



ANALISIS TEORI CONE OF EXPERIENCE EDGAR DALE PADA PEMBELAJARAN PPKN DENGAN METODE JIGSAW “WARUNG HIERARKI”

Dina Indriyani^{1*}, Ucu Rohimah², Iyep Candra Hermawan³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Suryakancana, Indonesia

DOI : <https://doi.org/10.15294/aqcj0f50>

Submitted : 2024-07-20. Accepted: 2024-08-14. Published 2024-08-17.

ABSTRAK

Penggunaan metode dalam proses pembelajaran merupakan suatu keniscayaan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, metode yang digunakan harus senantiasa dilakukan inovasi dan pengembangan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis penerapan teori *Cone of Experience* karya Edgar Dale dalam pembelajaran PPKn dengan metode Jigsaw “Warung Hierarki” di SMKN 1 Pacet. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, dimana data diperoleh melalui analisis terhadap berbagai sumber teori, jurnal, buku terkait konsep pembelajaran PPKn, metode Jigsaw, serta teori *Cone of Experience* menjadi fokus utama dalam analisis ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan teori *Cone of Experience* dalam pembelajaran PPKN dengan metode Jigsaw “Warung Hierarki” memiliki implikasi yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Metode Jigsaw mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran kolaboratif, sementara teori *Cone of Experience* memberi pandangan akan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Sehingga integrasi kedua konsep ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn dan memperkuat keterampilan sosial mereka. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam konteks pembelajaran PPKn di sekolah. Nilai praktis dari penelitian ini juga dapat membantu guru dan pembuat kebijakan dalam merancang program pembelajaran yang lebih berorientasi pada pengalaman siswa dan pengembangan keterampilan kolaboratif.

Kata Kunci: Cone of Experience, Metode Jigsaw, Warung Hierarki

ABSTRACT

The use of methods in the learning process is a necessity so that learning can take place effectively and efficiently. Therefore, the methods used must always be innovated and developed according to needs in the field. This article aims to analyze the application of Edgar Dale's Cone of Experience theory in PPKn learning using the Jigsaw "Warung Hierarchy" method at SMKN 1 Pacet. The research approach uses a qualitative approach with the research method used is literature study, where data is obtained through analysis of various theoretical sources, journals,

*Correspondence Address

E-mail : dinaindriyani08@gmail.com

books related to the concept of PPKn learning, the Jigsaw method, and the Cone of Experience theory which is the main focus in this analysis. The results of the analysis show that the application of the Cone of Experience theory in PPKn learning using the Jigsaw "Warung Hierarchy" method has significant implications for the learning process. The Jigsaw method encourages students to be actively involved in collaborative learning, while the Cone of Experience theory provides insight into the importance of direct experience in the learning process. So it is hoped that the integration of these two concepts can increase students' understanding of Civics material and strengthen their social skills. This research contributes to the development of more effective learning strategies in the context of Civics learning in schools. The practical value of this research can also help teachers and policy makers in designing learning programs that are more oriented towards student experiences and the development of collaborative skills.

Keywords: Cone of Experience, Jigsaw Method, Hierarchy Stall

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau lebih dikenal dengan sebutan PPKn di Indonesia. Saat ini Pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran wajib di Sekolah, oleh karenanya setiap institusi persekolahan mulai dari Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, hingga Pendidikan Tinggi menerapkan pembelajaran PPKn dalam kurikulum Pendidikannya. Pelajaran PPKn memiliki peranan penting dalam muatan kurikulum khususnya pada Kurikulum Merdeka di Indonesia, hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah, PP No. 4 tahun 2022 yang merevisi PP No. 57 tahun 2021. Pasal 40 ayat (4) PP No. 4 Tahun 2022, menyatakan bahwa bentuk mata pelajaran wajib terdiri atas Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila, dan Bahasa Indonesia (Peraturan Pemerintah, 2022).

