

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DIDUKUNG MEDIA
NYATA TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN HASIL
PENGAMATAN TENTANG PENGARUH ENERGI PANAS, GERAK,
GETARAN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI KELAS III
SDN 3 KALIDAWIR TAHUN AJARAN 2016/2017**



Oleh:

**NAMA : ANUGRAH WANYULI WIBANATA
NPM : 12.1.01.10.0162**

Dibimbing oleh:

- 1. Prof. Dr. H. Sugiono, M.M**
- 2. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2018**

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

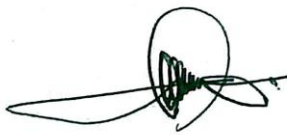


Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : ANUGRAH WANYULI WIBANATA
NPM : 12.1.01.10.0162
Telepon/HP : 085749663987
Alamat Surel (Email) : anugrahwibanata92@gmail.com
Judul Artikel : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* DIDUKUNG MEDIA NYATA TERHADAP KEMAMPUAN MEDESKRIPSIKAN HASIL PENGAMATAN TENTANG PENGARUH ENERGI PANAS, GERAK, GETARAN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI KELAS III SDN 3 KALIDAWIR TAHUN AJARAN 2016/2017
Fakultas – Program Studi : FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

| Mengetahui | | Kediri, 26 Januari 2018 |
|--|---|--|
| Pembimbing I  <u>Prof. Dr. H. Sugiono, M.M</u> NIDN.0014015706 | Pembimbing II  <u>Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.</u> NIDN. 0713078602 | Penulis,  <u>Anugrah Wanyuli Wibanata</u> NPM. 12.1.01.10.0162 |

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* DIDUKUNG MEDIA NYATA
TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN HASIL PENGAMATAN
TENTANG PENGARUH ENERGI PANAS, GERAK, GETARAN DALAM
KEHIDUPAN SEHARI-HARI KELAS III SDN 3 KALIDAWIR
TAHUN AJARAN 2016/2017**

ANUGRAH WANYULI WIBANATA

12.1.01.10.0162

FKIP – PGSD

anugrahwibanata92@gmail.com

Prof. Dr. H. Sugiono, M.M

Wahid Ibnu Zaman, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Anugrah Wanyuli Wibanata: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* didukung Media Nyata Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Hasil Pengamatan Tentang Pengaruh Energi Panas Gerak Dan Getaran Hasil Kelas III SDN 3 Kalidawir Tahun Ajaran 2016/2017, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri

Permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Bagaimana mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari tanpa menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan didukung media nyata pada siswa kelas III SDN 3 Kalidawir ? (2) Bagaimanakah kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan didukung media nyata pada siswa kelas III SDN 3 Kalidawir ? (3) Apakah Pengaruh model pembelajaran *jigsaw* dengan didukung media nyata terhadap kemampuan mendeskripsikan kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas III SDN 3 Kalidawir ?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN 3 Kalidawir. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes, dengan menggunakan soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t. Sebelum dilakukan uji-t maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut (1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari tanpa diterapkan model pembelajaran *Jigsaw* didukung media nyata pada siswa kelas III SDN 3 Kalidawir telah mencapai KKM (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari dengan diterapkan model pembelajaran *Jigsaw* didukung media nyata pada siswa kelas III SDN 3 Kalidawir telah mencapai KKM (3) Ada pengaruh signifikan model pembelajaran *Jigsaw* didukung media nyata pada siswa kelas III SDN 3 Kalidawir. Simpulan hasil penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada materi pengaruh globalisasi siswa kelas IV SDN Suwaru cenderung meningkat.

Simpulan hasil penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada materi pengaruh energi panas gerak dan getaran siswa kelas III SDN 3 Kalidawir cenderung meningkat.

Kata kunci: model pembelajaran *Jigsaw*, media nyata, pengaruh energi.

I. LATAR BELAKANG

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara seorang guru dengan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar memegang peran yang sangat penting. Guru tidak hanya sekedar penyampai materi saja akan tetapi guru juga membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar mengajar siswa, bekerja sama dengan siswa dan menyediakan lingkungan yang bermakna yang sesuai dengan minatnya, melatih dan mendorong untuk belajar lebih maju. Guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif dan menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari pelajaran tersebut.

