

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DENGAN
SETTING KOOPERATIF *JIGSAW* TERHADAP KEMANDIRIAN
BELAJAR IPS SISWAPADA MATERI AKTIVITAS MANUSIA
DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN DI SMP N 1 BANDAR
PACITAN**

SKRIPSI



Oleh :

DWI PUTRI AYUNINGTYAS
211416028

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2020

ABSTRAK

Ayuningtyas. Dwi Putri, 2020. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi Aktifitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N 1 Bandar Pacitan*. Skripsi. Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Ponorogo. Pembimbing: Risma Dwi Arisona M.Pd.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Masalah, *Jigsaw*, Kemandirian Belajar

Penelitian ini diawali dengan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Hasil survey menunjukkan bahwa kemandirian belajar siswa kurang optimal. Hal ini disebabkan salah satunya oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada guru. Siswa belum diberi kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuan dan kemampuan yang dimilikinya, sehingga siswa tidak mandiri dalam belajar. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis kemandirian belajar IPS siswa kelas VII di SMP N 1 Bandar Pacitan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw*.

Populasi dalam penelitian ini Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Bandar Pacitan yang berjumlah 182 siswa yang terbagi dalam lima kelas VII A, VII B, VII C, VII D dan VII E yang masing-masing kelasnya terdiri dari 28 siswa. Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu peneliti menentukan sendiri sampel yang akan diambil karena pertimbangan tertentu. Jadi, sampel yang akan di ambil tidak secara acak akan tetapi ditentukan sendiri oleh peneliti. Adapun pertimbangan yang dilakukan dalam pengambilan sampel ini yaitu berdasarkan nilai UTS IPS semester ganjil. Nilai rata-rata UTS kelas VII A adalah 84 dan kelas VII E adalah 83. Berdasarkan nilai tersebut maka, kelas VII E ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A ditetapkan sebagai kelas kontrol. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan angket kemandirian dengan menggunakan skala *likert*. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas yang dibantu menggunakan program *SPSS for windows 2018*.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t sehingga diperoleh hasil $t = 12,343$ pada taraf signifikansi 0,000. Jadi jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak, hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif *jigsaw* terhadap kemandirian belajar siswa SMP pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudari:

Nama : DWI PUTRI AYUNINGTYAS
NIM : 211416028
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan *Setting* Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi Aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N 1 Bandar Pacitan.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing

Tanggal, 13Maret 2020



Risma Dwi Arisona, M.Pd.
NIP. 199101102018012001

Mengetahui,
Ketua Jurusan

Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
IAIN Ponorogo



Muhammad Widda Djuhan, S.Ag.M.Si
NIP. 197207241998031003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **DWI PUTRI AYUNINGTYAS**
NIM : 211416028
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : **PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DENGAN SETTING KOOPERATIF JIGSAW TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR IPS SISWA SMP PADA MATERI AKTIVITAS MANUSIA DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN DI SMP N 1 BANDAR**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 15 April 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 05 Mei 2020



Ponorogo, 12 Mei 2020
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Dr. AHMADI, M.Ag.
NIP. 196512171997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. S. MARYAM YUSUF, M.Ag**
2. Penguji I : **Dr. AHMADI, M.Ag**
3. Penguji II : **RISMA DWI ARISONA, M.Pd**



SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda Tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Putri Ayuningtyas
NIM : 211416028
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi Aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N 1 Bandar.

Menyatakan bahwa naskah Skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah saya dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 14 Mei 2020

Penulis



Dwi Putri Ayuningtyas

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Putri Ayuningtyas

NIM : 211416028

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan *Setting* Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi Aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N 1 Bandar.

dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-ambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 12 Maret 2020

Yang Membuat Pernyataan



Dwi Putri Ayuningtyas

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran berbasis masalah diadopsi dari istilah Inggris yaitu "*Problen Based Intruction*"¹. Pembelajaran berbasis masalah ini telah dikenal semenjak zaman John Dewey. Pembelajaran berbasis masalah awal mulanya diterapkan dalam pendidikan kedokteran/*medicaleducation* sekitar tahun 1950-an. Pada tahun 1960-an, Barrows dan kawan-kawan di Mc Master University, mengembangkan pembelajaran berbasis masalah ini lebih jauh. Kemudian saat ini sudah menjamur tidak hanya pada pendidikan kedokteran, tetapi juga merasuk ke semua disiplin ilmu. Para dosen dan guru tertarik untuk menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah.² Dewasa ini, model pembelajaran berbasis masalah ini mulai dipergunakan, secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang benar dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan *riset* dan *ikuiri*.³

¹Muhammad Afandi.dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (Semarang:UNISSULA PRESS, 2013), 25.

²Abdur Rahman Asari, *Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Matematika: Seperti Apa Wujudnya?*, conference Paper, (Oktober 2013): 1-2. Diakses pada tanggal 24 Januari 2020.

³Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovativ Berorentasi Kontuktivistik* (Jakarta; Bumi Aksara, 2010), 91.

Menurut Jhon Dewey pembelajaran berbasis masalah adalah hubungan antara stimulus dengan respon, hubungan antar dua arah yaitu belajar dan lingkungan. Pengalamanyangdiperoleh siswa dari lingkungannya akan menjadikan siswa memperoleh bahan dan materi guna memperoleh pengertian serta bisa dijadikan sebagaipedoman dan tujuan belajarnya. Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu kegiatan pebelajaran yang berpusat pada masalah. Istilah berpusat disini berarti menjadi tema, unit, atau isi sebagi fokus utama belajar.⁴

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berfikirtingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk mengolah informasi yang sudah ada dalam benak pikirannya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya.Pembelajaran ini sangat cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.⁵

Pemanfaatan pembelajaran berbasis masalahpada dasarnya bertujuan untuk membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik, dan menjadi pembelajar yang mandiri. Selain itu, pembelajaran berbasis masalah jugaberfungsi sebagai bahan untuk menguji dan menilai kompetensi siswa, sehingga guru tidak hanya menggunakan ujian tertulis secara konvensional. Pembelajaran berbasis masalah mampu membuat siswa berfikir

⁴Nurdyansyah, dkk. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Sidoharjo: Nizamia Learning Center, 2016). 82.

