keywords: Problem Based Learning, Jigsaw, Motivation, Learning Outcomes



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Mata kuliah demokrasi pancasila merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa PPKn di Universitas Jambi. Sebagian besar mahasiswa kurang termotivasi untuk belajar mata kuliah demokrasi pancasila, karena dirasa membosankan. Rasa bosan tersebut dapat timbul dikarenakan banyak faktor diantaranya, adalah adanya dominasi oleh dosen dalam proses pembelajaran (*teacher center*) dan penggunaan model pembelajaran yang belum tepat

dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah. Rasa bosan yang terus berkembang dalam diri mahasiswa dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar. Untuk itu perlu dilakukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh dosen untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa adalah model pembelajaran *case method* tipe jigsaw.

Model pembelajaran jigsaw merupakan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi mahasiswa untuk berpikir secara aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual mahasiswa tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan. Dengan menerapkan model pembelajaran ini akan melatih mahasiswa berani mengemukakan pendapat, mengembangkan diri, bekerja sama dan bertanggungjawab secara individu, saling ketergantungan positif, interaksi personal dan proses kelompok. Penggunaan model pembelajaran ini secara efektif dan efisien akan mengurangi dominasi dosen dalam proses pembelajaran, sehingga tingkat kebosanan mahasiswa dalam menerima pelajaran akan berkurang (Lie, 2010).

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar (Tsay & Brady, 2010). Hasil penelitian yang lain juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif jigsaw dapat meningkatkan motivasi mahasiswa, hasil belajar mahasiswa dan lebih efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Budiawan, 2013). Model pembelajaran kooperatif jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar mahasiswa dari 73% pada siklus 1 menjadi 87,5% (Thomas & Setiaji, 2014).

Berdasarkan hasil pengamatan selama mengampu mata kuliah demokrasi pancasila, dapat diketahui bahwa: a) 70% mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan bersifat pasif dan mencatat saja, b) 80% mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran mempunyai motivasi kurang, hal ini dapat dilihat ketika dosen selesai menerangkan dan kesempatan bertanya atau mengemukakan pendapat, hanya dua orang saja yang memanfaatkan kesempatan tersebut dan orangnya tetap sama c) sebagian besar mahasiswa tidak dapat membahas tugas mandiri yang diberi oleh dosen dan mengumpulkan tugas tersebut tidak tepat pada waktunya, d) minat mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran tergolong rendah karena 80% mahasiswa asik bermain *handphone* saat proses pembelajaran sedang berlangsung, e) masih ada hasil belajar mahasiswa yang belum tuntas karena kurangnya motivasi belajar.

Motivasi belajar adalah serangkaian daya penggerak dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2012). Sedangkan hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri mahasiswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2015). Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan mahasiswa dalam aspek kognitif dan afektif setelah mengikuti perkuliahan demokrasi pancasila.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran demokrasi pancasila, maka diperlukan langkah konkrit untuk memperbaiki kondisi tersebut. Berdasarkan masalah yang di paparkan di atas, hal inilah yang menjadi motivasi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Model *Problem Based Learning* (PBL), *Case Method* Tipe Jigsaw Pada Mata Kuliah Demokrasi Pancasila Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa di Kelas R002, Angkatan 2019 Prodi PPKN FKIP Universitas Jambi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan karena dalam penelitian ini akan mengujicobakan suatu strategi pembelajaran, yaitu strategi pembelajaran JIGSAW, apakah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata kuliah Demokrasi Pancasila, di kelas R002 angkatan 2019, PPKn Universitas Jambi. Penelitian akan diawali dengan observasi tentang gambaran motivasi dan hasil belajar mahasiswa, setelah itu dilaksanakan uji coba pemakaian strategi pembelajaran dengan pendekatan jigsaw, dengan harapan akan ada peningkatan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