Menurut (Sumiati dan Asra,2009:38) belajar dimaknai sebagai berikut

Belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya, seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, guru di tuntut untuk bisa menggunakan model, metode dan media pembelajaran sebagai sarana dan strategi kegiatan belajar mengajar yang menarik dan mampu memberikan semangat kepada siswa, khususnya siswa sekolah dasar. Dengan penanaman konsep yang baik akan membuat siswa paham dan menguasai materi untuk kehidupannya di masa mendatang yang lebih baik dan lebih bermakna. Siswa sekolah dasar sangat senang dengan adanya penerapan proses belajar mengajar yang selalu bervariasi.

Menurut (Sulistyono dalam Trianto 2011: 86) model belajar adalah.

Tindakan khusus yang dilakukan oleh seseorang yang mampu untuk mempermudah, mempercepat, lebih menikmati, lebih mudah memahami secara langsung, lebih efektif dan lebih mudah ditransfer ke dalam situasi yang baru supaya tujuan dari pembelajaran benar – benar bisa tercapai.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar sangat berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam diharapkan dapat menjadi salah satu wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, sehingga dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran saling berkaitan (Sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman pembelajaran untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dalam kompetensi berkerja ilmiah secara bijaksana.

Salah satu kompetensi dasar dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran IPA kelas III

SD semester 2 adalah 4.2 Mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari. Indikator dari pembelajaran ini adalah menjelaskan pengaruh energi dalam kehidupan sehari hari, Membedakan antara energi panas, gerak dan getaran dalam kehidupan sehari hari, Memberi contoh antara energi panas, gerak, dan getaran dalam kehidupan sehari – hari. Harapan dari pembelajaran ini supaya siswa mampu untuk memahami materi pembelajaran tentang Mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari.

Kenyataan yang terjadi, bahwa dalam kemampuan mengidentifikasi bagian – bagian dari permukaan bumi siswa kelas III SDN Kalidawir 3 masih banyak yang mendapatkan nilai yang di bawah KKM. Terbukti setelah diadakan ulangan harian nilai yang didapat siswa rata-rata <70. Hal ini menyebabkan pada saat proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh guru. Guru belum menerapkan model, serta media pembelajaran yang tepat pada saat penyampaian materi yang diajarkan. Akibatnya, siswa tidak bisa berperan aktif saat proses pembelajaran

dan materi yang diajarkan kurang bisa dipahami oleh siswa.

Solusi dari masalah ini guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan didukung media nyata dirasa merupakan suatu terobosan dari strategi pembelajaran yang sangat bagus untuk diterapkan di sekolah dasar. Strategi tersebut diasumsikan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang sangat berarti bagi siswa serta mampu memperoleh pengetahuan secara langsung lewat kegiatan pembelajaran tersebut, karena siswa dapat berdiskusi sambil mempraktekkan langsung tentang tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih baik dan berkesan bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini peneliti memilih judul “ pengaruh model pembelajaran *jigsaw* didukung media nyata terhadap kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas III SDN Kalidawir 3 Kabupaten Tulungagung.

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari tanpa menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan didukung media nyata.
2. Untuk mengetahui kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan didukung media nyata.
3. Untuk membuktikan ada tidaknya Pengaruh model pembelajaran *jigsaw* dengan didukung media nyata terhadap kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari.

II. METODE

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti sehingga diperoleh data informasi tentang sesuatu hal tersebut. Menurut Kerlinger dalam (Sugiyono, 2013:3) menyatakan

bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari dan diambil dari sesuatu yang berbeda. Sedangkan menurut Kidder dalam (Sugiyono, 2013:3) menyebutkan bahwa variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.

Desain penelitian

| | | |
|----------------|---|----------------|
| O ₁ | X | O ₂ |
| O ₃ | - | O ₄ |

Nonequivalent Control Group Design

Keterangan:

X: Perlakuan dengan model tipe *Jigsaw* didukung media nyata

-: Perlakuan tanpa model tipe *Jigsaw*

O₁: Prettest dengan model tipe *Jigsaw* didukung media nyata

O₂ : *Posttest* dengan model tipe *Jigsaw* didukung media nyata

O₃ : *Pretest* tanpa model tipe *Jigsaw* didukung media nyata

O₄ : *Posttest* tanpa model tipe *Jigsaw* didukung media nyata

Dalam design ini terdapat dua kelompok yang dipilih tidak secara

acak kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal dan posttest untuk mengetahui hasil akhir nilai pembelajaran.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Probability Sampling (Random Sample)* dengan cara Sampel Random Sederhana (*Simple Random Sampling*), yaitu proses pengambilan sampel dilakukan dengan memberi kesempatan yang sama pada setiap anggota populasi untuk menjadi anggota sampel, karena dalam menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini dilakukan dengan cara diundi

Setelah data diperoleh, maka akan dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 18.