Kajian mengenai kewarganegaraan sangat penting dalam membentuk identitas dan karakter suatu negara. Permasalahan yang berkaitan dengan pengajaran kewarganegaraan menjadi tantangan di era globalisasi dan pesatnya kemajuan teknologi informasi. Guru PPKn perlu mengembangkan metode pengajaran yang efisien agar siswa dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan Pembelajaran PPKn merupakan sarana pembinaan bagi generasi muda dalam membina warga negara yang baik atau "*a good citizen*" dan bertanggung jawab,

baik pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi pada teori maupun implementasi secara langsung berupa tindakan-tindakan nyata yang mengarah pada penerapan hasil belajar secara utuh. Namun pada pelaksanaannya, pembelajaran PPKn sering dijumpai masalah kurangnya partisipasi siswa dalam belajar, salah satunya terletak pada pengelolaan kelas oleh Guru. Sering kali pemilihan metode pembelajaran PPKn di Sekolah saat ini terlalu kaku dan dirasa kurang menarik minat siswa untuk belajar. Hal ini dikarenakan guru masih masih dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran yang terhitung banyak dan sukar juga menjadi hambatan siswa memahami pembelajaran sepenuhnya. Siswa menganggap mata pelajaran PPKn sebagai pelajaran yang tidak menarik dan membosankan karena bersifat hafalan. Kondisi yang demikian membuat proses pembelajaran hanya dikuasai oleh guru (Syaparuddin et al., 2020, hlm. 32)

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn, pendekatan pembelajaran yang inovatif merupakan sebuah keharusan. Salah satu pendekatan yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran adalah metode Jigsaw dengan tipe "Warung Hierarki" yang memadukan prinsip pembelajaran kolaboratif dengan konsep "Warung Hierarki". Namun untuk memahami sejauh mana metode ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses

pembelajaran PPKn, perlu dilakukan analisis terhadap teori-teori pendukung yang relevan.

Menurut Brunner dalam (Maharani, 2019 hlm. 24), ada tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman bergambar, dan pengalaman abstrak. Ketiga jenis pengalaman ini tentunya saling berinteraksi untuk mendapatkan pengalaman mengenai pengetahuan, sikap baru, dan keterampilan. Salah satu teori yang memiliki relevansi dalam konteks ini adalah “Kerucut Pengalaman” yang dikembangkan oleh Edgar Dale. Teori ini menggambarkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran berdasarkan tingkat keterlibatan sensoriknya. Dengan memahami prinsip-prinsip yang terkandung dalam *Cone of Experience*, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa dalam pembelajaran konsep PPKn.

Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan dan signifikansi teori *Cone of Experience* dalam konteks pembelajaran PPKn melalui metode Jigsaw “Warung Hierarki”. Artikel ini dimaksudkan untuk memberikan wawasan lebih jauh mengenai kemungkinan adanya peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kewarganegaraan dengan melibatkan teori *Cone of Experience* Edgar Dale dalam pembelajaran PPKn dengan Metode Jigsaw “Warung Hierarki”.

METODE

Penelitian ini mengkaji teori *Cone of Experience* Edgar Dale diterapkan pada pembelajaran PPKn di SMKN 1 Pacet dengan menggunakan metode Jigsaw “Warung Hierarki”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Metode penelitian studi literatur merupakan serangkaian kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2008, hlm. 3). Peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber antara lain buku, jurnal, artikel, konsep pembelajaran

PPKn, metode Jigsaw, dan teori *Cone of Experience*. Literatur yang relevan dengan topik penelitian, seperti publikasi ilmiah, buku teks, jurnal penelitian, dan dokumen resmi tentang kurikulum dan metode pengajaran PPKn, dijadikan peneliti sebagai sumber data dalam penelitian ini.

Metode Jigsaw, teori *Cone of Experience*, dan penerapannya dalam pembelajaran PPKn tercakup dalam literatur yang ditemukan, dikaji, dan dirangkum selama proses pengumpulan data. Setelah mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber literatur, selanjutnya dilakukan analisis data untuk mengetahui bagaimana keterkaitan teori *Cone of Experience*, metode Jigsaw, dan pembelajaran PPKn.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran PPKn

Sebagaimana dikemukakan oleh (Kosasih 2006, hlm. 9; Hidayat, 2013, hlm.14). PPKn adalah “suatu program pendidikan atau pembelajaran yang secara prosedural dan terprogram berupaya untuk memanusiakan (*humanizing*) dan membudayakan serta memberdayakan (*empowering*) manusia atau peserta didik (diri dan kehidupan) agar menjadi warga negara yang baik sebagaimana diwajibkan oleh keharusan konstitusi atau hukum yuridis negara.” Bangsa atau Negara.” 2. (Soemantri 2001, hlm.299; Nurwardani et al., 2016, hlm. 7; Sutiyono, 2017, hlm. 60) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan kurikulum yang memperluas demokrasi politik dari berbagai sumber ilmu pengetahuan. Berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, pengaruh positif dari dunia pendidikan, masyarakat, dan orang tua diperlukan untuk mendidik siswa berpikir kritis, menganalisis informasi, berperilaku dan bertindak secara demokratis guna mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan yang demokratis.

Dalam konteks pembelajaran, pendidikan nasional merupakan amanat konstitusi Republik Indonesia, berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) Visi dan Misi Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan atau PPKn menjadi pedoman dalam melaksanakan proses pendidikan. Berikut visi dan misi PPKn yang diutarakan:

- a. "Visi PPKn" memberikan pemahaman menyeluruh tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia, menanamkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara ketaqwaan yang kuat dan terus-menerus terhadap cita-cita dan semangat nasionalisme berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.
- b. "Misi PPKn" ialah menghindari Indonesia dari pemerintahan otoriter yang membatasi kemampuan masyarakat untuk menerapkan nilai-nilai demokrasi dalam ranah nasional, sosial, dan politik. (BSNP, 2006, hlm. 155 ; Balitbang Kemendikbud, 2021, hlm. 21).

Tujuan utama kurikulum kewarganegaraan, sebagaimana disebutkan di atas, adalah untuk membentuk individu-individu yang bermoral tinggi, yang perilaku dan cara hidupnya mencontoh prinsip-prinsip yang terdapat dalam Pancasila, Dasar Negara.

Tiga kompetensi utama kewarganegaraan dalam pendidikan kewarganegaraan atau dikenal dengan tiga dimensi pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai berikut: 1) pengetahuan kewarganegaraan (*civic Knowledge*); 2) keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*); dan 3) karakter kewarganegaraan (*civic disposition*). Hal ini didasarkan pada konsepsi kewarganegaraan yang disampaikan dalam buku Branson "*Learning Civic Education from America*" (1999: 8-28; Sunarso, 2016, hlm. 15). Hal-hal tersebut menjadi landasan dalam mewujudkan visi dan misi pendidikan kewarganegaraan.

Pengetahuan kewarganegaraan, perlu dimiliki oleh seorang warga negara dimana warga negara wajib memiliki informasi atau pengetahuan kewarganegaraan. Keterampilan kewarganegaraan adalah keterampilan yang bersumber dari pengetahuan kewarganegaraan, sehingga pengetahuan yang telah diperoleh bernilai karena dapat diterapkan dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan urusan berbangsa dan

bernegara. Karakter kewarganegaraan, atau disposisi kewarganegaraan, adalah kualitas dan watak yang perlu dijunjung tinggi oleh semua warga negara untuk memfasilitasi keberhasilan keterlibatan warga negara dalam politik, jalannya pemerintahan. Kompetensi warga negara ini lah yang harus dimiliki oleh semua warga negara agar dapat tetap hidup sebagai anggota masyarakat, negara, dan negara yang taat hukum.

Betapa pentingnya keberadaan pembelajaran PPKn dalam tatanan kurikulum Pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran PPKn harus dapat berjalan dengan maksimal. Untuk memaksimalkan pembelajaran PPKn diperlukan ketepatan pemilihan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran PPKn.

Metode Jigsaw

Metode adalah rute atau pendekatan yang diambil untuk menyelesaikan suatu tugas. Teknik adalah "cara yang digunakan untuk melaksanakan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara maksimal". Strategi yang telah ditetapkan dilaksanakan dengan prosedur. Oleh karena itu, teknik sangat penting dalam pembelajaran. (Maesaroh, 2013, hlm. 154). Elliot Aronson dan rekan-rekannya di University of Texas menciptakan metode Jigsaw (dikenal sebagai Jigsaw I), sebuah metode pendekatan kooperatif yang kemudian dimodifikasi oleh Slavin dan teman-temannya di John's University. Karena strategi ini mengharuskan siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan, mereka menjadi lebih bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan semangat siswa dalam belajar. (Sulistyo & Haryanti, 2022, hlm. 22). Baik guru maupun siswa mempunyai andil dalam pelaksanaan metode ini, meskipun siswa lebih banyak berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajarannya dengan kemampuan terbaiknya dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses saling membantu memahami materi pelajaran.

Dalam strategi pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang, baik laki-laki maupun perempuan. Setiap kelompok diberi tugas dan tanggung jawab tertentu, dan anggota kelompok bekerja sama untuk menyelesaikan proses pembelajaran. Langkah-langkah atau sintaksis dalam mempraktekkan model pembelajaran kooperatif Jigsaw antara lain: 1) Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang; 2) Setiap anggota tim menerima serangkaian materi dengan beragam tugas; 3) individu-individu dari berbagai tim yang mempunyai tugas yang sama membuat kelompok baru yang disebut kelompok ahli; 4) Setelah berdiskusi dalam kelompok ahli, masing-masing anggota kembali ke kelompok asalnya dan menginformasikan kepada anggota lainnya tentang subbab yang telah dikuasainya; 5) Hasil pembicaraan dipresentasikan oleh masing-masing tim ahli; 6) percakapan; dan 7) penutup. (Rusman, 2012: 218; Sukarmini, 2016, hlm. 3)

Warung Hierarki merupakan istilah yang digunakan peneliti dalam memberikan nama pada sebuah pengembangan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw yang mengintegrasikan pola belajar Jigsaw ke dalam sebuah tempat yang dinamai warung, dalam konsep yang nyata istilah warung merujuk pada suatu tempat yang didalamnya terjadi transaksi jual beli. Pada konsep "Warung Hierarki", warung yang dimaksudkan adalah suatu tempat berinteraksi antar siswa. Warung ini berintikan sumber informasi dan pengetahuan yang dikemas dalam sebuah "produk" dan dianggap mewakili bagian – bagian penting terkait dengan muatan materi hierarki peraturan perundang – Undangan. Dinamakan "Warung Hierarki", karena secara sempit warung ini hanya membahas mengenai muatan materi pembelajaran tentang hierarki peraturan perundang undangan yang dalam istilah kurikulum merdeka yaitu "Produk dan Hierarki Peraturan Perundang – Undangan" unit 5 pada fase E kelas 10.

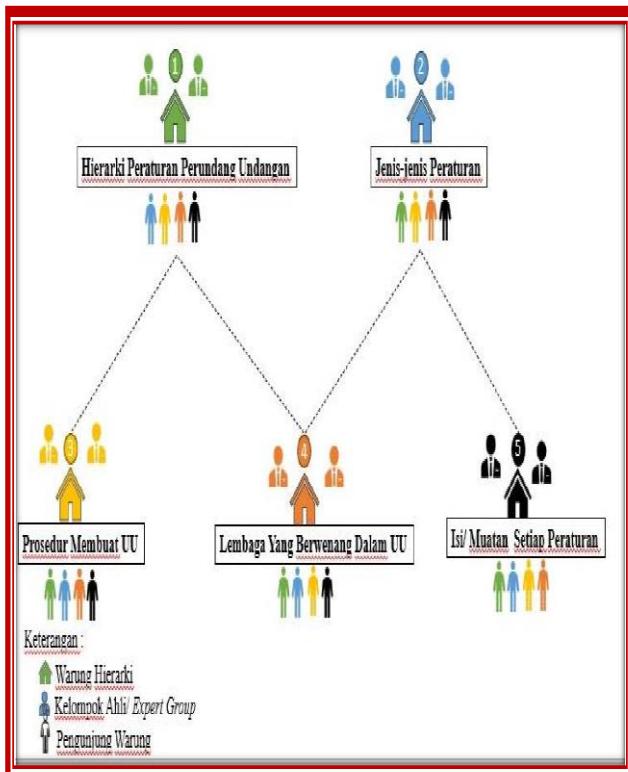
Metode Jigsaw, yang diadaptasi dengan konsep "Warung Hierarki", memberikan

kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan saling bertukar informasi. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan pemecahan masalah. Dengan memecah materi pembelajaran menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, siswa dapat fokus pada topik tertentu dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Seyogyanya langkah pembelajaran yang dimiliki oleh metode pembelajaran jigsaw pada umumnya, metode pembelajaran jigsaw model "Warung Hierarki" ini juga memiliki langkah pembelajaran yang tetap mengusung kelompok asal dan kelompok ahli. Kebaruan dari model jigsaw model "Warung Hierarki" ini terletak pada penerapan konsep "warung" dalam pelaksanaanya, Dimana penjaga warung sebagai kelompok asal dan pembeli warung sebagai kelompok ahli yang akan mengunjungi "warung" tersebut. Warung Hierarki merupakan bentuk pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan model Jigsaw ke dalam pembelajaran PPKn dengan sebuah kelompok belajar yang bertujuan untuk melaksanakan pembelajaran secara kolaboratif dan interaktif dalam mengembangkan partisipasi belajar siswa secara aktif dan bertanggung jawab.

Pengembangan model ini dilaksanakan secara berkelompok dengan membagi tugas khusus, sesuai dengan karakteristik metode Jigsaw, setiap kelompok terdiri dari kelompok ahli dan kelompok asal. Siswa dengan bagian kelompok ahli menempati peran sebagai "Pemilik Warung" yang memiliki tugas memahami topik muatan materi dan menyampaikan apa yang sudah dipahami kepada pengunjung warung, kemudian siswa kelompok asal yaitu sebagai "Pengunjung Warung" akan berkunjung ke setiap warung yang ada untuk mencari informasi. Dengan melibatkan interaksi antar siswa dalam setiap warung, akan mendorong setiap siswa ikut terlibat dan berpartisipasi aktif dalam mewujudkan proses pembelajaran secara optimal.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode jigsaw model "Warung Hierarki" ini adalah sebagai berikut: 1) Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri

dari empat sampai lima orang; 2) Setiap anggota tim menerima serangkaian materi dengan beragam tugas; 3) individu-individu dari berbagai tim yang mempunyai tugas yang sama membuat kelompok baru yang disebut kelompok ahli dan menempati topik sebagai “pemilik warung”; 4) anggota lain dari kelompok asal sebagai “pengunjung warung” akan mengunjungi setiap “warung” untuk mencari informasi; 5) Setelah mengunjungi “warung” para “pengunjung warung” kembali ke kelompok asalnya dan menginformasikan kepada anggota lainnya tentang subbab yang telah dikuasainya; 5) Hasil pembicaraan dipresentasikan oleh masing-masing tim ahli; 6) percakapan; dan 7) penutup. Berikut ini adalah Gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan metode jigsaw model “Warung Hierarki”.



Gambar Proses pembelajaran dengan metode jigsaw “Warung Hierarki”

Sesuai dengan karakteristiknya, metode ini dimaksudkan untuk memberikan kemudahan dalam mempelajari bersama suatu muatan materi pelajaran yang dipelajari kemudian, materi tersebut disampaikan kepada anggota kelompok

lainnya. Sedangkan (Isjoni 2013 hlm. 54 ; Lubis & Harahap, 2016, hlm. 97) mengatakan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif gaya Jigsaw memotivasi siswa untuk berpartisipasi dan membantu satu sama lain dalam memahami materi pelajaran. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw akan mampu menjelaskan ide dan kemampuannya kepada siswa lain tentang materi yang dipelajarinya secara individu. Setiap anggota kelompok mempunyai materi yang berbeda untuk dipelajari dari pembelajaran kooperatif Jigsaw, dan tujuannya adalah untuk memahami bagian dari setiap tugas yang diberikan kepada setiap anggota. (Yani, 2023, hlm. 60).

Teori Cone of Experience

Teori *Cone of Experience* yang dicetuskan oleh Edgar Dale pada tahun 1946 ini dikenal di Indonesia dengan sebutan teori kerucut pengalaman, yaitu suatu cara pandang yang menggambarkan derajat partisipasi atau pengalaman siswa dalam proses pembelajaran. Gagasan ini menunjukkan bahwa jika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka pemahaman materi pelajaran akan lebih tinggi. Menurut pandangan ini, dasar kerucut yang lebar menggambarkan pentingnya pengalaman langsung untuk komunikasi dan pembelajaran yang efektif. Pertama, seseorang hanya akan mengingat 20% dari apa yang mereka baca atau dengar. Kedua, seseorang mungkin hanya mengingat 30% dari apa yang mereka lihat. Ketiga, seseorang hanya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar. Keempat, ingatan seorang mungkin mengingat 70% dari apa yang dinyatakan. Terakhir, seseorang mungkin masih mengingat 90% dari apa yang telah dilakukan. (Carolus Mulyatno, 2022, hlm. 3)

Dengan mengingat kerucut pengalaman Edgar Dale tersebut di atas, maka pendidik harus mampu menciptakan keadaan yang diperlukan agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena melalui partisipasi secara langsung, peserta didik akan merasakan kebermaknaan konsep belajar sepanjang hayat, selama proses pembelajaran yang akan menumbuhkan pengetahuan dan pengalaman

berharga yang menjadi bagian penting dalam proses kehidupannya.