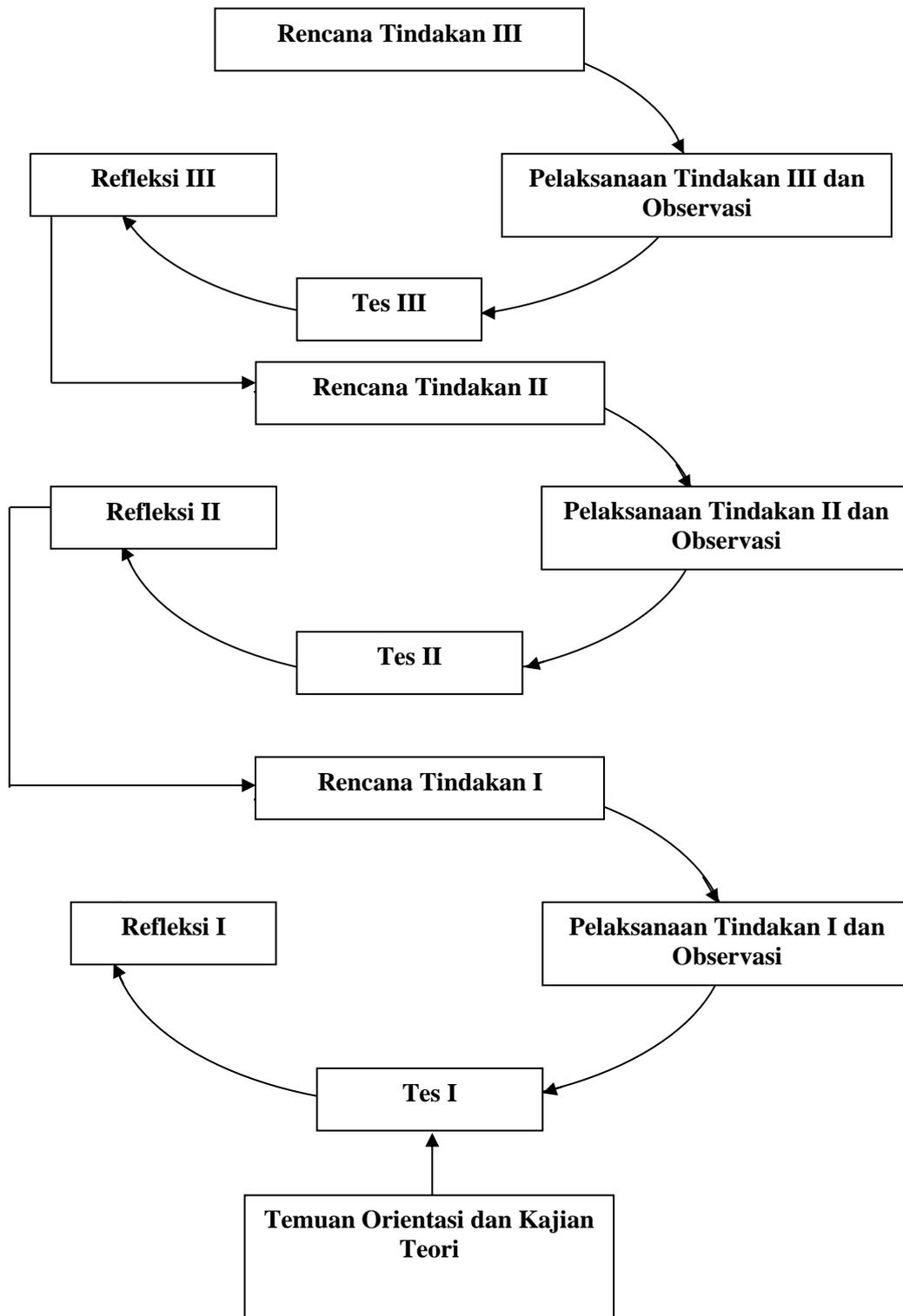
Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun 2021 selama empat bulan yaitu pada bulan September sampai bulan Desember 2021. Penelitian dilakukan di kelas R002, mata kuliah demokrasi pancasila, prodi PPKn angkatan 2019. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa kelas R002, angkatan 2019 prodi PPKn, mata kuliah demokrasi pancasila, sebanyak 27 mahasiswa yang terdiri dari 3 laki-laki dan 27 perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah proses peningkatan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah demokrasi pancasila.

Operasional Tindakan

1. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menitik beratkan kepada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Metode atau tipe Jigsaw merupakan metode belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen. Siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Dalam pembelajaran ini, siswa juga memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya (Rusman dalam Shoimin, 2014:90). Ukuran keberhasilan dari pendekatan ini adalah aktifitas guru dalam pembelajaran lebih dari 75%.
2. Peningkatan motivasi dalam belajar dalam penelitian ini adalah perubahan motivasi mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan demokrasi pancasila. Indikatornya adalah meningkatnya motivasi mahasiswa. Ukurannya peningkatannya adalah lebih dari 75% mahasiswa on task dilaksanakan oleh siswa dan kurang dari 25% aktifitas off task dilakukan oleh siswa.
3. Peningkatan prestasi belajar mahasiswa dalam penelitian ini adalah prestasi belajar pada mata kuliah demokrasi pancasila kelas R02 Prodi PPKn dengan menggunakan strategi jigsaw. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah prestasi rata-rata mahasiswa meningkat dibandingkan sebelum jigsaw ini digunakan dalam pembelajaran. Ukurannya adalah nilai pelajaran demokrasi pancasila mahasiswa lebih dari 75 di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Prosedur Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian ini akan dilakukan melalui tiga siklus, setiap siklus dilakukan 2 x 40 menit yang terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 1. Diagram Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Dari Kemmis dan Taggart