⁵Muhammad Afandi, dkk. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Semarang: UNISSULA Press, 2013). 25.

lebih optimal melalui kerja secara tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.⁶

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui karakteristik pembelajaran berbasis masalah. Karakteristik tersebut membedakan dengan pembelajaran lain. Menurut Arends dalam bukunya (Trianto, 2010) menjelaskan mengenai karakteristik pembelajaran berbasis masalah antara lain: (1) penyampain pertanyaan atau masalah. (2) berpusat pada keterkaitan antar disiplin. (3) penelitian autentik. (4) menciptakan sebuah produk dan memamerkannya. (5) kooperasi.⁷

Kelebihan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* ini salah satunya mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa. Akan tetapi peningkatan kemandirian belajar ini tidak terjadi secara langsung melainkan melalui proses konstruksi pengetahuan untuk memecahkan suatu masalah. Hal ini dibutuhkan adanya kolaborasi, sehingga siswa dapat bekerjasama dengan siswa lainnya. Kelebihan pembelajaran berbasis masalah dalam kaitannya dengan meningkatkan kemandirian belajar tidak hanya cukup demikian. Menurut Trianto kelebihan pembelajaran berbasis masalah ini sebagai berikut: (1) Realistik dengan kehidupan siswa, (2) konsep sesuai

⁶Ibid., 27.

⁷Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontuktivistik* (Jakarta; Bumi Aksara, 2010), 93-94.

dengan kepentingan siswa, (3) memupuk sifat *inquiry* siswa, (4) retensi konsep jadi kuat, (5) memunculkan keterampilan *problem solving*.⁸

Sebagai pembelajaran berbasis masalah memiliki langkah-langkah teknis yang digunakan untuk mengorganisasi sebuah pembelajaran adapun langkah-langkahnya menurut Trianto sebagai berikut: 1. Orientasi siswa kepada masalah, 2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3. Membimbing penyelidikan siswa untuk belajar, 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.⁹

Langkah-langkah dari pembelajaran berbasis masalah yang sangat berperan penting dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa adalah pada tahap orientasi siswa kepada masalah. Pada tahap ini, terdapat aktivitas siswa untuk melakukan investigasi dengan observasi langsung terhadap subjek yang akan diteliti. Pada saat observasi langsung siswa akan mengalami pembelajaran secara kontekstual, sehingga pengetahuan yang di dapatkan lebih kompleks daripada hanya dari teori-teori. Selain itu, siswa dituntut untuk mampu mengkonstruksi dan mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilannya secara kolaboratif dengan kelompoknya. Hal ini secara tidak langsung mampu mengembangkan kognitif siswa melalui peningkatan intensitas interaksi antarpersonal.

Kemandirian belajar merupakan kegiatan belajar yang lebih mendorong oleh kemauan diri sendiri, pilihan sendiri dan disertai rasa tanggung jawab diri

⁸Muhammad Afandi, dkk. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Semarang: UNISSULA Press, 2013). 27.

⁹Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontuktivistik* (Jakarta; Bumi Aksara, 2010), 98.

sendiri. Kemandirian belajar merupakan bentuk perbuatan yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam dunia pendidikan terutama pendidikan formal, peserta didik hanya di tuntun untuk belajar bersama. Salah satu program pendidikan baru ini yang mampu mengembangkan kemandirian belajar peserta didik adalah ilmu pengetahuan sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat” dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian Antropologi, Ekonomi, Geografi, Pendidikan, Politik-pemerintahan, aspek Psikologi sosial, Sejarah dan Sosiologi yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰ Secara umum IPS di SMP/MTs membahas empat bidang ilmu yakni ekonomi, sejarah, geografi dan sosiologi.

Ilmu Ekonomi merupakan salah satu bidang Ilmu Pengetahuan Sosial yang mempelajari tentang perilaku manusia dalam memilih dan menciptakan kemakmuran, serta cara memenuhi kebutuhan hidup manusia yang tidak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang jumlahnya terbatas. Adapun ilmu Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang perilaku sosial berupa interaksi, sedangkan ilmu Sejarah adalah ilmu yang mempelajari kejadian di masa lalu dan ilmu geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang bumi. Hal ini sesuai dengan PERMENDIKBUD Nomor 68 Tahun 2013 Tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum di sekolah Menengah Pertama /

¹⁰Syafiq Humaisi, *Pengantar Ilmu Pengetahuan Sosial* (Ponorogo: STAIN Po Press, 2012), 1.

Madrasah Tsanawiyah, menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus diarahkan pada pengembangan kemandirian peserta didik.

Mengembangkan kemandirian belajar peserta didik sudah lama menjadi sorotan dan perhatian pendidik IPS di kelas, karena hal itu berkaitan dengan sifat dan karakteristik keilmuan sosial. Fakta yang diketahui peneliti saat ini, fokus dan perhatiannya pada kemampuan belajar mandiri dalam pelajaran IPS masih jarang di kembangkan. Padahal jelas bahwa kemandirian dalam belajar adalah hal yang sangat penting.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SMP N 1 Bandar Pacitan diketahui bahwa pembelajaran IPS di sebagian kelas VII sudah mampu mengembangkan kemampuan kemandirian belajar namun belum berjalan secara optimal. Pembelajaran IPS terdapat teori, konsep dan implementasi di masyarakat. Pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih berorientasi pada *Teacher centered*. Hal ini menyebabkan keterbatasan siswa yang ingin mandiri dalam belajar karena bergantung kepada pendidik.