Partisipasi merupakan bagian penting dalam sebuah agenda atau kegiatan tertentu sehingga keberadaannya memberikan pengaruh yang besar dalam mewujudkan tujuan secara optimal. Demikian pula partisipasi dalam kegiatan belajar. Keinginan siswa atau peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran baik melalui kegiatan individu maupun kelompok dikenal dengan istilah partisipasi belajar. sehingga dapat dikatakan suatu pembelajaran terjadi apabila di dalamnya terdapat partisipasi baik partisipasi guru sebagai pengajar maupun siswa sebagai pembelajar (Nauli, 2023, hlm. 48)

Kerucut pengalaman atau *Cone of experience* diperkenalkan oleh Edgar Dale pertama kali pada tahun 1946, dalam bukunya yang berjudul *Audiovisual Methods in Teaching*, tentang metode audiovisual dalam pengajaran. Kemudian, ia merevisinya pada pencetakan kedua pada tahun 1954 dan revisi lagi pada tahun 1969 (Sari, 2019, hlm 44). Teori *Cone of Experience* oleh Edgar Dale menggambarkan tingkat kedekatan antara peserta didik dengan materi pembelajaran berdasarkan jenis pengalaman yang diperoleh (Ratih Prihatini, 2023), dari aspek ini, penggunaan metode Jigsaw “Warung Hierarki” dalam pembelajaran PPKn mampu memperluas cakupan pengalaman peserta didik.

Melalui metode Jigsaw Warung Hierarki, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam pembelajaran, yang sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme dengan cara belajar Jigsaw. Berikut ini merupakan analisis tentang bagaimana penerapan teori *Cone of Experience* dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode Jigsaw “Warung Hierarki”:

1. Pengalaman Aktif dalam Pembelajaran

Teori *Cone of Experience* menekankan pentingnya pengalaman langsung atau aktif dalam proses pembelajaran. Dalam metode Jigsaw “Warung Hierarki”, siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan kelompok, seperti diskusi *expert group* maupun

kelompok asal, presentasi untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung warung, dan refleksi selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan konsep pengalaman aktif dalam *Cone of Experience* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi produk dan hierarki peraturan perundang-undangan pada pembelajaran PPKn.

2. Penggunaan Berbagai Media Pembelajaran Teori *Cone of Experience* juga menekankan pentingnya penggunaan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dalam metode Jigsaw “Warung Hierarki”, siswa dapat menggunakan berbagai sumber informasi seperti buku teks, artikel, video, atau sumber daya digital lainnya untuk mempersiapkan Produk Warung Hierarki sesuai dengan kreatifitas masing-masing. Mulai dari perencanaan konsep hingga pelaksanaan konsep warung hierarki. Hal ini memungkinkan siswa untuk memiliki pengalaman belajar yang beragam, sesuai dengan konsep dalam *Cone of Experience*.

3. Partisipasi Aktif Siswa

Konsep partisipasi aktif siswa merupakan salah satu poin penting dalam teori *Cone of Experience*. Metode Jigsaw “Warung Hierarki” mendorong partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok, hal ini tampak dari adanya pembagian kelompok, dimana setiap kelompok memiliki peran yang berbeda, yaitu sebagian menjadi kelompok ahli (*expert group*) sebagai pemilik warung dan kelompok asal sebagai pengunjung warung yang secara langsung melakukan interaksi dalam proses pembelajaran. Selain itu penerapan pola belajar Jigsaw dalam konsep “Warung Hierarki” membantu proses pembelajaran lebih dinamis. Dengan aktif berpartisipasi, siswa dapat merasakan pengalaman langsung dalam memahami dan menginterpretasikan materi produk dan hierarki peraturan perundang-undangan dalam pembelajaran PPKn, sesuai dengan

pola belajar jigsaw dan prinsip dalam teori *Cone of Experience*.

