

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu bentuk kegiatan dalam suatu pembelajaran. Dengan menempuh pendidikan, kita mampu membentuk suatu Sumber Daya Manusia yang sangat bermutu. Berbicara tentang pendidikan, tentunya pendidikan saat ini berbeda dengan pendidikan sebelumnya. Pendidikan saat ini menggunakan pembelajaran secara daring. Dalam proses pembelajaran daring sudah berjalan satu tahun lebih pada tahun 2020/2021 dimana siswa dituntut untuk bisa memecahkan masalah sendiri dengan belajar secara mandiri dan sangat menuntut guru untuk menjadi guru yang kreatif untuk melaksanakan suatu pembelajaran supaya siswa benar-benar paham mengenai suatu pembelajaran yang dilaksanakan secara daring.

Pembelajaran daring yaitu suatu perubahan pengetahuan yang mengandung suatu unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar daring disini merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang memerlukan jaringan internet serta suatu kemampuan untuk membentuk beragam jenis interaksi dalam belajar mengajar. Pada dasarnya, pembelajaran daring disini yaitu suatu kegiatan belajar yang dilaksanakan secara virtual dengan melalui aplikasi virtual seperti: google Classroom, WAGrup, E-Learning, dan lain-lain. Pembelajaran daring ini harus mencermati suatu keahlian yang diajarkan. Pembelajaran daring disini bukan hanya materi pelajaran, tugas serta soal yang dipindah melalui media internet, tetapi

pembelajaran daring ini harus direncanakan serta dilaksanakan seperti kegiatan belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas.¹

Dengan pembelajaran daring, siswa akan sangat sulit untuk paham mengenai materi yang diberikan guru. Pemahaman yang diperoleh siswa pada pembelajaran daring dan pembelajaran dikelas akan berbeda. Siswa akan lebih cepat mengerti pada pembelajaran dikelas, karena siswa dengan mudah untuk bertanya kepada guru dikelas. Namun, ketika pembelajaran daring siswa merasa susah dalam menguasai suatu materi yang diberikan oleh guru dan juga siswa kesulitan untuk menggunakan suatu aplikasi yang ditentukan oleh guru, sehingga proses pembelajaran siswa kurang efektif. Karena siswa kurang leluasa dalam belajar.

Untuk mencetak anak yang cerdas, pintar serta mempunyai budi pekerti yang baik dan mencetak warga Negara yang baik, maka diperlukan juga siswa untuk belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pembelajaran IPA ini yaitu sekumpulan ilmu yang mempunyai suatu karakteristik yang khusus yakni mempelajari suatu gejala alam yang terjadi secara fakta serta hubungan sebab-akibat. Ilmu ialah suatu pengetahuan yang diperoleh dengan memakai suatu metode ilmiah. Terdapat dua sifat metode ilmiah yaitu objektif dan rasional, rasional ini logis serta bisa diterima oleh akal. Objektif ini yaitu sesuai dengan objek yang diteliti. IPA merupakan suatu bidang ilmu yang membahas mengenai suatu sebab serta akibat kejadian yang ada di alam. IPA juga merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan yang

¹ Meda Yuliani dkk, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), 2.

menunjukkan hukum umum serta menyangkut fakta yang tersusun dengan terstruktur. Pada saat ini, objek suatu kajian IPA menjadi lebih luas karena mencakup konsep IPA, nilai, sikap serta proses yang ilmiah.² Pembelajaran IPA bisa dikatakan sulit untuk dipahami karena dalam pembelajaran IPA ini terlalu banyak istilah yang tidak dimengerti oleh siswa.

Dalam hal ini, seorang pendidik berusaha untuk memanfaatkan banyak cara dalam mengajar untuk membantu siswa untuk mendapatkan informasi serta bisa memperkuat pemahaman siswa. Berbagai metode yang digunakan untuk menjamin bahwa setiap siswa ini memiliki peluang yang sama dalam hal belajar. Jadi, penggunaan metode sangat penting untuk mencapai keberhasilan suatu pembelajaran. Untuk itu, untuk mengatasi berbagai macam masalah yang terjadi, guru menggunakan metode jigsaw.