Kemandirian belajar tidaklah datang dengan sendirinya, kemandirian tersebut haruslah dilatih, oleh sebab itu dalam proses pembelajaran di sekolah perlu terapkan model-model pembelajaran yang bersifat inovatif guna menumbuhkan kemampuan kemandirian belajar siswa, pembelajaran ini seperti pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* yang dapat menjembatani kemandirian belajar siswa. Penggunaan pembelajaran berbasis masalah ini dapat memberikan motivasi siswa untuk memformulasikan pengetahuannya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi maupun

dilihatnya, sehingga dapat memberikan solusi untuk permasalahan tersebut. Pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* ini cukup beralasan untuk menumbuh kembangkan kemandirian belajar peserta didik, karena pembelajaran yang menciptakan situasi dan kondisi pemecahan masalah sangat diperlukan kemandirian siswa dalam belajar.

Hal ini didukung oleh hasil studi Asep Ikin Sugandi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Serta Kemandirian Belajar Siswa SMA¹¹, dan Asep Ikin Sugandi, dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Setting Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Kemandirian Belajar Siswa SMA¹², yang melaporkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* ini sangat mempengaruhi kemampuan kemandirian belajar siswa yang berkorelasi tinggi dengan keberhasilan belajar siswa.

Pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* ini menjadi salah satu alternatif yang di prediksi dapat efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Alasannya menggunakan model pembelajaran ini diantaranya dengan menampilkan permasalahan kontekstual dalam awal pembelajaran merupakan salah satu pemberian stimulus dan dorongan siswa agar berfikir. Dengan demikian siswa dituntut untuk memiliki sifat mandiri dalam belajar sehingga siswa tidak merasa kebingungan dalam menghadapi

¹¹Asep Ikin Sugandi. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan, dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 14 Mei 2011.

¹²Asep Ikin Sugandi. Infinity, Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, Vol 2, No.2, September 2013.

suatu permasalahan. Dengan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* ini siswa juga dilatih untuk bertanggung jawab dalam aktivitas belajarnya, tidak sekedar menjadi akseptor informasi melainkan harus mencari informasi yang diperlukan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa di tuntut untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam mencari informasi. Hal inilah yang sesuai dengan tuntutan dalam kemandirian belajar. Sesuai dengan KD pada materi Kegiatan Ekonomi menuntut siswa untuk dapat memahami dan mengimplementasikan kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* ini menggunakan permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitar. Masalah yang ada tersebut haruslah dipecahkan oleh siswa secara diskusi kelompok. Proses dalam memecahkan permasalahan tersebut membutuhkan kemampuan berfikir kreatif, kritis produktif, mandiri, kolaboratif dan komunikatif, untuk itulah pembelajaran berbasis masalah di munculkan pada materi kegiatan ekonomi karena dirasa cocok untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Berawal dari permasalahan di atas maka penulis terdorong melakukan penelitian yang berfokus pada penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* dengan judul penelitian **“Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan *Setting* Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi Aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N Bandar Pacitan”**.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan kegiatan peneliti untuk membatasi masalah penelitian, sehingga penelitian lebih jelas dan terarah maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Berbasis Masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik, yang mana dalam pembelajaran menyediakan masalah-masalah yang nyata sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah bagi siswa.
2. Kemandirian belajar merupakan aktivitas belajar yang berlangsungnya lebih didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri dan disertai dengan rasa tanggung jawab diri sendiri. Kemandirian itu merupakan kegiatan aktif yang didorong oleh motif untuk menguasai sesuatu kompetensi yang telah dimiliki. Seorang siswa dikatakan mempunyai kemandirian belajar apabila mempunyai kemauan sendiri untuk belajar dan siswa mampu memecahkan masalah dalam proses belajar.¹³
3. Kemandirian belajar dalam penelitian ini diukur menggunakan indikator memiliki tujuan belajar, menentukan sumber belajar, bertanggung jawab, berpikir kritis dan logis, memiliki inisiatif, dan menggunakan strategi yang tepat.
4. Pelajaran Ekonomi tentang aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan kelas VII di SMP N 1 Bandar Pacitan.

¹³Modul kemandirian dalam belajar,(Nito PDF Professional).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, serta demi mewujudkan pembahasan yang sesuai dengan harapan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Adakah Pengaruh Pembelajaran Berbasis masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi Aktifitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N 1 Bandar Pacitan.”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Berbasis masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi Aktifitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N 1 Bandar Pacitan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara umum adalah menyumbangkan ide maupun gagasan mengenai model pembelajaran yang efektif digunakan seorang pendidik untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam dunia pendidikan. Disamping itu, Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pemelitian ini bermanfaat sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh Pembelajaran Berbasis

Masalah Dengan *Setting* Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Kemandirian Belajar Siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Kajian penelitian ini diharapkan mampu memberi sedikit pengalaman dan ilmu pengetahuan dalam rangka mencetak generasi yang berkualitas, berakal, berilmu, mandiri, dan memeberikan celah nuansa baru dalam proses pembelajaran, serta informasi bahwa pada era saat ini kreativitas dalam pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran dan kehidupan masyarakat.

b. Bagi Pendidik

Kajian penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan motivasi bagi pendidik untuk mengajarkan kemandirian siswa dalam belajar sehingga kualitas peserta didik dapat dicapai sesuai harapan bagi bangsa, orangtua, sekolah, bahkan peserta didik sendiri.

c. Bagi Sekolah

Kajian penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi, pengetahuan, dan pengalaman dalam meningkatkan kemandirian belajar sehingga kualitas kelulusan akan meningkat.