Data Penelitian

Data aktivitas dalam pembelajaran adalah data sekunder (data yang berasal dari selain subjek) yang digunakan untuk menilai aktivitas dosen dalam pembelajaran. Data aktivitas belajar mahasiswa yang sesuai dengan pembelajaran adalah data primer (data yang berasal dari subjek) yang digunakan untuk menilai aktivitas belajar yang sesuai dengan pembelajaran

(on task). Data aktivitas mahasiswa yang tidak sesuai dengan pembelajaran merupakan data primer (data yang berasal dari subjek) digunakan untuk menilai aktivitas belajar mahasiswa yang tidak sesuai dengan pembelajaran (off task). Data nilai mata kuliah demokrasi pancasila yaitu data primer (data yang berasal dari subjek) yaitu hasil belajar demokrasi pancasila.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara, dengan dosen kelas dilaksanakan untuk mengetahui perihal motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah demokrasi pancasila. Observasi, dilaksanakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan mengenai motivasi belajar dalam pembelajaran, hasil belajar sesuai dengan pembelajaran. Test, dipergunakan untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran demokrasi pancasila. Dilaksanakan pada awal dan akhir dari siklus 1, dan di setiap akhir siklus berikutnya. Dokumentasi, untuk lebih mengetahui aktifitas dosen dan mahasiswa dari kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan jigsaw akan dilakukan pendokumentasian kegiatan tersebut dengan mengambil gambar/foto dengan kamera.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Statistik deskriptif adalah teknik statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data “apa adanya” dengan cara seperti: (1) penyajian data melalui tabel, grafik, atau diagram; (2) meringkas (*summary*) dalam bentuk ukuran pemusatan, seperti rata-rata, median, modus; (3) ukuran variasi seperti standar deviasi, *range*, kuartil, atau lainnya; dan (4) ukuran keeratan hubungan antar variabel (korelasi). Untuk mengetahui peningkatan aktifitas dan prestasi belajar siswa, maka untuk menganalisis data-data pada penelitian ini digunakan teknik analisa data secara kualitatif dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Nilai yang didapat}}{\text{Skor Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui besarnya persentase nilai indikator-indikator penelitian, yaitu aktifitas guru dalam pembelajaran, aktifitas siswa sesuai pembelajaran (on task) dan aktifitas siswa tidak sesuai pembelajaran, maka digunakan Tabel berikut (Tabel pengkategorian aktifitas pembelajaran) sebagai berikut:

Tabel 1. Pengkategorian Aktivitas Pembelajaran

No	Persentase	Kategori Aktivitas
1	1% - 20%	Sangat tidak aktif
2	21%-40%	Tidak aktif
3	41%-60%	Kurang aktif
4	61%-80%	Aktif
5	81% - 100%	Sangat aktif

Sedangkan untuk mengetahui interprestasi indikator nilai mata kuliah demokrasi pancasila digunakan tabel berikut. (Tabel pengkategorian hasil belajar mahasiswa) sebagai berikut:

Tabel 2. Pengkategorian Nilai Pelajaran Mata Kuliah Mahasiswa

No	Persentase	Kategori nilai siswa
1	1% - 20%	Tidak baik
2	21%-40%	Kurang baik

3	41%-60%	Cukup baik
4	61%-80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat Baik

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan motivasi dan peningkatan hasil belajar dimana 85% dari seluruh mahasiswa memperoleh nilai ≥ 75 atau jumlah mahasiswa yang belajar tuntas meningkat. Hal tersebut berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada mata kuliah demokrasi pancasila.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari hasil tes dan nontes, yang terdiri dari tiga siklus yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus dalam penelitian ini dilaksanakan dalam satu kali tatap muka, pada akhir proses pembelajaran dilakukan tes prestasi belajar. Setiap siklus merupakan tahapan yang berkesinambungan. Dalam kegiatan tes, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan berupa soal pilihan berganda dengan jumlah soal 20 dengan waktu 25 menit. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari; perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi dan rekomendasi. Refleksi dilakukan untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya sedangkan rekomendasi merupakan saran perbaikan yang harus dilakukan pada siklus selanjutnya.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Proses pembelajaran dimulai oleh peneliti dengan memberi salam pembukaan kepada siswa "selamat pagi anak-anak" yang dijawab dengan serentak "selamat pagi pak". Pada tatap muka pertama ini, pada kegiatan pendahuluan, peneliti menjelaskan tema yang akan dipelajari dan standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Pada langkah ini guru memberikan penjelasan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar tema. Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan kegiatan pembelajaran melalui pendekatan inkuiri. Dimulai dengan membagi siswa dalam 8 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Pada langkah ini guru memberikan pertanyaan yang berbeda berdasarkan masalah yang telah ditentukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I di kelas VIII adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Pengelolaan Pembelajaran pada Siklus I di Kelas VIII