Mempertegas pemahaman di atas, metode jigsaw ini yang merupakan pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara yang ampuh untuk membuat hasil belajar siswa itu lebih meningkat. Jigsaw dapat diartikan dalam bahasa inggris yaitu gergaji ukir. Pembelajaran model jigsaw di ambil dari pola kerjanya sebuah gergaji yakni siswa melaksanakan suatu proses belajar yang dilakukan dengan bekerja sama dengan siswa yang lain supaya mencari suatu tujuan.³ Dengan metode jigsaw ini, suatu pembelajaran di kelas tidak tergantung kepada guru melainkan ini tugas dari siswa. Siswa bisa menambah kemampuan berfikir, belajar dari siswa yang lain serta bisa menemukan informasi melalui sumber yang lain. Metode jigsaw ini juga bisa melatih siswa

² Moh. Imam Sufianto, *Pembelajaran IPA SD/MI* (Bandung: MANGGU MAKHMUR TANJUNG LESTARI, 2020), 2.

³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO, 2010), 209.

untuk bertanggung jawab, karena siswa harus mampu menjelaskan materi kepada teman yang lain.⁴

Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru wali kelas V di SDN Bulay II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan Pada tanggal 10 Mei 2021, berdasarkan pengamatan masih belum terlihat respon yang baik dari siswa selama mengikuti pelajaran IPA. Terdapat beberapa gejala dalam pembelajaran ini yaitu: siswa jarang dalam belajar, nilai ujian harian siswa rendah, kelas cenderung sepi atau kondusif pada waktu kegiatan belajar mengajar, dan siswa ramai ketika guru memberikan penjelasan. Dengan memanfaatkan metode ceramah, siswa jenuh dan bosan dalam pembelajaran IPA. Dan wali kelas V sudah mengaplikasikan metode jigsaw dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar, karena menurut wali kelas V ini dengan metode jigsaw ini siswa lebih aktif dalam belajar serta berbicara. Sebelum diterapkannya metode jigsaw ini siswa kurang aktif dalam belajar serta kurang percaya diri.

Berdasarkan pemahaman di atas, dapat kami membuat dengan sebuah rancangan pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA dengan tujuan untuk meningkatkan suatu hasil belajar siswa yang memanfaatkan Metode Jigsaw ini. Dengan memanfaatkan metode jigsaw dalam pembelajaran IPA, siswa akan terlatih untuk lebih percaya diri dalam berbicara serta belajar, siswa akan melatih kerjasama antar siswa dan siswa terlatih untuk bertanggung jawab dalam belajar.

⁴ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2013), 74.

Berdasarkan penjelasan dan fakta lapangan, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN BULAY II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan Tahun ajaran 2021/2022”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, jadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada pengaruh penerapan metode jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V Di SDN BULAY II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Seberapa besar pengaruh penerapan metode jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN BULAY II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan Tahun Ajaran 2021/2022?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan adanya penelitian akan dicapai yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan apakah ada pengaruh penerapan metode jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V Di SDN BULAY II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh penerapan metode jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN

BULAY II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan Tahun Ajaran 2021/2022.

D. Kegunaan Penelitian

Peneliti mengharapkan suatu hasil yang diperoleh mempunyai kegunaan baik dalam segi praktis maupun teoritis. Adapun kegunaannya yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini bisa dibentuk sebagai suatu landasan berpikir untuk pendidik dalam menetapkan metode pembelajaran, untuk menambah wawasan, sikap, pola pikir, serta suatu pengalaman langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar supaya menjadi pendidik yang profesional.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi siswa :

Siswa dapat termotivasi untuk membentuk suatu pengetahuan siswa dengan proses belajar, serta kesulitan yang siswa alami dalam pelajaran IPA bisa teratasi, akhirnya hasil belajar siswa bisa meningkat.

b. Bagi guru :