3. Bagi Peneliti

Kajian penelitian ini sebagai implementasi pengalaman, dan pengetahuan yang penulis peroleh selama kuliah untuk diterapkan dalam

bidang pendidikan, sehingga peneliti mendapat wawasan dan pengetahuan baru.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan hasil penelitian kuantitatif ini nantinya akan dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu awal, inti, dan akhir. Untuk memudahkan dalam penulisan, maka pembahasan dalam laporan penelitian penulis kelompokkan menjadi lima bab yang masing-masing bab terdiri sub-bab yang berkaitan.

BAB I: Sistematika pembahasan dalam penelitian yang akan dilakukan di SMP Negeri 1 Bandar Pacitan yaitu dengan urutan per-bab. Dalam bab pertama bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memaparkan data, yaitu pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat hasil penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

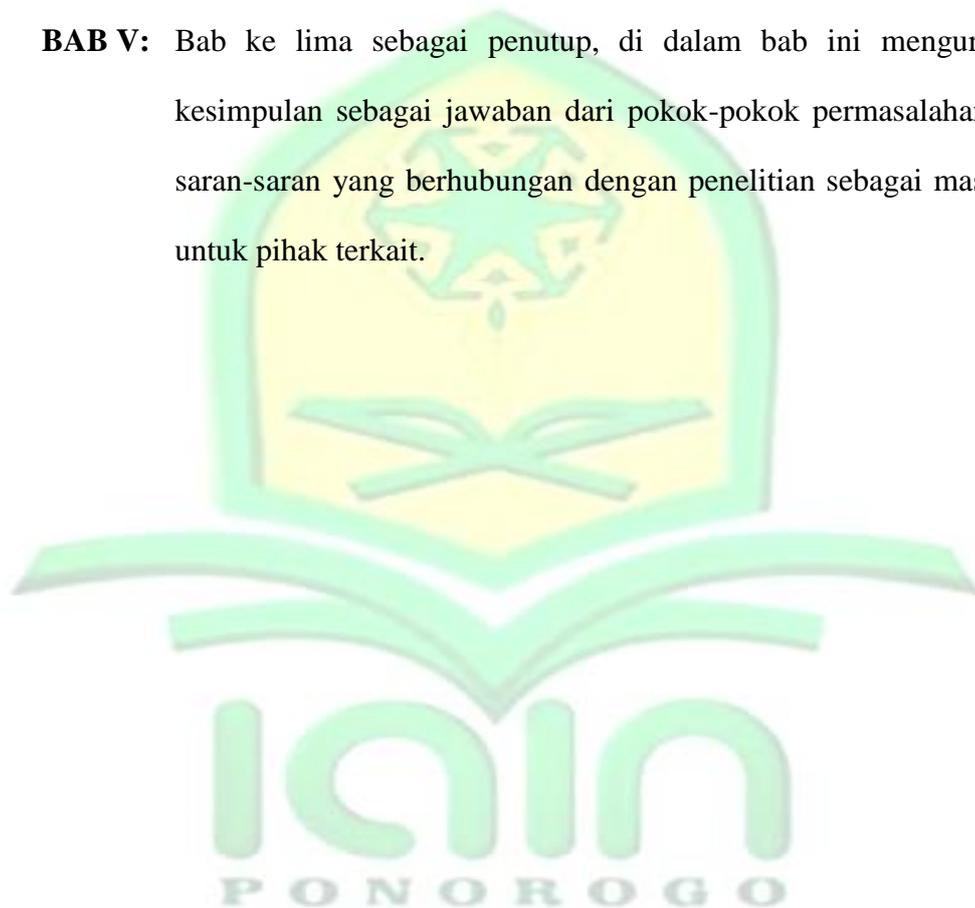
BAB II: Bab ke dua bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menjawab hipotesis. Berisi tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori yang melandasi terjadinya penelitian yang dimulai dari model pembelajaran berbasis masalah, teori kooperatif tipe *jigsaw*, teori tentang kemandirian belajar, telaah hasil penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan pengajuan hipotesis tindakan terkait rumusan masalah.

BAB III: Bab ke tiga berisi tentang metode penelitian. Dalam bab ini menjelaskan rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen

pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: Bab ke empat berisi tentang, pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan yang mencakup gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis), dan interpretasi serta pembahasan.

BAB V: Bab ke lima sebagai penutup, di dalam bab ini menguraikan kesimpulan sebagai jawaban dari pokok-pokok permasalahan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian sebagai masukan untuk pihak terkait.



BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGUJIAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* terhadap kemandirian belajar siswa merupakan penelitian yang sudah pernah dilakukan. Namun, terkait penelitian yang menjelaskan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* terhadap kemandirian belajar siswa SMP pada materi Aktifitas Manusia dalam memenuhi kebutuhan sejauh ini belum dilakukan. Setelah melakukan penelusuran, peneliti menemukan beberapa penelitian yang sejenis dan masih terkait dengan penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* terhadap kemandirian belajar.

Berdasarkan jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh Asep Ikin Sugandi: 2010 dengan judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pencapaian Kemampuan Berpikir Matematik Tingkat Tinggi Dan Kemandirian Belajar Siswa SMA”.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa (1) Kemampuan Berpikir Matematik Tingkat Tinggi (KBMTT) dan Kemandirian siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan berbasis masalah dengan *setting* kooperatif tipe Jigsaw (BMJ) lebih baik dari pada KBMTT siswa yang

pembelajarannya menggunakan pendekatan berbasis masalah (BM) maupun yang menggunakan pendekatan konvensional dilihat dari pendekatan pembelajaran dan Tingkat Kemampuan Awal Ssiswa (TKAS). (2) Terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan peringkat sekolah terhadap kemampuan berpikir matematik tingkat tinggi siswa. siswa. (3) Tidak terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan klasifikasi tingkat kemampuan awal siswa (TKAS) terhadap kemampuan berpikir matematik tingkat tinggi siswa. (4) Terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan peringkat sekolah terhadap kemandirian belajar siswa dalam matematika.. (5) Tidak terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan klasifikasi tingkat kemampuan awal matematika siswa terhadap kemandirian belajar siswa. dan (6) Terdapat asosiasi antara kualifikasi Kemandirian Belajar dengan kemampuan berpikir matematik tingkat tinggi (KBMTT) siswa. Asosiasinya termasuk kategori sedang.

Berdasarkan jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh Asep Ikin Sugandi dan Utari Sumarmo; 2010 dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan *Setting* Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Serta Kemandirian Belajar Siswa SMA”.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw sangat mempengaruhi Kemampuan Komunikasi Matematis Serta Kemandirian Belajar Siswa SMA.

Berdasarkan jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh Asep Ikin Sugandi: 2011 dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah

Dengan Setting Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Serta Kemandirian Belajar Siswa SMA”.¹⁴

Hasil Penelitian ini menemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah dalam setting belajar kooperatif *jigsaw* memberikan pengaruh besar dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, level sekolah, dan kemampuan awal matematika siswa terhadap pencapaian kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematik serta kemandirian belajar siswa. Berdasarkan jurnal penelitian yang telah dilakukan Asep Ikin Sugandi :2013 dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Setting Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Kemandirian Belajar Siawa SMA”.¹⁵

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Model pembelajaran berbasis masalah dengan tipe *jigsaw* sangat berpengaruh tinggi dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Dan berkorelasi tinggi dengan keberhasilan belajar siswa. Berdasarkan jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh Suci Ratna Sari: 2018 dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Pekanbaru “. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif *Jigsaw* berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis yang ditinjau dari kemandirian belajar siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 40 Pekanbaru.

¹⁴ Asep Ikin Sugandi. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan, dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 14 Mei 2011.

¹⁵ Asep Ikin Sugandi. Infinity , Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, Vol 2, No.2, September 2013.

B. Landasan Teori

1. Kemandirian Belajar

Untuk meningkatkan iklim pembelajaran kondusif maka seorang pendidik harus mampu mengkondisikan siswa untuk mendapatkan pengetahuan baru yang tidak diterima secara instan, melainkan harus mampu membangun sendiri konsep dan prinsip yang dipelajari. Hal ini membutuhkan kemandirian belajar yang dapat terbentuk dari sebuah pembelajaran yang bisa dilakukan.

Kemandirian belajar adalah buah pikiran dan motif seseorang dalam menentukan arah, rencana, reverensi, dan keputusan dalam aktivitas belajar dengan kemauan sendiri, pilihan sendiri dan disertai dengan rasa tanggung jawab dari pembelajaran tanpa bergantung pada orang lain.¹⁶

Kemandirian belajar ditunjukkan dengan adanya kemampuan untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tingkah laku, dengan adanya perubahan tingkah laku maka anak memiliki peningkatan berfikir, belajar untuk bisa mandiri tanpa mengandalkan bantuan orang lain dan tidak menggantungkan belajar hanya dari guru, karena guru berperan sebagai fasilitator dan konsultan sehingga guru bukanlah satu-satunya sumber ilmu, dan dapat mempergunakan berbagai sumber dan media untuk belajar.¹⁷

¹⁶ Nanik Alfiyah, *Hubungan Antara Kemandirian Belajar dan Lingkungan Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Angkatan 2010 FIS-UNY* (Jurnal Bisnis: Vol. 4 No. 2 November 2015/ISSN 2252-9993), hlm. 57.

¹⁷ Silvia Yanti. Edy Surya, *Kemandirian Belajar dalam Memaksimalkan Kualitas Pembelajaran* (Jurnal Prodi Pendidikan Matematika, PPs Unimed, Jl. Willem Iskandar Psr. V Medan 2021;2017).

Pentingnya kemandirian dalam belajar karena dengan adanya kemandirian dalam belajar keberhasilan dan prestasi akan lebih mudah diraih. Diantara bentuk-bentuk kemandirian belajar siswa adalah kesadaran diri dalam belajar, adanya rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, tidak mencontoh teman, tidak mencontek buku dan memiliki pribadi yang berkualitas dalam belajar, sedangkan tahap untuk meningkatkan kemandirian dalam belajar menurut Zimmerman¹⁸ ada tiga tahap yaitu:

- 1) Berfikir jauh ke masa depan, siswa harus merencanakan kemandirian perilaku dengan cara menganalisis tugas dan menentukan tujuannya.
- 2) Performansi dan kontrol, siswa harus memonitor dan mengontrol perilakunya sendiri, kesadaran, motivasi dan emosi.
- 3) Refleksi diri, siswa harus menyatakan pendapat tentang kemajuan sendiri dan merubahnya sendiri sesuai dengan perilaku mereka.

Ciri-ciri kemandirian dalam belajar antara lain:

- 1) Kegiatan belajarnya bersifat mengarahkan diri sendiri tidak dependent.
- 2) Pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam proses pembelajaran dijawab atas dasar pengalaman, bukan mengharapkan jawaban dari guru atau orang lain.
- 3) Tidak mau didekte guru
- 4) Umumnya tidak sabar untuk segera memanfaatkan hasil belajar

¹⁸Hidayat, E. *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematik dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik*. Tesis. UPI; Tidak Diterbitkan, 2009: 29.

- 5) Lebih senang dengan *problem-centered learning* dari pada *content-centered learning*.
- 6) Lebih senang dengan partisipasi aktif daripada pasif mendengarkan ceramah guru
- 7) Selalu memanfaatkan pengalaman yang telah dimiliki (*konstruktivistik*)
- 8) Lebih menyukai *collaborative learning*
- 9) Perencanaan dan evaluasi belajar lebih baik dilakukan dalam batas tertentu antara siswa dan guru
- 10) Belajar harus dengan berbuat tidak cukup hanya mendengarkan dan menyerap.¹⁹

2. Pembelajaran Berbasis Masalah

Istilah Pembelajaran Berbasis Masalah diadopsi dari istilah Inggris yaitu "*Problem Based Instruction*". Pembelajaran berbasis masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey. Dewasa ini, pembelajaran berbasis masalah terdiri dari menampilkan suatu permasalahan kepada siswa yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan pengkajian dan inquiri.²⁰

Menurut Rusman, pembelajaran adalah pola pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah menggunakan pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran

¹⁹Modul kemandirian dalam belajar,(Nito PDF Professional).