No	Aspek yang Diamati	Penilaian		Rata-rata
		P 1	P 2	
I	Pengamatan KBM			
	A. Pendahuluan	2	2	2
	1. Motivasi mahasiswa	2	2	2
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran			
	B. Kegiatan Inti			
	1. Mendiskusikan masalah kegiatan bersama mahasiswa.	3	3	3
	2. Membimbing mahasiswa membuat hipotesis	3	3	3
	3. Membimbing mahasiswa mendiskusikan hasil kegiatan dalam kelompok	3	3	3
	4. Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mempresentasikan hasil kegiatan belajar mengajar	3	3	3
	5. Membimbing siswa merumuskan kesimpulan/ menemukan konsep			
C. Penutup				
1. Membimbing siswa membuat rangkuman	3	3	3	
2. Memberikan evaluasi	3	3	3	
II	Pengelolaan Waktu	2	2	2

III	Antusiasme Kelas			
	1. Mahasiswa Antusias	2	2	2
	2. Dosen Antusias	3	3	3
Jumlah		32	32	32

Keterangan:

Nilai: Kriteria:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik

Berdasarkan tabel diatas aspek-aspek yang mendapatkan kriteria kurang baik adalah memotivasi mahasiswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, pengelolaan waktu, dan antusias. Keempat aspek yang mendapat penilaian kurang baik di atas, merupakan suatu kelemahan yang terjadi pada siklus I dan akan dijadikan bahan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus II. Sedangkan hasil observasi berikutnya adalah aktifitas dosen dan mahasiswa seperti pada tabel berikut:

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada Siklus II merupakan pelaksanaan pembelajaran tindak lanjut sekaligus refleksi dari pelaksanaan siklus I yang bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa yang pada siklus I belum mencapai tuntas. Siklus II dimulai dengan tahap perencanaan, yaitu dengan menyusun skenario pembelajaran yang direncanakan dan disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai. Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan yang terakhir adalah refleksi. Pada siklus kedua, mahasiswa menerapkan hasil refleksi dari siklus pertama. Di dalam pembelajaran dengan pendekatan jigsaw. Dimana pada siklus pertama terdapat komponen-komponen yang belum dilaksanakan secara maksimal di dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran jigsaw yang dilaksanakan oleh peneliti mengalami perbaikan jika dibandingkan dengan siklus pertama. dosen lebih terlihat rileks, sehingga langkah-langkah jigsaw dapat berjalan dengan baik. Pada saat mengkonstruksi mahasiswa dosen terlihat melakukannya dengan baik. Di dalam siklus kedua ini guru mengubah cara di dalam pembelajaran jigsaw, pada siklus kedua ini dosen lebih sabar dalam memberikan bimbingan, sehingga mahasiswa lebih aktif bertanya, mengeluarkan pendapat dan menyimpulkan tema diskusi.

Pada siklus kedua ini proses jigsaw dapat berjalan dengan baik. Dosen sudah memberikan penjelasan dan bimbingan lebih baik dan jelas. Proses tanya jawab berlangsung lebih aktif dan berlangsung dengan baik. Namun jika dilihat dari mahasiswa sebagai anggota kelompok dalam kegiatan diskusi masih terdapat mahasiswa yang pasif dan mengobrol dengan teman. Berdasarkan lembar observasi mahasiswa yaitu aktifitas siswa yang sesuai dengan pembelajaran, mahasiswa mulai terlihat aktif dibandingkan dengan proses pembelajaran pada siklus pertama. Didalam Siklus kedua ini dari 29 jumlah mahasiswa terdapat 18 siswa yang aktif atau sebesar 62% siswa yang aktif di dalam proses pembelajaran. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Pengelolaan Pembelajaran pada Siklus II di Kelas VIII

No	Aspek yang Diamati	Penilaian		Rata-rata
		P 1	P 2	
I	Pengamatan KBM A. Pendahuluan			

