

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut (Thursan Hakim Ahdar Djamaluddin 2019), menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya”.

Edward Lee Thorndike (Gusnarib Wahab, 2021) menyatakan bahwa “Belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal yang lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar dan juga dapat berupa pikiran, perasaan, gerakan atau tindakan”. Kemudian J. Neweg (Moh.Suardi, 2018) mengemukakan bahwa “Belajar adalah suatu proses di mana perilaku seseorang mengalami perubahan sebagai akibat pengalaman unsur”.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru untuk membantu atau memudahkan siswa melakukan kegiatan belajar. Prosesnya dilakukan dengan memberikan contoh kepada siswa atau mempraktikkan

keterampilan tertentu atau menerapkan konsep yang diberikan kepada siswa agar menjadi kecakapan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Gagne & Brig (Naniek Kusumawati, 2019) mengemukakan bahwa “Mengajar bukanlah sesuatu yang terjadi secara kebetulan, melainkan adanya kemampuan guru yang dimiliki tentang dasar-dasar mengajar yang baik”. Sedangkan Gage (Pupu Saiful Rahmat, 2019), menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu seni, akan tetapi itu hanya dalam praktiknya saja untuk memperindah estetika penampilan, misalnya seni dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan peserta didik dan seni membangkitkan membangkitkan motivasi bagi peserta didik”.

Nasution (Zulqarnain, 2021:120) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak sehingga terjadi proses belajar”.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru untuk membantu atau memudahkan siswa melakukan kegiatan belajar. Prosesnya dilakukan dengan memberikan contoh kepada siswa agar menjadi kecakapan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Gusnarib Wahab, (2021) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sedangkan pendapat Hilda, dkk (2023:15) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Bunyamin, 2021) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Menurut Hilda, dkk (2023:14) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah yang dapat dilihat dari tiga ranah, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan)”.

Agus Hariyanto (2023:13) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi sejak dari penerima stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah”.

Menurut Goff, dkk (Umikulsum, 2023:9) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah suatu nilai yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan semua materi yang bisa digunakan untuk mengidentifikasi apa yang diketahui peserta didik”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses belajar mengajar yang memberikan informasi tentang sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran yang diberikan.

2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang bersumber dari dalam diri sendiri (internal) yang meliputi fisiologis dan psikologis.

Faktor yang bersumber dari luar diri (eksternal) yaitu meliputi sosial dan nonsosial.

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

1. Faktor yang bersumber dari dalam diri sendiri (internal) yang meliputi faktor fisiologis (jasmani), yang bersifat bawaan ataupun yang diperoleh. Faktor ini meliputi: ketahanan fisik, kesehatan fisik (fisik keadaan sehat maupun fisik tidak/sehat), kelelahan fisik (terlalu lama sewaktu belajar sehingga fisik menjadi lelah), kesempurnaan fungsi pancaindera (terutama penglihatan dan pendengaran), cacat anggota fisik (bawaan maupun bawaan karena kecelakaan), pancaindera yang tidak berfungsi seperti mengalami cacat tubuh).
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dari tinggi rendahnya rasa ingin tahu, minat terhadap apa yang dipelajari, bakat yang dibawa sejak lahir, kecerdasan/intelegensi, motivasi, ingatan, perasaan, emosi dan emosional.
3. Faktor yang bersumber dari luar diri sendiri (eksternal) terbagi menjadi 2 bagian, yaitu faktor sosial dan nonsosial. Faktor sosial terdiri atas 3 lingkungan, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Faktor nonsosial, seperti fasilitas belajar di rumah dan di sekolah, media massa (baik cetak atau elektronik), cuaca/iklim, dan lain sebagainya (Samino dan Marsudi dalam Umi Kulsum, 2023:11).

Menurut Slameto (Umi Kulsum, 2023:11) mendefinisikan faktor internal dan eksternal juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal dikelompokkan menjadi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri individu. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

2.1.6 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pedoman bagi setiap pengajar, sehingga penting menentukan model pembelajaran untuk mencapai tujuan yang akan

dicapai secara optimal. Trianto (dalam Shilphy A. Octavia, 2020:12) menyatakan bahwa “Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial”.