1. Untuk mengetahui kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari tanpa menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan didukung media nyata peneliti mengambil nilai dari hasil *post test* kelas control.
2. Untuk mengetahui kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari menggunakan model pembelajaran

jigsaw dengan didukung media nyata. peneliti mengambil nilai dari hasil *post test* kelas kontrol.

3. Untuk membuktikan ada tidaknya Pengaruh model pembelajaran *jigsaw* dengan didukung media nyata terhadap kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari pengujian dilakukan dengan uji-t.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Setelah melakukan pembelajaran tanpa diterapkan model tipe *Jigsaw* didukung media nyata, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai yaitu 73,75 yang telah mencapai KKM. Selanjutnya pengaruh perlakuan dibuktikan dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan tabel 4.4 tentang rangkuman uji hipotesis, dapat diketahui bahwa nilai t-hitung sebesar 2,210, Dengan demikian t-hitung > t-tabel pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,093, sehingga dapat ditulis $t_h 2,210 > t_t 2,093$. Sebagaimana telah ditetapkan bahwa jika $t_h > t_t$ pada taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tanpa diterapkan
2. Setelah melakukan pembelajaran dengan diterapkan model tipe *Jigsaw* didukung media nyata, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai yaitu 78,25 yang sudah mencapai KKM. Selanjutnya dibuktikan dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan tabel 4.3 tentang rangkuman uji hipotesis, dapat diketahui bahwa nilai t-hitung sebesar 5,819, Dengan demikian t-hitung > t-tabel pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,093, sehingga dapat ditulis $t_h 5,819 > t_t 2,093$. Sebagaimana telah ditetapkan bahwa jika $t_h > t_t$ pada taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan diterapkan pembelajaran model tipe *Jigsaw* dengan didukung media nyata pada materi pengaruh energi siswa kelas III SDN 3 Kalidawir telah mencapai KKM.
3. Berdasarkan analisis uji t sampel bebas dan uji hipotesis pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, mendapatkan nilai rata-rata hasil posttest pada kelas eksperimen sebesar 78,25 dan pada kelas kontrol

sebesar 73,75. Berdasarkan hasil posttest kedua kelas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selanjutnya pengaruh perlakuan dibuktikan dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan tabel 4.9 tentang rangkuman uji hipotesis, dapat diketahui bahwa nilai t-hitung sebesar 2,035. Dengan demikian t-hitung > t-tabel pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,024, sehingga dapat ditulis $t_h 2,035 > t_t 2,024$. Sebagaimana telah ditentukan bahwa jika $t_h > t_t$ pada taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model tipe *Jigsaw* dengan didukung media nyata pada materi pengaruh energi siswa kelas III SDN 3 Kalidawir.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari tanpa diterapkan model pembelajaran *Jigsaw*

didukung media nyata pada siswa kelas III SDN 3 Kalidawir telah mencapai KKM.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mendeskripsikan hasil pengamatan tentang pengaruh energi panas, gerak, getaran dalam kehidupan sehari-hari dengan diterapkan model pembelajaran *Jigsaw* didukung media nyata pada siswa kelas III SDN 3 Kalidawir telah mencapai KKM.
3. Ada pengaruh signifikan model pembelajaran *Jigsaw* didukung media nyata pada siswa kelas III SDN 3 Kalidawir.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Ami, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kelas*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Arends, dalam Amri dan Ahmadi. 2010. *Kontruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Arsyad, M. Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asra dan Sumiati. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Gagne, dalam Dimiyanti dan Mujiono. (2013:14). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamzah dan Mohamad, Nurdin. 2012. *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Isjoni. 2007. *Cooperatif Learning*. Pekanbaru: Alfabeta.
- Joyce, dalam Trianto. (2007:5). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Mahiyatussofa, Afifi. 2011. *Peningkatan Pemahaman Siswa Dengan Model Jigsaw pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Gerak Benda Kelas III MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung*. Jurnal penelitian. Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. STAIN Tulungagung.
- Rivai Ahmad, Sudjana Nana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soewadji, Jusuf. 2012. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta .
- Trianto, 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widati, Retno. 2010. *Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-sifat Bangun Ruang (matematika) Melalui Model Jigsaw Pada Siswa Kelas III SDN Negeri 01 Malang Jiwana*. Jurnal penelitian. Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta