

# Pengaruh penggunaan metode jigsaw terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD negeri 1 Tanjung Agung Kecamatan Kedamaian Kota Bandarlampung

Febriani<sup>\*)</sup>, Ahmad Tohir<sup>2</sup>, Qomario<sup>3</sup>, Hamid Mukhlis<sup>4</sup>

Published online: 26 July 2023

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode Jigsaw terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Negeri 1 Tanjung Agung Kecamatan Kedamaian Kota Bandar Lampung Tahun 2022/2023. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Populasi pada penelitian ini sebanyak 27 siswa kelas III A menggunakan sampel total. Penelitian ini dilakukan selama 5 kali pertemuan dengan pretest dan posttest dimulai pada tanggal 7 september sampai tanggal 22 Januari 2023. Pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan studi pengaruh karena ingin memperoleh ada tidaknya pengaruh penggunaan metode jigsaw terhadap hasil belajar siswa. Data dianalisis menggunakan analisis uji *regresi linier sederhana*. Hasil analisis statistik regresi linier sederhana dengan perolehan  $t_{hitung} = 3,434 > t_{tabel} = 2,060$  dengan kata lain  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian menunjukkan bahwa semakin baik penerapan metode jigsaw, maka semakin baik pula hasil belajar yang terbukti adanya pengaruh positif metode jigsaw terhadap hasil belajar IPA.

**Keywords:** Metode Jigsaw, Hasil Belajar IPA

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang memengaruhi kualitas sumber daya manusia agar dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan dalam menjalin kelangsungan kehidupan bangsa dan akan menimbulkan perubahan dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjalin kelangsungan hidup suatu bangsa dan negara, mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh. Melalui pendidikan siswa dibentuk menjadi pribadi yang aktif, kreatif, inovatif, mandiri dan taat dalam beribadah.

Sangat diperlukannya pendidikan yang memberikan kenyamanan terhadap peserta didik agar peserta didik mudah untuk menerima pelajaran yang akan diberikan oleh guru sehingga peserta didik akan menerima dengan senang hati dan akan menganggap bahwa pendidikan adalah hal yang sangat menyenangkan.

Pembelajaran adalah suatu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar siswa, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses pembelajaran. Siswa adalah makhluk individu atau orang yang mempunyai kepribadian dengan ciri-ciri yang sesuai dengan perkembangan dan petumbuhannya. Perkembangan dan pertumbuhan peserta didik memengaruhi sikap dan tingkah lakunya. Memengaruhi lingkungan dimana siswa hidup berdampingan dengan orang yang ada disekitarnya dan dengan alam lingkungan hidup lainnya.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan terutama mengenai pengetahuan alam semesta beserta isinya. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang membosankan, hal ini dikarenakan masih banyak guru yang mendominasi dalam proses pembelajaran sedangkan siswa hanya mendengar dan mencatat apa yang diajarkan oleh guru. Disini siswa tidak pernah di ikut sertakan dalam proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) di SD Negeri 1 Tanjung Agung cenderung masih didominasi oleh guru dan menggunakan pendekatan yang terfokus dalam sistem, artinya dalam pemberian contoh soal tertentu setidaknya hanya siswa-siswa tertentu saja yang dapat

<sup>1),2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Al Islam Tunas Bangsa

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Al Islam Tunas Bangsa

<sup>\*)</sup> *corresponding author*

Febriani

Email: febriani69@gmail.com

menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Nilai ilmu pengetahuan alam (IPA) siswa masih banyak yang dibawah KKM pada proses pembelajaran guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran belum menerapkan metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa aktif dalam mencari informasi dari hasil pengamatan lingkungan sekitar atau lingkungan sekolah.

Hasil belajar siswa SD Negeri 1 Tanjung Agung pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) siswa kelas III masih rendah pada tahun pelajaran 2022/2023 nilai rata-rata siswa pembelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas III adalah 65. Berikut adalah contoh dari rendahnya nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) nilai ulangan harian dengan kriteria ketuntasan minimum 65.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa dari 55 siswa hanya siswa yang tuntas belajar terdapat 9 siswa, baik terdapat 10 siswa, cukup terdapat 12 siswa dan kurang terdapat 24 siswa. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa tidak mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan kenyataan diatas peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) di kelas III SD Negeri 1 Tanjung Agung untuk memecahkan masalah ini diperlukan tindakan-tindakan dengan menerapkan metode yang dapat merangsang siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dalam hal ini peneliti menggunakan metode jigsaw diharapkan pembelajaran lebih bermakna sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Istilah belajar sudah dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pendapat dan definisi yang berbeda-beda walaupun secara praktis masing-masing kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud dengan belajar tersebut.

Belajar merupakan kebutuhan hidup yang penting untuk diri manusia itu sendiri karena manusia didorong untuk melangsungkan hidup, dan mencapai tujuannya untuk itu manusia dituntut untuk belajar sehingga mempermudah mencapai tujuannya serta dapat menghadapi kesulitan dalam hidup. Mental agar kita dapat belajar dengan baik apa yang ada dilingkungan sekitar kita dan dapat memahami perubahan yang terjadi dalam kehidupan kita.

hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang relatif menetap.

Dalam dunia pendidikan dan pengajaran, hasil belajar memegang peranan penting, dimana hasil belajar merupakan gambaran keberhasilan siswa dalam belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui oleh evaluasi.

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### *Pemahaman konsep*

Dalam mendapatkan hasil belajar siswa harus memiliki pemahaman konsep yang memadai dimana pemahaman konsep tersebut adalah kemampuan yang dapat membantu siswa dalam pelajaran terutama dalam pelajaran IPA.

#### *Keterampilan proses*

Keterampilan proses merupakan tahapan yang sangat penting dalam mencapai hasil belajar yang maksimal dimana keterampilan proses ini membantu siswa dalam pelajaran terutama dalam pelajaran IPA yang membutuhkan keterampilan dalam setiap prosesnya. keterampilan proses juga adalah modal utama untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan untuk siswa.

#### *Sikap*

Sikap merupakan hasil belajar pembangunan perilaku yang menjadi lebih baik dalam proses pelajaran yang menyangkut mental dan fisik siswa

Menurut Lange dalam Ahmad Susanto (2013:10) sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditujukkannya.

dengan adanya kekompakan mental dan fisik pada diri siswa pasti akan terbentuk sikap yang baik pada setiap individu.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) atau SAINS adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam hal ini para guru, khususnya yang mengajar IPA disekolah dasar diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA. Hakikat pembelajaran IPA yang didefinisikan sebagai Ilmu pengetahuan alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu: Ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap.

Pembelajaran metode jigsaw pertama kali dikemukakan oleh Aronson, Blaney, Stephen, Snap dan sikes (1978) di universitas texas , metode jigsaw merupakan salah satu metode yang jarang digunakan guru dalam pembelajaran dikelas dikarenakan kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan metode jigsaw ini.

Menurut Aronson, dkk tahun (1978) di universitas Texas dalam buku Sholomo Sharan (2014:43), metode jigsaw merupakan metode di mana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil di mana mereka harus saling membantu. Tiap-tiap anggota kelompok menjadi "ahli" dalam subjek persoalannya dan oleh karena itu memiliki informasi penting untuk berkontribusi kepada teman sekelas.

Dalam metode jigsaw ada empat tahapan dasar dalam prosesnya yaitu :

#### Tahap 1 : Pendahuluan

Guru menyusun kelas menjadi kelompok asal heterogen misalnya:

1. Kelompok asal 1 : A1,B2,C3
2. Kelompok asal 2 : A1,B2,C3
3. Kelompok asal 3 : A1,B2,C3

saat pembentukan kelompok guru dapat membentuk kelompok yang terdiri dari beberapa siswa untuk menjadi anggotanya misalnya, terdiri dari 3 siswa, 4 siswa, 5 siswa dll. Setelah itu guru memberikan tema yang telah disiapkan sesuai dengan pembelajaran yaitu IPA tentang makhluk hidup dan proses kehidupan. Guru memberikan gambar atau handouts makhluk hidup yang berbeda-beda pada setiap kelompok didalam kelas dan guru menjelaskan pada setiap kelompok cara mengerjakan tugas.

**Tahap 2 : kelompok ahli**

Lalu guru mengirim kembali setiap anggota kelompok asal ke anggota kelompok lain untuk menjadi kelompok ahli, misalnya:

1. Kelompok ahli 1 : A1,A2,A3
2. Kelompok ahli 2 : B1,B2,B3
3. Kelompok ahli 3 : C1,C2,C3

Dalam tahapan ini siswa mengamati gambar atau tema yang telah diberikan oleh guru dan melakukan diskusi dengan kelompok ahli, masing-masing siswa dituntut untuk aktif dalam berdiskusi dan menemukan hal-hal baru dari gambar atau handouts yang diberikan oleh guru.

**Tahap 3 : Melaporkan dan membuat laporan**

Siswa kembali ke kelompok asal mereka kemudian menjelaskan hasil diskusi kelompok yang telah di diskusikan dalam kelompok fokus sebelumnya, selama tahapan ini setiap anggota kelompok mendengarkan penjelasan dari anggota kelompoknya dan menjelaskan materi yang didapatkan. Lalu menyusun laporan mengenai materi yang telah didiskusikan.

**Tahap 4 : Integrasi dan evaluasi**

Kemudian guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk melakukan presentasi kedepan kelas untuk menjelaskan hasil laporan yang telah didiskusikan dalam kelompok, lalu kelompok lain mendengarkan penjelasan laporan yang sedang di presentasikan didepan kelas. Guru menilai hasil laporan diskusi yang di presentasikan oleh siswa didepan kelas kemudian guru memberikan kuis untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang didiskusikan serta membantu nilai siswa yang kurang pintar.

**METODE**

Desain penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA).

Berdasarkan penelitian menggunakan desain *One-Group Pretest-posttest Design*. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dalam penelitian ini mengambil populasi semua siswa kelas III yang berjumlah 55 siswa yang terdiri dari kelas III A berjumlah 27 siswa dan III B berjumlah 28 siswa SD Negeri 1 Tanjung Agung Kecamatan Kedamaian Kota Bandar Lampung. dalam penelitian ini sampel menggunakan sampel total yang diambil dari keseluruhan siswa kelas III yang berjumlah 55 siswa dimana kelas III A yang berjumlah 27 siswa menjadi kelas eksperimen dan kelas III B yang berjumlah 28 siswa menjadi kelas kontrol SD Negeri 1 Tanjung Agung Kedamaian Bandar Lampung.

Dalam teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi.

Data dari hasil penelitian ini menggunakan analisis data uji normalitas, regresi linier sederhana dan hipotesis dberdasarkan pengujian pengaruh dapat ditunjukkan dengan *product moment*  $r = 0,566$  yang berada dalam kategori cukup dan  $r^2 = 0,320$  artinya sekitar 32,0% variabel

terikat dan metode jigsaw meningkatkan hasil belajar IPA (cukup).

**HASIL DAN DISKUSI****Uji normalitas**

Untuk mengetahui apakah data digunakan dalam penelitian ini berasal dari data berdistribusi normal atau tidak, maka perlu dilakukan uji normalitas data.

Menurut Sudjana (2005:150), teori-teori menaksir dan menguji hipotesis misalnya, dianut berdasarkan keadaan asumsi bahwa populasi yang sedang diselidiki berdistribusi normal. Jika asumsi ini tidak dipenuhi, artinya populasi tidak berdistribusi normal, maka kesimpulan berdasarkan teori ini tidak berlaku. Untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka rumus statistik yang digunakan adalah :

$$\chi_{hit}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\chi_{daf}^2 = \chi_{(1-\alpha), (k-3)}^2$$

Berdasarkan perhitungan pada metode Jigsaw peneliti memperoleh nilai  $\chi_{hit}^2 = 8,78 < \chi_{daf}^2 = 7,81$  pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 5% menunjukkan bahwa  $\chi_{hit}^2 < \chi_{daf}^2$  dengan demikian  $H_a$  diterima atau sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan pada hasil belajar peneliti memperoleh nilai  $\chi_{hit}^2 = 2,66$  dan  $\chi_{daf}^2 = 9,48$  pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 5% menunjukkan bahwa  $\chi_{hit}^2 < \chi_{daf}^2$  dengan demikian  $H_a$  di terima atau sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

**Uji Hipotesis**

Berdasarkan data yang diperoleh, maka digunakan untuk mencari nilai *konstanta* (a) dengan hasil 55,494 dan *koefisien regresi* (b) dengan hasil 0,202. Hasil perhitungan kemudian persamaan regresinya dapat ditulis  $Y = 55,494 + 0,202x$