4. Kedalaman Pemahaman dan Refleksi

Teori *Cone of Experience* juga menekankan pentingnya refleksi dan pemahaman yang mendalam dalam proses pembelajaran. Dalam metode Jigsaw “Warung Hierarki”, setelah penentuan bagian kelompok, terdapat sesi diskusi kelompok ahli, dan proses pelaksanaan warung hierarki menggunakan pola belajar zigzag yang bertujuan agar siswa dapat merefleksikan pemahaman mereka, bertukar pendapat, dan memperdalam pemahaman tentang materi yang telah dipelajari untuk kemudian dikomunikasikan pada pengunjung warung terkait informasi dan pengetahuan mengenai Produk dan Hierarki Peraturan Perundang-Undangan. Hal ini sesuai dengan tingkat refleksi dan pemahaman yang lebih dalam yang diperoleh siswa di bagian atas “cone” dalam *Cone of Experience*.

Dengan demikian, penerapan metode Jigsaw “Warung Hierarki” dalam pembelajaran PPKn dapat dilihat sejalan dengan prinsip-prinsip yang terkandung dalam teori *Cone of Experience* dengan mengadaptasi pola belajar jigsaw. Metode ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif siswa, tetapi juga menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan mendalam, sesuai dengan konsep dalam teori tersebut, sehingga siswa dapat menemukan kebermaknaan dalam belajar.

SIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan metode jigsaw “Warung Hierarki” ini mampu mengembangkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn. Adapun langkah-langkah pembelajaran dari PPKn dengan menggunakan metode jigsaw “warung hierarki” adalah sebagai berikut: 1) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang; 2) setiap anggota kelompok diberikan beberapa kasus berupa materi pembelajaran yang harus mereka kumpulkan infomasinya; 3) setiap anggota kelompok yang sama materinya akan berkumpul untuk menjadi kelompok ahli

yang berperan sebagai penjaga warung dan anggota kelompok asal lainnya akan berperan sebagai pengunjung warung; 4) para pengunjung warung akan kembali ke kelompok asal untuk menginformasikan informasi yang telah diperoleh kepada anggota kelompok lainnya. Melalui penerapan metode jigsaw “warung hierarki” ini yang dalam proses penerapan pembelajarannya menerapkan teori *Cone of Experience* dari Dale akan mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PPKn.

Melalui analisis penerapan Teori *Cone of Experience* Edgar Dale dalam pembelajaran PPKn dengan metode Jigsaw “Warung Hierarki”, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memperluas cakupan pengalaman siswa. Metode ini tidak hanya meningkatkan berkembangnya informasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, penggunaan metode ini dapat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn di berbagai tingkatan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling_ Peningkatan partisipasi siswa kelas VIIA pada pembelajaran dengan tema come to my birthday please melalui jigsaw. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Indonesia, P. (2022). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. In *Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022* (pp. 1–16). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/196151/pp-no-4-tahun-2022>
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. 1(1), 96–102.
- Maharani, S. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Joomla

- untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Kelas VC SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang. *Digilib Universitas Negeri Semarang*, 1–202. lib.unnes.ac.id/34743/
- Pebriani, Y. N., & Dewi, D. A. (2022). Peran Guru Dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1432–1439. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2746>
- Ratih Prihatini. (2023). *THE CONE OF LEARNING : Sebuah Kerucut Pengalaman oleh Edgar Dale.* <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-pekalongan/baca-artikel/16219/THE-CONE-OFLEARNING-Sebuah-Kerucut-Pengalaman-oleh-Edgar-Dale.html>
- Sari, P. (2019). Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1. <https://media.neliti.com/media/publication/s/358528-analisis-terhadap-kerucut-pengalaman-edg-da81b6a2.pdf>
- Sukarmini, dkk. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X Sma Negeri 1 Manggis.* 6(2).
- Sulistyo, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). *Eureka Media Aksara*, 1–23.
- Syafaruddin, Meldianus, & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkat Motivasi Belajar PKn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>
- Yani, L. (2023). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Penerapan Metode Jigsaw.* 08 (September), 58–66.