²⁰ Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif* (Jakarta : Bumi Aksara,2010). 91.

berbasis masalah merupakan inovasi dalam pendidikan dikarenakan dalam pembelajaran berbasis masalah kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.²¹

Penerapan pembelajaran berbasis masalah dimaksudkan untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar peserta didik karena melalui pembelajaran ini peserta didik belajar bagaimana menggunakan konsep dan proses interaksi untuk menilai apa yang mereka ketahui, mengidentifikasi apa yang ingin diketahui, mengumpulkan informasi dan secara kolaborasi mengevaluasi hipotesisnya berdasarkan data yang telah dikumpulkan.²²

Pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran berbasis masalah kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan. Pembelajaran berbasis masalah untuk membelajarkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan menyelesaikan masalah.²³

²¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 230.

²² Devi Diyas Sari, "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas IX SMP Negeri 5 Sleman," (Skripsi, UNY, Yogyakarta, 2012), 12-13.

²³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 229.

Melalui pembelajaran berbasis masalah ini siswa akan dilatih untuk tidak bergantung sepenuhnya terhadap guru, sehingga kemandirian belajar siswa akan muncul dengan sendirinya. Siswa akan termotivasi untuk lebih aktif di dalam pembelajaran, menantang siswa untuk berfikir kritis, dan mendorong siswa untuk mencari informasi dan akan menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan, dan pada akhirnya siswa mampu mengimplementasikan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 2.1
Sintaks Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai berikut:²⁴

Fase	Peran Guru
Fase 1: Memberikan orientasi kepada siswa/ memberikan penjelasan tentang permasalahan yang akan dipelajari.	Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari, menjelaskan alur pembelajaran, dan memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat dalam pemecahan masalah tersebut.
Fase 2: Mengorganisasikan siswa untuk memahami masalah dan pemecahannya.	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasi pelajaran yang berhubungan dengan masalah tersebut dan guru memberikan contoh soal serta memecahkannya bersama dengan siswa.
Fase 3: Memberikan masalah	Guru memberikan beberapa soal yang harus dipecahkan siswa berdasarkan persyaratan soal sebagai sebuah pemecahan masalah.
Fase 4: Pemecahan masalah	Guru membimbing siswa dalam memecahkan permasalahan.
Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap hasil pemecahannya dan proses-proses pemecahan yang mereka lakukan.

²⁴ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 47- 48.

Berdasarkan karakter tersebut, pembelajaran berbasis masalah memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.
- b. Belajar peranan orang dewasa yang autentik.
- c. Menjadi pelajar yang mandiri.²⁵

3. Kooperatif *Jigsaw*

Kooperatif *Jigsaw* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran. Metode *jigsaw* pertama kali dikembangkan oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Arti *Jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah *puzzle* yaitu teka teki menyusun potongan gambar.²⁶ Dalam metode *jigsaw* ini siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5 anggota. Setiap anggota kelompok diberi masalah yang membahas salah satu topik dari materi pelajaran saat itu. Dari masalah yang diberikan pada setiap kelompok ini, masing-masing anggota harus mempelajari bagian-bagian yang berbeda dari masalah tersebut.²⁷

Langkah-langkah pembelajaran *Jigsaw* sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (setiap kelompok beranggotakan 5-6 orang). Yang disebut kelompok asal.

²⁵ Muhammad Afandi, dkk. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Semarang: UNISSULA Press, 2013). 25-27.

²⁶ Nurdiansyah dkk., *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Sidoarjo: Nizamial Learning Center, 2016), 70.

²⁷ Miftahul Huda, *Cooperative Learning metode, teknik, struktur dan model penerapan* (Yogyakarta: Bima Bayu Atijah, 2011), 120.

- b. Dalam satu kelompok tersebut masing-masing siswa memperoleh materi yang berbeda.
- c. Dari beberapa kelompok, para siswa dengan keahlian yang sama atau materi yang sama bertemu untuk mendiskusikannya dalam kelompok-kelompok ahli.
- d. Setelah selesai berdiskusi para ahli kembali ke dalam kelompok asal.
- e. Para ahli menerangkan hasil diskusinya kepada kelompok asal.
- f. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjuk salah satu anggota sebagai perwakilan kelompok.
- g. Para siswa mengerjakan kuis-kuis individual yang mencakup semua topik.²⁸

Kelebihan metode ini antara lain melatih kerjasama siswa dalam kelompok. Kemampuan kerjasama untuk memperoleh informasi merupakan salah satu syarat dalam belajar mandiri. Metode ini juga melatih keberanian mengajukan pendapat tentang sesuatu atas dasar pengetahuan yang telah dimiliki. Siswa dilatih untuk belajar secara konstruktivistik. Siswa dilatih belajar dengan menggunakan paradigma yang melandasi belajar mandiri.²⁹

C. Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran dengan menggunakan model yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh seorang

²⁸ Slavin. E R, *Cooperative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2010), 241.

²⁹ Haris Mudjiman, *Belajar Mandiri pembelajaran dan penerapan* (Surakarta: UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press), 2011), 73.