Hasil uji pengaruh penggunaan metode Jigsaw terhadap hasil belajar IPA berdasarkan pengujian pengaruh dapat ditunjukkan dengan menggunakan rumus *Product Moment*  $r = 0,566$  yang berada dalam kategori cukup dan  $r^2 = 0,320$  artinya sekitar 32,0% variabel terikat dari metode Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPA (cukup). Pada perhitungan standar *error estimate* persamaan regresi adalah 3,661. Hal ini menunjukkan penyimpanan data terhadap garis regresi menyebar disekitar regresi (Baik). Pada taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  diperoleh  $r_{hitung} = 17,159 > t_{tabel} = 2,060$  dengan kata lain  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti adanya pengaruh penggunaan metode Jigsaw terhadap hasil belajar IPA.

Standar error estimate persamaan regresi :

$$\begin{aligned} S_e &= \sqrt{\frac{\sum Y^2 - a \sum y - b \sum XY}{n-2}} \\ &= \sqrt{\frac{134043 - (55,494)(1899) - (0,202)(139950)}{27-2}} \\ &= \sqrt{\frac{134043 - 105383,106 - 28269,9}{25}} \\ &= \sqrt{\frac{389,994}{25}} \\ &= \sqrt{15,59976} \\ &= 3,661 \end{aligned}$$

Jadi besarnya standar eror estimate persamaan regresi adalah 3,661. Hal ini menunjukkan penyimpanan data terhadap garis regresi atau bagaimana penyimpanan data yang menyebar disekitar regresi. (baik) Statistik Uji

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} = \frac{0,566\sqrt{27-2}}{\sqrt{1-0,320}} = 17,159$$

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis data pengaruh dari penggunaan metode Jigsaw terhadap hasil belajar IPA yang ditunjukkan dengan menggunakan rumus *product moment*  $r = 0,566$  yan berada dalam kategori cukup dan  $r^2 = 0,320$  artinya sekitar 32,0% variabel terikat dari metode jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPA (cukup). Pada perhitungan standar *eror stimate* persamaan regresi adalah 3,661. Hal ini menunjukkan penyimpanan data terhadap garis regresi menyebar disekitar regresi ( baik ). Pada taraf signifikan  $\alpha=5\%$  diperoleh  $t_{hitung} = 17,159 > t_{tabel} = 2,060$  dengan kata lain  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti dapat disimpulkan bahwa meningkatnya hasil belajar IPA dengan menggunakan metode Jigsaw pada siswa kelas IIIA SD Negeri 1 Tanjung Agung Kecamatan Kedamaian Kota Bandar Lampung. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang memerlukan benda-benda kongkrit, pemahaman dan metode untuk dipkai dalam suatu pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan metode Jigsaw sangat dianjurkan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan dapat memberikan stimulus motivasi belajar pada siswa.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh diatas selama melaksanakan penelitian dan hasil pengamatan peneliti mencoba mengemukakan saran yaitu : (1) Pada setiap kegiatan belajar mengajar diharapkan guru dapat menerapkan metode atau perangkat pembelajaran tambahan (alat peraga dan media pembelajaran) dan bervariasi sehingga dapat membangkitkan semangat siswa untuk antusias dalam pembelajaran yang tentunya menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar IPA siswa di SD Negeri 1 Tanjung Agung .

(2) Pada setiap kegiatan pembelajaran para siswa diharapkan mempunyai semangat dalam belajar agar dapat terlibat aktif serta memperhatikan guru saat menjelaskan materi pada kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2011. *Administrasi Pendidikan* , Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Pranata, Angga. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Cahaya*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan , Jakarta.
- Sharan, Sholomo. 2014. *The Handbook of Cooperative Learning*. Yogyakarta: Istana Media.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riet dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana. 2005. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwanni, Wiratna. 2014. *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Pustakabarupres.
- Sunariah, Nia Siti & Kasmadi. 2014. *Panduan Modern Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2013. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- [http://gurupembaharu.com/home/delapan langkah metode jigsaw/](http://gurupembaharu.com/home/delapan_langkah_metode_jigsaw/) senin, 8 sep 2015. Jam: 22.35
- <http://task-lecture.blogspot.com/2012/09/kellebihan-dan-kekurangan-metode-jigsaw.html?m=1/> Rabu, 19 sep 2015. Jam: 19.45.