Sebagai sumber referensi, ketika guru merasa bingung dalam memilih metode pembelajaran yang gunanya dapat mengubah ketidakaktifan siswa untuk menjadikan kelas aktif dalam hal pembelajaran, sehingga guru dapat memberikan kesan yang baik kepada siswa, bahwa belajar itu tidak selalu menghafal materi, namun bisa dilakukan dengan kelompok yang dapat membuat siswa senang.

c. Bagi sekolah :

Bisa meningkatkan suatu kualitas sekolah, serta dapat menjadi kontribusi dalam proses pembelajaran yang dapat mencapai keberhasilan pembelajaran sehingga sekolah khususnya SDN Bulay II dapat lebih baik dari sebelumnya.

d. Bagi peneliti :

Dapat memperbanyak suatu informasi untuk seorang peneliti tentang suatu pengaruh penerapan metode jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian kuantitatif yaitu:

1. Ruang lingkup subjek

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa Kelas V di SDN Bulay II Desa Bulay Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan baik laki-laki maupun perempuan.

2. Ruang lingkup lokasi

Lokasi penelitian ini yaitu SDN Bulay II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan yang terletak di Desa Bulay.

3. Ruang lingkup Variabel

Variabel ini merupakan suatu istilah yang selalu ada di dalam penelitian serta juga merupakan perangkat terkecil dari objek suatu penelitian. Dilihat dari peranannya, variabel ini diperbedakan dengan dua kategori yakni: variabel bebas serta variabel terikat. Variabel bebas ini

suatu variabel yang menjadi penyebab, variabel terikat ini variabel yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi. Yang termasuk pada variabel bebas disini yaitu Penerapan Metode jigsaw, sedangkan variabel terikat yaitu Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian ini merupakan suatu pandangan dasar mengenai hal yang berhubungan dengan persoalan penelitian yang letak kebenarannya diterima oleh peneliti. Fungsi dari pandangan dasar yaitu untuk memperkuat suatu variabel yang diteliti serta membuktikan dalam merumuskan suatu hipotesis.⁵ Asumsi dalam penelitian ini yaitu:

1. Penerapan Metode jigsaw bisa dijadikan suatu strategi yang ampuh untuk membuat hasil belajar siswa ini meningkat.
2. Hasil Belajar siswa dapat dipengaruhi dengan cara memanfaatkan suatu metode jigsaw.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah jawaban sementara terhadap suatu persoalan penelitian yang suatu kebenarannya masih diuji.⁶ Hipotesis data dalam penelitian ini ialah:

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Terdapat pengaruh penerapan metode jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN Bulay II.

⁵ Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, *Pedoman Karya Ilmiah* (Pamekasan: IAIN Madura, 2020), 17.

⁶ *Ibid.*, 18.

2. Hipotesis Nol (Ho)

Tidak terdapat pengaruh penerapan metode jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN Bulay II.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah pada judul penelitian ini yakni:

1. Metode Jigsaw

Metode yaitu suatu perencanaan yang dipergunakan sebagai suatu panduan dalam merancang suatu kegiatan belajar mengajar di kelas. Metode pembelajaran disini merujuk kepada suatu pendekatan pembelajaran yang akan digunakan.⁷

Jigsaw diartikan sebagai gergaji ukir. Pembelajaran tipe jigsaw ini di ambil dari pola kerjanya sebuah gergaji dimana siswa dalam melaksanakan suatu proses belajar yang mana dilakukan dengan cara bekerja sama dengan siswa yang lain agar memperoleh suatu tujuan.⁸ Jigsaw adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan kepada suatu kerja kelompok siswa yang berbentuk kelompok kecil.

2. Hasil Belajar

Suatu penilaian diri siswa serta perubahan yang dibuktikan, diamati serta diukur menggunakan suatu kemampuan yang dialami siswa sebagai suatu hasil dari pengalaman belajar ini disebut dengan hasil belajar. Dan

⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 51.

⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO, 2010), 209.

hasil belajar ini juga menelaah mengenai suatu kemampuan siswa setelah apa yang dipelajari.⁹

3. Pembelajaran IPA

IPA ialah suatu bidang ilmu yang membahas mengenai suatu sebab serta akibat kejadian atau peristiwa yang ada di alam. IPA adalah ilmu yang bisa di dapatkan melalui studi serta praktik. Ilmu Pengetahuan Alam juga merupakan suatu cabang ilmu yang menunjukkan hukum umum serta menyangkut fakta-fakta yang tersusun dengan sistematis.¹⁰

I. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini berfungsi dapat memberikan suatu pandangan antara suatu penelitian yang dilakukan dengan suatu hasil penelitian yang telah ada. Penelitian tentang pengaruh penerapan metode jigsaw ini sudah pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan:

1. Januar Barkah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Di SMK Kharismawita Jakarta Selatan “ dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini diperoleh bahwa ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran jigsaw dengan minat belajar sejarah peserta didik di SMK Kharismawita sebanyak 7,714 dengan hasil uji t yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ $7,714 \geq 1,992$.

Suatu metode jigsaw disini mempunyai keterhubungan dengan minat

⁹ Moh. Zaiful Rosyid, dkk. *Prestasi Belajar* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), 11.

¹⁰ Moh. Imam Sufianto, *Pembelajaran IPA SD/MI* (Bandung: MANGGU MAKMUR TANJUNG LESTARI, 2020), 2.

belajar sejarah dengan 44,89% dan sisanya yaitu 55,11% .¹¹ Terdapat suatu persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yakni sama-sama menggunakan metode jigsaw serta sama-sama masuk pada penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut mengukur suatu minat belajar sejarah peserta didik, sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan yaitu mengukur suatu hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada kelas V.

2. Nendita Ayu Ketut Fatmawati dkk, melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP NEGERI 03 POLOKARTO SUKOHARJO“ Jenis penelitian eksperimen yang dilakukan yaitu Quasi Eksperimental. Sedangkan pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi serta tes. Suatu hasil data akhir siswa yang diperoleh yaitu kelas eksperimen 32 siswa serta kelas kontrol 32 siswa. Pada uji normalitas, pada kelas eksperimen memperoleh L_{hitung} 0,126 L_{tabel} 0,157 dan kelas kontrol dengan L_{hitung} 0,153 dan L_{tabel} 0,157, maka bisa ditarik kesimpulan dari kedua kelas ini diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$. Maka, kesimpulannya kedua kelas ini memiliki distribusi normal.¹² Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yakni sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Serta perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut mengukur suatu prestasi belajar siswa kelas VII, sedangkan pada penelitian yang penulis

¹¹ Januar Barkah, “Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Di SMK Kharismawita Jakarta Selatan,” *Jurnal Candrasangkala* 4, (Mei, 2018): 28.

¹² Nendita Ayu Ketut Fatmawati dkk, “Pengaruh Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP NEGERI 03 POLOKARTO SUKOHARJO,” *Majamath* 2, no. 2 (September, 2019): 119.

lakukan, mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada kelas V.

3. Wiwin Yuliani melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Tunas Bakti Subang“ Metode penelitian ini menggunakan eksperimen. Dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental. Dalam penelitian ini menggunakan hasil pretest seta posttest yang pada kedua kelompok ada perubahan nilai. Kelompok eksperimen ketika sebelum diberi reaksi, seluruh siswa ada pada tingkatan rendah. Dengan rata-rata 62. Dan ketika setelah diberi perlakuan, rata-rata skor siswa meningkat menjadi 16% mencapai 75. Sedangkan pada kelompok kontrol, rata-rata siswa sebelum diberi suatu perlakuan sebesar 66 dengan keseluruhan anggota ada di tingkatan rendah. Pada kelompok kontrol tidak mendapat suatu perlakuan sama halnya pada kelompok eksperimen, jadi kelompok kontrol skornya menurun sebesar 3% yaitu 68.¹³ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen dengan jenis quasi eksperimental. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut mengukur tingkat kemandirian belajar suatu siswa, sedangkan penelitian yang penulis lakukan yaitu mengukur hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada kelas V.

¹³ Wiwin Yuliani, “Pengaruh Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Tunas Bakti Subang Tahun Pelajaran 2018/2019,” *QUANTA* 2, (Mei, 2019): 42.