Menurut Joice & Wells (Andri Kurniawan, 2022:18) menyatakan bahwa “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Ini dibangun sistematis untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung”. Selanjutnya menurut Rusman (Nurlina Ariani, 2022:91) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (sebagai rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

2.1.7 Model *Jigsaw*

a. Pengertian

Model-model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori sebagai pijakan dalam pengembangannya. Istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungan, dan sistem pengelolaannya, sehingga model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode, atau prosedur.

Menurut Lie (dalam FX. Agus Hariyanto, 2023:33) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan model belajar kooperatif dengan cara belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri”.

Sedangkan menurut Slavin (Juni Agus, 2021:37) menyatakan bahwa “Pembelajaran *Jigsaw* merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pembelajaran”.

Andi Sulistio (2022:22) menyatakan bahwa “Pembelajaran *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kelompok belajar heterogen dengan 5-6 orang anggota yang menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli”.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Jigsaw* adalah model salah satu metode yang dilakukan dengan membagi beberapa siswa menjadi beberapa kelompok yang kemudian diberi tugas untuk membahas materi dengan kelompoknya.

b. Langkah-Langkah Menggunakan Model *Jigsaw*

Stephen, Sikes & Snapp (FX. Agus, 2023:33) mengidentifikasi langkah-langkah pembelajaran model *Jigsaw* agar efektif sebagai berikut:

1. Siswa dikelompokkan ke dalam 1 sampai 5 tim.
2. Setiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda.
3. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
4. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka.
5. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama.
6. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
7. Guru memberi evaluasi.
8. Penutup.

c. Aktivitas-Aktivitas Model *Jigsaw*

Slavin (dalam FX. Agus, 2023:34) juga mengemukakan bahwa aktivitas *Jigsaw* meliputi:

1. Membaca, siswa memperoleh topik-topik permasalahan untuk dibaca sehingga mendapatkan informasi dari permasalahan tersebut.
2. Diskusi kelompok ahli, siswa yang telah mendapatkan topik permasalahan yang sama bertemu dalam satu kelompok (kelompok ahli) untuk mendiskusikan topik permasalahan tersebut.
3. Laporan kelompok, kelompok ahli kembali ke kelompok asalnya untuk menjelaskan hasil diskusinya pada anggota kelompoknya masing-masing.
4. Kuis, siswa memperoleh kuis individu/perorangan yang mencakup semua topik permasalahan.
5. Perhitungan skor kelompok dan penentuan penghargaan kelompok.

d. Karakteristik Model *Jigsaw*

Yatim (Fendika, 2019:13) menerapkan beberapa karakteristik model *Jigsaw* yaitu sebagai berikut:

1. Adanya tutor sebaya yakni teman sejawat yang lebih berkompetensi.
2. Adanya kelompok asal dan kelompok ahli.
3. Dalam kelompok ahli siswa saling bekerja sama untuk memahami topik yang diberikan oleh guru sampai menjadi ahli topik tersebut.
4. Dalam kelompok asal siswa saling mengajarkan keahliannya masing-masing.

Jadi, karakteristik model *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara heterogen dan homogen untuk saling bekerja sama dalam kelompok asal dan kelompok ahli.

e. Kelebihan-Kelebihan Model *Jigsaw*

Kelebihan pembelajaran model *Jigsaw* dalam penelitian Jhonson (FX. Agus, 2023:35) adalah:

1. Meningkatkan hasil belajar.
2. Meningkatkan daya ingat.
3. Dapat digunakan untuk mencapai taraf pembelajaran tingkat tinggi.
4. Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu).
5. Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen.
6. Meningkatkan sikap positif terhadap guru dan sekolah.

7. Meningkatkan harga diri anak.
8. Meningkatkan perilaku sosial yang positif.
9. Meningkatkan keterampilan bekerja sama

f. Kekurangan-Kekurangan Model *Jigsaw*

Agung Prihatmojo (2020:31-32) menerapkan beberapa kekurangan dalam model *Jigsaw* yaitu sebagai berikut:

1. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
2. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.
3. Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan.
4. Pembagian kelompok yang tidak heterogen, dimungkinkan kelompok anggotanya lemah semua.
5. Penugasan anggota kelompok untuk menjadi tim ahli sering tidak sesuai antara kemampuan dengan kompetensi yang harus dipelajari.
6. Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

2.1.8 Hakekat Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor nilai pendidikan dasar.

Mata pelajaran ini muncul pertama kali pada tahun 1957 dengan nama Kewarganegaraan, yang isinya sebatas hak dan kewajiban warga negara, serta cara-cara memperoleh dan kehilangan status kewarganegaraan. Sejak munculnya Orde Baru pada tahun 1966, isi mata pelajaran *civic* versi Orde Lama hampir seluruhnya dibuang karena dianggap tidak sesuai lagi dengan tuntutan yang sedang berkembang. Pada kurikulum 1968, mata pelajaran ini muncul dengan nama Kewargaan Negara.

Dr. Harmanto (Feri Tirtoni, 2020) mendefinisikan bahwa “PKn adalah sebuah mata pelajaran yang harus terus dikaji yang dilakukan sebuah

pengembangan yang lebih visioner dan revolutioner agar terus eksis seperti mata pelajaran yang lain di satu sisi lainnya guru aset yang sangat utama yang bertugas untuk melakukan pembenahan terhadap permasalahan pembelajaran serta menganalisis melalui teori pendidikan yang ada sehingga ditemukanlah sebuah permasalahan nyata lalu guru melalui disiplin ilmunya bisa memecahkan permasalahan tersebut serta menciptakan solusi yang aplikatif sehingga muncul sebuah perspektif yang berbeda serta paradigma baru dalam melakukan pembelajaran PKn pada tingkat sekolah dasar”.

Dr. Zaenal Slam (2021:3) menyatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sumber nilai dan pedoman dalam pengembangan dan penyelenggaraan program studi, guna mengantarkan mahasiswa memantapkan kepribadiannya sebagai manusia seutuhnya, yakni manusia yang konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar keagamaan dan kebudayaan, rasa kebangsaan dan cinta tanah air sepanjang hayat dalam menguasai, menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang dimilikinya dengan rasa tanggung jawab”.

Menurut Lasiyo, dkk (Ramli Mahmud, 2023:3) menyatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam membekali peserta didik khususnya mahasiswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan timbal balik antara warga negara dengan negara”.

Prof. Dr. Hamid Darmadi (2020:194) mendefinisikan beberapa fungsi Pendidikan Kewarganegaraan yaitu:

Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

- a. Mengembangkan kemampuan
- b. Membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa
- c. Meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang memiliki keterampilan hidup bagi diri, masyarakat, bangsa dan negara

Dr. Damri (2020:4-5) mendefinisikan beberapa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yaitu sebagai berikut:

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

- a. Untuk mengetahui latar belakang diselenggarakannya pendidikan kewarganegaraan.
- b. Untuk mengetahui pengertian dan sejarah pendidikan kewarganegaraan.
- c. Untuk mengetahui tujuan mempelajari pendidikan kewarganegaraan.
- d. Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.
- e. Membina moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membina sikap moral peserta didik agar memiliki karakter dan berkepribadian yang positif. PKn sebagai wahana pembinaan perilaku pada siswa juga dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan, dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

2.1.9 Materi Pelajaran



Gambar 2.1 Gotong Royong Membersihkan Sekolah

a. Pengertian Gotong Royong

Gotong royong merupakan suatu tindakan yang bersifat saling tolong-menolong dalam membangun sebuah kerjasama untuk mencapai kebersamaan yang baik dalam menghadapi pembangunan yang ada. Secara konsep, gotong royong dapat diartikan sebagai model kerjasama yang disepakati bersama.

Dalam sudut pandang sosial budaya, nilai gotong royong yaitu tindakan, sikap, ataupun perilaku suatu individu dalam melakukan suatu hal tanpa mengharapkan imbalan ataupun balasan untuk kepentingan bersama.

Faktor-faktor pendorong gotong royong adalah manusia yang memiliki rasa solidaritas dan keikhlasan dalam berpartisipasi, memiliki rasa persatuan dan kesatuan, dan peningkatan kesejahteraan.

1) Mengenal pentingnya hidup rukun, saling berbagi, dan tolong menolong

Tujuan Pembelajaran:

a. Siswa dapat mengetahui pentingnya hidup rukun

Dalam lingkungan sekolah pasti banyak suatu perbedaan, termasuk agama, ras, dan suku bangsa. Untuk mewujudkan hidup rukun siswa harus berteman dengan siapa saja dan juga mengasihi sesama tanpa membeda-bedakan agama dan suku bangsa.

b. Siswa dapat mengetahui pentingnya hidup saling tolong menolong

Dalam lingkungan sekolah, kita harus hidup saling tolong menolong meskipun kita berbeda agama dan suku bangsa karena manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain.

c. Siswa dapat mengetahui pentingnya saling berbagi dengan sesama

Membantu teman yang membutuhkan bantuan dengan ikhlas tanpa mengharapkan imbalan dan saling berbagi dengan sesama tanpa memandang perbedaan agama dan suku bangsa.



Gambar 2.2 Saling Tolong Menolong Di Sekolah

2) Mengetahui kegiatan bermusyawarah

Tujuan Pembelajaran:

- a. Siswa dapat mengetahui kegiatan dalam bermusyawarah.
- b. Dapat mencapai kesepakatan bersama yang bisa menguntungkan semua pihak di sekolah.
- c. Menumbuhkan rasa kebersamaan.

Musyawarah merupakan pembahasan bersama untuk menyatukan pendapat dalam mengambil keputusan di sekitar lingkungan salah satunya di sekolah. Musyawarah dilakukan untuk kepentingan bersama, tidak memaksa kehendak orang lain, dan hasil musyawarah harus diterima sebagai keputusan bersama dengan lapang dada.



Gambar 2.3 Bermusyawarah Di Kelas

3) Menenal kegiatan seni di sekolah

Tujuan Pembelajaran:

- a. Siswa dapat mengembangkan bakat dan kreativitas di sekolah.
- b. Dapat menciptakan siswa mampu berpikir kritis dan kreatif.
- c. Mengembangkan keterampilan menggambar.

Dalam suatu kegiatan, seni dapat menjadi salah satu upaya untuk membantu proses perkembangan otak anak atau peserta didik. Dengan mengajarkan seni, siswa juga dapat mengapresiasi diri yang berupa ide ataupun pengalaman.



Gambar 2.4 Mengapresiasikan Seni Di Sekolah

b. Manfaat Gotong Royong

Manfaat gotong royong di sekolah yaitu:

1. Menumbuhkan rasa dan sikap tolong menolong dan saling membantu di sekolah.
2. Menciptakan rasa kebersamaan dan menumbuhkan kasih sayang terhadap sesama.
3. Meringankan pekerjaan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.
4. Terciptanya rasa persatuan dan kesatuan dalam lingkungan sekitar.

c. Nilai-Nilai Gotong Royong

Nilai-nilai gotong royong yaitu:

1. Persatua.
2. Kesatuan
3. Tolong Menolong

4. Kekeluargaan

d. Karakteristik Gotong Royong

1. Terciptanya rasa kebersamaan dalam setiap kegiatan yang dilakukan.
2. Memiliki nilai yang luhur secara turun temurun dalam kehidupan.
3. Menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan tanpa memandang kedudukan tingkat seseorang.

2.2 Kerangka Berpikir

Model pembelajaran *Jigsaw* adalah model pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Materi yang disajikan dengan model yang tepat akan lebih mudah dipahami oleh siswa serta tidak membosankan bagi siswa untuk proses belajar. Pada model pembelajaran *Jigsaw*, guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas mendorong dan mengarahkan siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber.

Upaya yang dapat digunakan agar pembelajaran PKn menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar PKn optimal yaitu dengan cara guru menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*. Dengan pembelajaran ini siswa dapat lebih banyak menggunakan kegiatan belajar dan siswa selalu senang berada di kelas.

2.3 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap, dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.
2. Mengajar suatu tindakan yang dilakukan oleh guru untuk membantu atau memudahkan siswa melakukan kegiatan belajar. Prosesnya dilakukan dengan

memberikan contoh kepada siswa agar menjadi kecakapan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam menentukan model-model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar.
4. Hasil belajar adalah proses belajar mengajar yang memberikan informasi tentang sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran yang diberikan.
5. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran.
6. Model pembelajaran *Jigsaw* adalah model salah satu metode kooperatif yang dilakukan dengan membagi beberapa siswa menjadi beberapa kelompok yang kemudian diberi tugas untuk membahas materi dengan kelompoknya.
7. Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor nilai pendidikan dasar.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “Adanya pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar PKn pada materi gotong royong di kelas II SDN 068005 Medan Tuntungan”.