	1. Memotivasi mahasiswa	3	3	3
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4	3,5
	B. Kegiatan Inti			
	1. Mendiskusikan masalah dalam kegiatan pembelajaran bersama mahasiswa	3	4	3,5
	2. Membimbing siswa membuat hipotesis	4	4	4
	3. Membimbing mahasiswa mendiskusikan hasil kegiatan dalam kelompok	4	4	4
	4. Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mempresentasikan hasil penyelidikan	4	4	4
	5. Membimbing mahasiswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep	3	3	3
	C. Penutup			
	1. Membimbing mahasiswa membuat rangkuman	3	4	3,5
	2. Memberikan evaluasi	4	4	4
II	Pengelolaan Waktu	3	3	2
III	Analisis Kelas			
	1. Mahasiswa Antusias	4	3	3,5
	2. Dosen Antusias	4	4	4
Jumlah		41	43	42

Keterangan:

Nilai: Kriteria:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik

Dari tabel di atas, tampak aspek-aspek yang diamati pada kegiatan belajar mengajar (siklus II) yang dilaksanakan oleh dosen dengan menerapkan strategi pembelajaran jigsaw mendapatkan penilaian yang cukup baik dari pengamat. Maksudnya dari seluruh penilaian tidak terdapat nilai kurang. Namun demikian penelitian tersebut belum merupakan hasil yang optimal, untuk itu ada beberapa aspek yang perlu mendapatkan perhatian untuk menyempurkan penerapan belajar selanjutnya. Aspek-aspek tersebut adalah memotivasi mahasiswa, membimbing mahasiswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep dan pengolahan waktu. Dengan penyempurnaan aspek-aspek di atas dalam penerapan strategi pembelajaran jigsaw diharapkan mahasiswa dapat menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari dan mengemukakan pendapatnya, sehingga mereka akan lebih memahami tentang apa yang telah mereka lakukan.

Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Pelaksanaan pada siklus ketiga merupakan hasil refleksi dari siklus kedua. Pelaksanaan siklus ketiga dilaksanakan dengan satu kali tatap muka yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Siklus III dimulai dengan tahap perencanaan, yaitu dengan menyusun skenario pembelajaran yang direncanakan dan disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai. Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan yang terakhir adalah mengadakan refleksi.

Berdasarkan lembar pengamatan yang diisikan oleh kedua kolaborator, proses pembelajaran dengan pendekatan jigsaw telah mencapai indikator yang diharapkan. Penampilan dosen dalam siklus ketiga masuk dalam kategori baik dengan skor 38. Berdasarkan lembar observasi mahasiswa yaitu aktifitas mahasiswa yang sesuai dengan pembelajaran, siswa mulai terlihat aktif dibandingkan dengan proses pembelajaran pada

siklus pertama. Didalam Siklus ketiga ini dari 29 jumlah mahasiswa terdapat 25 mahasiswa yang aktif atau sebesar 86% siswa yang aktif di dalam proses pembelajaran. Adapun data hasil penelitian pada siklus III kelas r02 adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Pengelolaan Pembelajaran pada Siklus III Kelas VIII

No	Aspek yang Diamati	Penilaian		Rata-rata
		P 1	P 2	
I	Pengamatan KBM			
	A. Pendahuluan			
	1. Memotivasi mahasiswa	3	3	3
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4	4
	B. Kegiatan Inti			
	1. Mendiskusikan langkah-langkah kegiatan bersama mahasiswa	4	4	4
	2. Membimbing mahasiswa melakukan kegiatan hipotesis	4	4	4
	3. Membimbing mahasiswa mendiskusikan hasil kegiatan dalam kelompok	4	4	4
	4. Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mempresentasikan hasil penyelidikan	4	3	3,5
	5. Membimbing mahasiswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep	3	3	3
C. Penutup				
1. Membimbing mahasiswa membuat rangkuman	4	4	4	
2. Memberikan evaluasi	4	4	4	
II	Pengelolaan Waktu	3	3	2
III	Analisis Kelas			
	1. Mahasiswa Antusias	4	4	4
	2. Dosen Antusias	4	4	4
Jumlah		45	44	44,5

Keterangan:

Nilai: Kriteria :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik

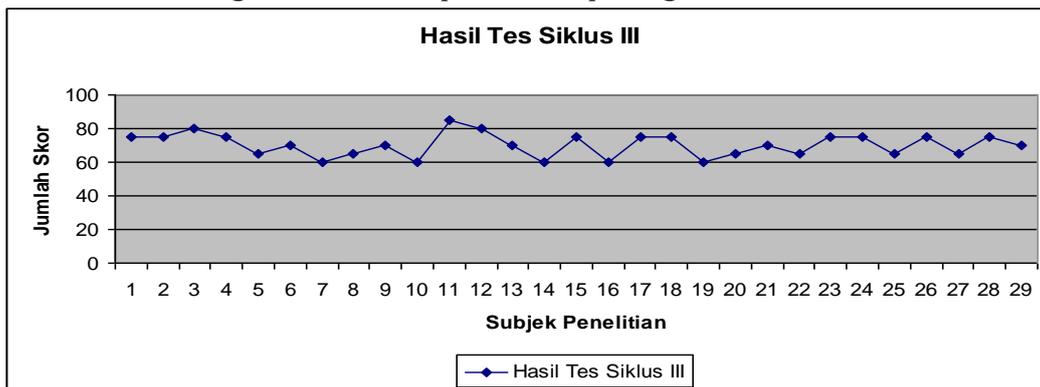
Dari tabel di atas, dapat dilihat aspek-aspek yang diamati pada kegiatan belajar mengajar (siklus III) yang dilaksanakan oleh dosen dengan menerapkan strategi pembelajaran jigsaw mendapatkan penilaian cukup baik dari pengamatan adalah memotivasi mahasiswa, membimbing mahasiswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep, dan pengelolaan waktu. Penyempurnaan aspek-aspek di atas dalam menerapkan strategi pembelajaran jigsaw diharapkan dapat berhasil semaksimal mungkin. Mengenai aktivitas dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran di dapatkan informasi sebagai berikut:

Tabel 6. Nilai Mata Kuliah Demokrasi Pancasila Setelah Diterapkan Metode JIGSAW

Mata Kuliah	: PKN137 - DEMOKRASI PANCASILA					
Kelas	: 3 / R-002 / REGULER					
Dosen	: 1 Drs. M Salam, M.Si. 2 Dona Sariani, S.Pd.M.Pd					
Semeester	: Ganjil 2021 / 2022					
No	Nomor Mahasiswa	Nama Mahasiswa	Nilai			
			Tugas	Kuis	Mid	Ujian Semester
1	A1A320002	Miftaul Jannah	78	80	78	80
2	A1A320004	Nofita Sari	79	78	90	82
3	A1A320006	Dwi Fitri Yani	80	79	79	81

4	A1A320010	Nurliawati	79	80	80	82
5	A1A320012	Reziska Maya Kumala	80	78	78	78
6	A1A320014	Tio Fadila Reska	78	79	79	79
7	A1A320018	Yan Ariyanto	80	80	78	80
8	A1A320020	Disyawa Purnomo Assanti	79	81	79	78
9	A1A320022	Iis Margiyanti	78	82	80	78
10	A1A320024	Dyfa Maimunah	80	80	79	79
11	A1A320026	Riski Jusmita Adalia	81	81	78	80
12	A1A320028	Anis Aprianti	82	78	77	78
13	A1A320030	Putri Aprillia	80	80	78	79
14	A1A320032	Lolita Sitanggung	78	78	80	80
15	A1A320034	Devin Wiranda	79	79	78	82
16	A1A320036	Rodiyah Ningsih	80	80	78	81
17	A1A320038	Fanny Puspasari Sianipar	76	81	80	78
18	A1A320040	Ikhsan Hidayat	78	82	79	78
19	A1A320042	Risnawati	79	78	80	79
20	A1A320044	Ervika Agnes Yulia	80	80	78	80
21	A1A320046	Elisa Julianti Br. Pinem	81	79	79	78
22	A1A320048	Suci Rahmatul Adla	82	80	80	78
23	A1A320050	Loli Oktavia	78	78	78	79
24	A1A320052	Indri Rahma Devi	78	79	78	78
25	A1A320054	Serlyana	80	80	80	78
26	A1A320056	Santi Sinaga	78	78	79	80
27	A1A320058	Viga Wulandari	78	79	80	81

Jika di gambarkan dalam grafik, maka dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 1. Hasil Tes Prestasi Siswa Kelas VIII Siklus III

Grafik di atas menunjukkan bahwa mayoritas jumlah skor mahasiswa telah berada pada level skor tinggi atau telah mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 70,1. Dengan demikian, hasil belajar mahasiswa telah mencapai standar kompetensi ketuntasan. Peningkatan tersebut dapat terwujud karena proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan jigsaw dilaksanakan dengan benar.

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari setiap siklus maka terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar, yang dapat diartikan sebagai bentuk interaksi dalam proses pembelajaran, baik interaksi antara mahasiswa maupun interaksi antara mahasiswa dan dosen. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada motivasi. Pada hasil penelitian dengan judul peningkatan motivasi dan hasil belajar demokrasi pancasila melalui strategi pembelajaran jigsaw ini diperoleh peningkatan motivasi belajar mahasiswa kelas r02 yang berlangsung dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Peningkatan Motivasi Belajar Siklus I, II, dan III Kelas r02

Siklus	Motivasi Mahasiswa Kelas R02	
	Jumlah	Persentase
I	14 Mahasiswa	40 %
II	18 Mahasiswa	62 %
III	25 Mahasiswa	86 %

Berdasarkan tabel di atas tampak bahwa motivasi belajar mahasiswa yang relevan (*on task*) dari siklus I sampai dengan siklus III mengalami peningkatan. Pada siklus I motivasi belajar mahasiswa yang diperoleh adalah 40% meningkat menjadi 62% pada siklus II dan pada siklus III mengalami peningkatan mencapai 86%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan strategi jigsaw pada pembelajaran Demokrasi pancasila mahasiswa kelas r02 dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Rata-rata motivasi pembelajaran mahasiswa kelas r02 pada siklus I sebesar 40% secara umum dapat dikatakan belum menunjukkan interaksi yang baik antara dosen dan mahasiswa dan antara mahasiswa dengan mahasiswa sebagai kelompok penyaji. Hal ini dimungkinkan karena dosen belum terbiasa menerapkan strategi jigsaw, sementara di pihak mahasiswa sendiri merasa bingung dengan strategi belajar dan pola pembelajaran yang baru diterapkan.

Berdasarkan pengamatan motivasi mahasiswa kelas r02 dalam pembelajaran demokrasi pancasila selama pelaksanaan siklus II, terdapat peningkatan motivasi mahasiswa sehingga rata-rata motivasi mahasiswa menjadi 62%. Fenomena pada siklus II ini terjadi karena dosen dan mahasiswa sudah mulai terbiasa menggunakan strategi pembelajaran jigsaw. Selama pelaksanaan siklus III terdapat juga peningkatan motivasi sehingga rata-rata motivasi dalam proses pembelajaran meningkat menjadi 86%. Pada siklus ini terjadi perubahan atau peningkatan motivasi yang cukup signifikan walaupun ada beberapa indikator yang mengalami sedikit peningkatan. Tindakan pada siklus III ini dihentikan karena sudah mencapai target yaitu tingkatan motivasi mahasiswa sudah melebihi dari 80% dalam kategori baik. Dari hasil tes yang dilakukan oleh peneliti dari setiap siklus maka terdapat peningkatan hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai pada setiap bidang studi setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar mahasiswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya hasil belajar mahasiswa, seperti tabel berikut:

Tabel 8. Peningkatan Hasil Belajar Siklus I, II, dan III Kelas R02

Siklus	Nilai Rata-rata Tes Kelas R02
I	61,7%
II	64,1%
III	70,1%

Berdasarkan tabel di atas tampak bahwa hasil belajar dari siklus I sampai dengan siklus III mengalami peningkatan. Pada siklus I hasil rata-rata yang diperoleh adalah 61,7 meningkat menjadi 64,1 pada siklus II dan pada siklus III mengalami peningkatan mencapai 70,1. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran Jigsaw pada mata kuliah demokrasi pancasila mahasiswa kelas r02 dapat meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan interpretasi analisis serta pembahasan pelaksanaan penelitian tindakan kelas R02, PPKn angkatan 2019, pada mata kuliah demokrasi pancasila, dapat dinyatakan bahwa sebelum dilakukan tindakan (saat orientasi), proses perkuliahan masih berpusat pada dosen (*teacher-centered*), dosen sangat mendominasi proses pembelajaran, belum berorientasi pada mahasiswa (*student-centered*), mahasiswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan diiringi oleh motivasi dan hasil belajar yang rendah. Namun setelah dilaksanakannya perlakuan tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mata kuliah demokrasi pancasila, dengan menerapkan strategi pembelajaran Jigsaw, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Bila dilaksanakan dengan baik oleh dosen, akan berdampak positif bagi mahasiswa yaitu mahasiswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran, karena pengalaman dan percobaan langsung mahasiswa akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar, membuat dosen, untuk lebih menguasai materi karena dosen sebagai fasilitator harus menguasai materi dan mampu mengembangkannya serta dosen, sebagai motivator yang mampu memotivasi mahasiswa untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya dan menyediakan kesempatan dan pengalaman yang mendukung proses pembelajaran. Setelah dilakukan perlakuan berupa siklus dalam penelitian ini dengan merancang RPS, yang di uji cobakan dalam beberapa putaran siklus I, II dan III. Dengan melalui penyempurnaan berdasarkan hasil refleksi setiap siklusnya, maka pada siklus ke III terjadi perubahan yang signifikan, yaitu sesuai dengan indikator yang ditetapkan.

Proses peningkatan motivasi dan hasil belajar mahasiswa terlihat pada siklus I prestasi belajar yang diperoleh dalam bentuk nilai rata-rata kelas di kelas Pada siklus I rata-rata kelas R02 mata kuliah demokrasi pancasila sebesar 61,7 kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai kelas sebesar 64,1, pada siklus III mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai kelas sebesar 70, 1. Dengan demikian strategi Jigsaw yang digunakan di dalam proses perkuliahan pada mata kuliah demokrasi Pancasila, mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Peningkatan motivasi dan hasil belajar ini merupakan bukti keberhasilan strategi jigsaw, dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Sebelum dilaksanakannya diterapkannya strategi jigsaw, motivasi dan hasil belajar pada mata kuliah demokrasi pancasila masih rendah, setelah diterapkannya strategi jigsaw pada siklus I, II dan III mengalami peningkatan. Selain itu juga terjadi perubahan perilaku mahasiswa pada proses pembelajaran setelah menggunakan strategi jigsaw.

Perubahan perilaku itu adalah perubahan yang positif. Pada siklus I banyak mahasiswa kurang tertarik terhadap teknik pembelajaran yang digunakan oleh dosen, karena bersifat monoton. Mereka cenderung acuh dan tak acuh pada saat perkuliahan berlangsung. Berbeda dengan pembelajaran siklus II dan III ini mahasiswa tampak tertarik terhadap teknik yang digunakan oleh dosen. Pada siklus II dan III dosen menggunakan metode diskusi kelompok. Mereka bersemangat saling bertukar pikiran, menyanggah dan memberi tanggapan kepada sesama anggota kelompoknya, dengan membentuk kelompok asal dan kelompok ahli. Ternyata pemilihan kegiatan pembelajaran yang tepat dapat mengubah perilaku mahasiswa dari yang kurang termotivasi menjadi perubahan yang positif.

Berdasarkan simpulan maka dapat disarankan sebagai berikut: Sebagai bahan masukan bagi dosen, dalam melaksanakan proses perkuliahan, khususnya mata kuliah demokrasi pancasila, untuk menerapkan strategi pembelajaran jigsaw, dengan melakukan pembaharuan yang ada, sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal dan motivasi serta hasil belajar menjadi meningkat lebih baik. Dosen dalam melaksanakan proses perkuliahan, hendaknya harus melibatkan mahasiswa secara aktif, agar mahasiswa merasa lebih dihargai dan diperhatikan sehingga akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang baik, sebagaimana paradigma perkuliahan dengan strategi Jigsaw ini. Dalam kegiatan perkuliahan, hendaknya mahasiswa dimotivasi untuk mampu mengungkapkan contoh kasus-kasus yang ada, sehingga mahasiswa akan mampu mengkonstruksikan pengalamannya ke dalam konsep pelajaran yang sedang dipelajarinya, tidak hanya teori semata, tapi juga dengan contoh nyatanya. Mahasiswa dalam melaksanakan proses perkuliahan, hendaknya berperan sebagai fasilitator dan motivator yang mampu menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan mahasiswa bertanggungjawab dalam melakukan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, Joko Tri Prastya. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Abdau, I. (2016). *Implementasi Penggunaan Metode Jigsaw Learning dalam Pembelajaran PAI di SMA Darus Syahid Sampang Madura*. Surabaya. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Abdurrahman Ginting. (2008). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Humaniora.
- Acmad Sugandi & Haryanto. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: Unnes Pers.
- Ali, M & Asrori, M. (2015). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aryanti, R. D. (2015). Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Tipe Belajar Bersama (Learning Together) Pada Mata Pelajaran Konstruktif Bangunan Kelas X di SMK Negeri 9 Garut. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kusharyanti, Indah. (2009). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Jigsaw untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dalam Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas XI IS 5 SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009. *Skripsi*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Lie, Anita. (2008). *Cooperative Learning :Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mel Siberrnen. (2004). *101 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning)*. Bandung: Nusa Media. hlm. 653.
- Mustakim & Solikhin. (2015). *Upaya Meningkatkan Keberanian Siswa Bertanya dan Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media*. Jurnal Pendidikan, Volume 16, Nomor 2, hlm 74-99. e-ISSN 2443-3586.
- Ningrum, Raras. (2015). Upaya Meningkatkan Komunikas Interpersonal melalui Teknik Konseling Kelompok pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Pakem. *Artikel E-Journal*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurhaeni, Yani. (2011) *Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Konsep Listrik melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas IX SMPN 43 Bandung*. Bandung. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol 12, No 1, hlm 69-80. ISSN 1412-565X.