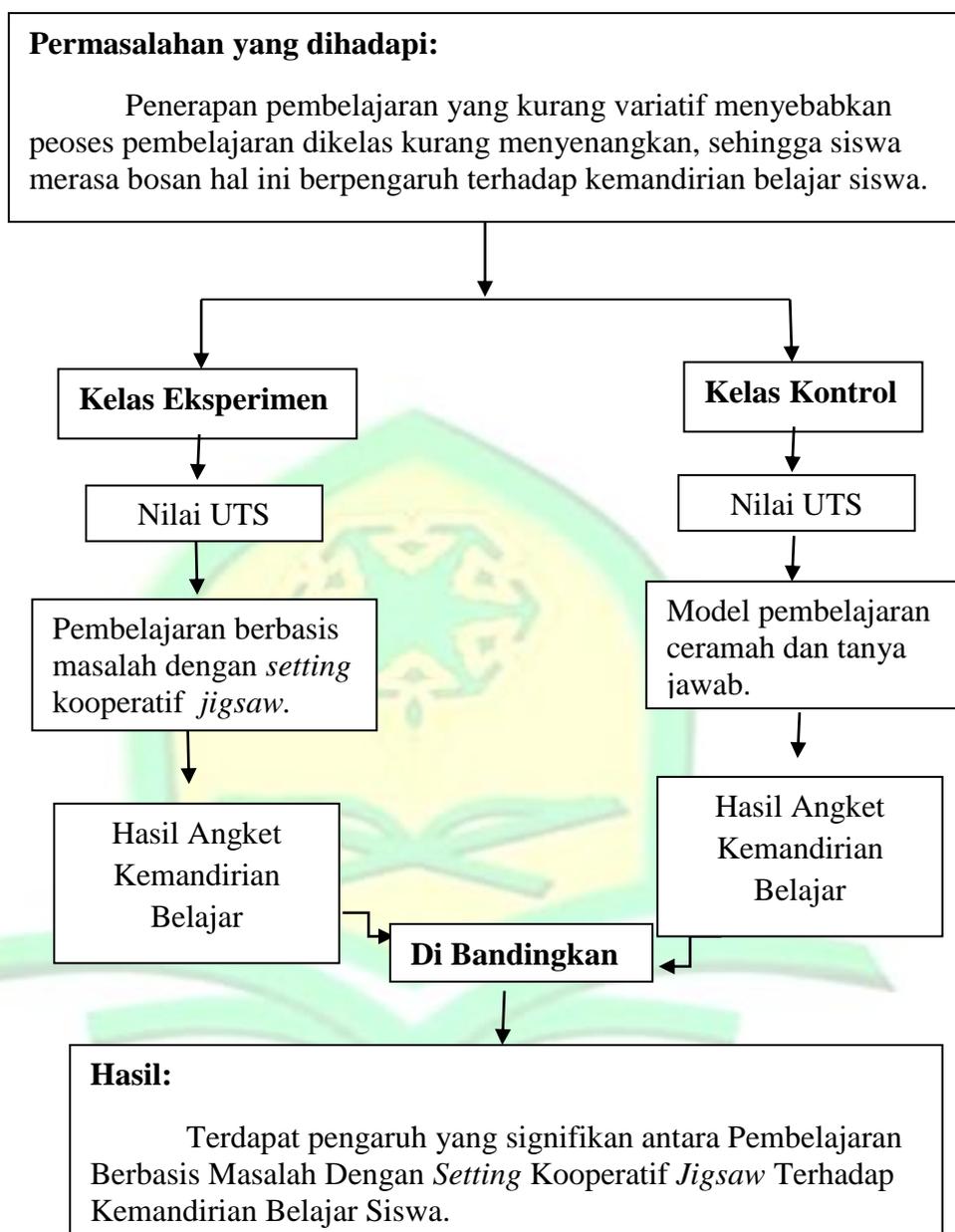
pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan.

Kurang maksimalnya implementasi kurikulum 2013 di SMP N 1 Bandar Pacitan ini menyebabkan kurangnya kemandirian siswa dalam belajar. Sedangkan berdasarkan isi Standar Kompetensi Lulusan peserta didik SMP/MTs menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI adalah peserta didik memiliki kemampuan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif.³⁰ Hal ini salah satunya disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dimana siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran dan lebih mengandalkan informasi dan evaluasi dari guru sehingga mengakibatkan siswa tidak memiliki kemandirian belajar. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang harus dilakukan oleh seorang pendidik dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan seorang pendidik untuk meningkatkan iklim belajar yang menyenangkan di kelas sehingga dapat menumbuhkan kemandirian belajar siswa adalah dengan menggunakan pembelajaran yang menarik. Salah satu jenis pembelajaran tersebut adalah pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw*. Pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* merupakan salah satu alternatif yang bisa dilakukan oleh seorang pendidik untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa.

³⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Kelulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, Bab 2. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016.*

Pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* dalam penelitian ini di terapkan pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelas yang akan diberikan *treatment*. Sedangkan untuk mengetahui pengaruhnya dalam pembelajaran digunakanlah kelas kontrol (kelas yang tidak diberikan *treatment*) dengan menggunakan pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa, masing- masing kelas dilihat rata-rata nilai UTSnya. Setelah di rata-rata nilai UTSnya, kemudian siswa yang memiliki kemampuan akademik dengan rata-rata rendah akan di tetapkan sebagai kelas eksperimen yang nantinya diberikan *treatment* sedangkan siswa yang memiliki kemampuan akademik dengan rata-rata tinggi akan di tetapkan sebagai kelas kontrol dengan tidak diberikan *treatment*. Langkah terakhir untuk mengukur kemandirian belajar siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan angket kemandirian belajar. Hasil angket kemandirian belajar siswa tersebut nantinya akan di bandingkan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan atau tidak pada pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* terhadap kemandirian belajar siswa. Berangkat dari landasan teori diatas, maka dapat digambarkan kerangka berfikir sebagai berikut:



D. Pengajuan Hipotesis

Teori yang digunakan dalam penelitian kuantitatif akan mengidentifikasi hubungan antar variabel. Hubungan antar variabel ini bersifat hipotesis. ³¹Hipotesis merupakan jawaban sementara berdasarkan rumusan masalah, yang mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan

³¹ Priyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Sidoarjo: Zifatma Publishing, 2016), hlm, 66-67.

dalam pertanyaan.³²Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis adalah populasi yang akan diuji keberlakuannya, atau merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh antara Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan *Setting* Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan di SMP N 1 Bandar Pacitan.

