

ABSTRAK

Rahmawati. 2014. Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Cooperative Grup Investigasion (GI) dan Jigsaw* Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Yang Mempunyai Gaya Kognitif Berbeda di SMP Hang Tuah I Surabaya. Skripsi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Pembimbing I: Dr I Wayan Arsana, M.Pd, dan Pembimbing II: Drs. A Qomaru Zaami, M.Pd

Kata Kunci: *Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Grup Investigasion (GI) dan Jigsaw*, Aktivitas Belajar Siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa proses pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik (*teacher centered*). Sekarang ini masih banyak pendidik yang menganut paradigma bahwa pendidik menganggap alam proses pembelajaran itu adalah kegiatan mentransfer ilmu dari pendidik ke peserta didik. Pendidik biasanya mengajar dengan metode ceramah, dan mengharapkan peserta didik duduk, diam, dengar, catat, dan hafal, sehingga peserta didik jadi bosan. Alur proses belajar mengajar tidak harus dari pendidik ke peserta didik, peserta didik bisa juga saling mengajar dengan sesama peserta didik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Cooperative Grup Investigasion (GI) dan Jigsaw* Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Yang Mempunyai Gaya Kognitif Berbeda di SMP Hang Tuah I Surabaya?". Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Cooperative Grup Investigasion (GI) dan Jigsaw* Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Yang Mempunyai Gaya Kognitif Berbeda di SMP Hang Tuah I Surabaya.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rumus uji t. Kelas

yang digunakan untuk penelitian adalah kelas VII, yang terdiri dari 45 peserta didik.

Dari analisis data diketahui bahwa SMP Hang Tuah I Surabaya sudah menerapkan model pembelajaran *Cooperatif Grup Investigasion (GI) dan Jigsaw* dengan sangat baik. Berdasarkan data hasil observasi dalam pembelajaran menunjukkan rata-rata persentase 92% yang dikategorikan sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Cooperative Grup Investigasion (GI) dan Jigsaw* Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Yang Mempunyai Gaya Kognitif Berbeda di SMP Hang Tuah I Surabaya dilaksanakan dengan baik. Sedangkan Partisipasi peserta didik dalam Metode Pembelajaran *Cooperative Grup Investigasion (GI) dan Jigsaw* Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Yang Mempunyai Gaya Kognitif Berbeda di SMP Hang Tuah I Surabaya menunjukkan bahwa 45 peserta didik memperoleh rata-rata 88,34. Masing-masing peserta didik memperoleh nilai memenuhi standart kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM) 70-75 sesuai dengan tabel 4.7 tentang rekapitulasi observasi Aktivitas belajarsiswa sehingga hasil Metode Cooperative Grup Investigation (GI) peserta didik dalam penelitian ini dapat dikatakan sangat baik.

ABSTRAC

Aisa, Erliana. 2015. Pengaruh Pembelajaran Materi Partisipasi Warga Negara dalam Sistem Politik di Indonesia dengan Model *Project Based Learning* Berbasis *Teams Games Tournament* Terhadap Sikap Kerja Sama Peserta Didik Kelas X SMKN 8 Surabaya. Thesis. Democracy Education Department and Cityzenship. Faculty of Teaching Training and Education. University of PGRI Adi Buana Surabaya. Advisor I: Drs. H. Atnuri, SH., M. Pd, and Advisor II: Dra. Hj. Dwi Retnani S.,M.Si

Keyword: *Model Project Based Learning*, *model Teams Games Tournament*, *Attitude of team work*

The Background of this research is from the obvious that learning process more focus on educator (teacher centered), the concept that educator teach only imagine used the blackboard and deliver by oral. Now, still many educator who follow the paradigm that educator consider in learning process it is the knowledge transfer actifity from educator to students. The educator usually teach used communicative method, and wish who the student sit, silent, hear, make a note, and momories, until the students can bored. The plot of teaching and learning process not must from educator to students, the student can also mutual teach with another students.

The statement of the problem in this research is: “ Is there any effect ofParticipation of National material learning in Politic System at Indonesia with *Project Based Learning*(PjBL) model based on*Teams Games Tournament toward attitude of team work of X Grade at SMKN 8 Surabaya?*”. The purpose is to find out the effect ofParticipation of National material learning in Politic System at Indonesia with *Project Based Learning*(PjBL) model based on *Teams Games Tournament toward attitude of team work of X Grade at SMKN 8 Surabaya*.In this research the collecting data that use is observation. The type of research that use is kuantitative research with T-test formulas. The class that use in this research is X- JB 1, consist of 35 students.

From the analysis of the data can be detected that SMKN 8 Surabaya already applies *Project Based Learning* based on *Teams Games Tournament* learning model is very good. Based on data, the result from observation in learning indicates the average 92 % which is a very good category. It can be concluded that the effect of participation of National material learning in the Political System at Indonesia with *Project Based Learning* (PjBL) model based on *Teams Games Tournament* toward attitude of team work of X Grade at SMKN 8 Surabaya implemented is good. While the students' team work in participation of National material learning in the Political System at Indonesia with *Project Based Learning* (PjBL) model based on *Teams Games Tournament* toward attitude of team work of X Grade at SMKN 8 Surabaya indicates that 35 students get an average score of 88,34. Each student gets a score that fulfills the completeness criteria standard learning minimal (KKM) 70-75 appropriate with the table 4.7 about observation recapitulation of students' team work while the result of team work in this research can be said very good.