H₁: Terdapat pengaruh antara Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan *Setting* Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan di SMP N 1 Bandar Pacitan.

³²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 93.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.³³ Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji sebuah teori yang berbentuk objektif dengan menguji hubungan antar variabel. Variabel ini nantinya dapat diukur dengan menggunakan instrumen, sehingga data dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik.³⁴

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen* atau metode eksperimen semu. Pada metode ini nantinya akan diberi *treatment* yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode ini dimaksudkan untuk menyelidiki pengaruh langsung dari suatu *treatment* tersebut. Pada penelitian ini kelas eksperimen awalnya akan diberikan *treatment* menggunakan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *non equivalent group design*³⁵ yaitu desain yang terdiri atas dua kelas yakni kelas

³³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 7.

³⁴ Wahidmurni, *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017), 4.n

³⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 116.

eksperimen dan kelas kontrol, diawali dengan pemberian soal *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian kelas eksperimen diberikan *treatment* berupa model pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw*, sedangkan kelas kontrol diberikan model Tanya jawab dan ceramah dan diakhir pertemuan diberikan soal *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat efek dari *treatment* yang diberikan pada kelas eksperimen.³⁶

Variabel penelitian ini terdapat dua macam yaitu variabel independen atau sering disebut dengan variabel bebas dan variabel dependen atau variabel terikat. Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, biasanya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu.

Dalam penelitian ini variabel independennya adalah pembelajaran Pembelajaran Berbasis Masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* (X). Sedangkan, variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel dependennya adalah kemandirian belajar siswa kelas VII SMPN 1 Bandar (Y). Adapun rancangan penelitiannya sebagai berikut:

R₁O₁	X	O ₂
R₂O₃	-	O ₄

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

³⁶Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 80.

Keterangan:

R₁ : Kelas Eksperimen

R₂ : Kelas Kontrol

O₁,O₃ : Tes kemampuan kemandirian belajar awal

O₂,O₄ :Tes kemampuan kemandirian belajar akhir

X : Pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw*

- : Pembelajaran konvensional berupaTanya jawab dan ceramah

Alur perlakuan dalam penelitian ini yaitu, memberikan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* pada kelas eksperimen. Materi yang digunakan adalah aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Langkah-langkahnya menurut Trianto sebagai berikut: 1. Orientasi siswa kepada masalah, 2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3. Membimbingpenyelidikan siswa untuk belajar, 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.³⁷

Pada tahap orientasi guru menjelaskan materi yang akan di pelajari siswa serta menjelaskan alur pembelajaran dan memberikan motifasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pemecahan masalah tersebut. Materi yang akan dipelajari siswa adalah materi IPS dengan pembahasan aktifitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Permasalahan nantinya akan dipecahkan oleh siswa melalui metode pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw*.

³⁷ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontuktivistik* (Jakarta; Bumi Aksara, 2010), 98.

Pada tahap pengorganisasian guru diminta untuk membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasi pelajaran yang berhubungan dengan masalah tersebut dan guru memberikan contoh soal serta memecahkannya bersama dengan siswa.

Pada tahap pemberian masalah guru memberikan beberapa permasalahan yang harus di pecahkan oleh siswa berdasarkan persyaratan soal sebagai sebuah pemecahan masalah, dan pada tahap pemecahan masalah guru membimbing siswa untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Pada tahap analisis dan evaluasi guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap hasil pemecahannya dan proses-proses pemecahan yang mereka lakukan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 1 Bandar Pacitan semester genap tahun ajaran 2019/2020 yang memiliki kemampuan akademik hampir sama. Nilai rata-rata UTS kelas VII A adalah 84 dan kelas VII E adalah 83. Berdasarkan nilai tersebut maka, kelas VII E ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A ditetapkan sebagai kelas kontrol. Pemilihan subjek penelitian tersebut dilakukan dengan pertimbangan tertentu, yaitu:

Dilihat dari nilai rata-rata UTS semester ganjil akan ditetapkannya kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pemilihan subjek penelitian tersebut dilakukan dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Kedua kelas harus memiliki kemampuan rata-rata yang hampir sama yang dilihat dari hasil UTS siswa semester gasal tahun ajaran 2019/2020.

2. Dari dua kelas yang dianggap memiliki kemampuan hampir sama, akan dipilih sebagai kelas eksperimen dari nilai UTS yang lebih rendah (83) dan dipilih sebagai kelas kontrol dari nilai UTS yang lebih tinggi (84). Hal ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh dari perlakuan dengan pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw*.

Selain menetapkan dua kelas sebagai subjek penelitian, juga perlu menetapkan satu kelas sebagai kelas uji coba instrumen. Kelas tersebut dipilih dengan asumsi telah mendapatkan pembelajaran materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Hal ini dimaksudkan agar instrumen yang dipergunakan dalam penelitian benar-benar valid.

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁸ Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIISMP Negeri 1 Bandar Pacitan Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 182 siswa yang terbagi dalam lima kelas VII A, VII B, VII C, VII D dan VII E yang masing-masing kelasnya terdiri dari 28 siswa.

³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 80.

2. Sampel

Sampel menurut Priyono adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti.³⁹ Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik. Sedangkan teknik sampling adalah cara menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu peneliti menentukan sendiri sampel yang akan diambil karena pertimbangan tertentu. Jadi, sampel yang akan diambil tidak secara acak akan tetapi ditentukan sendiri oleh peneliti.⁴⁰ Adapun pertimbangan yang dilakukan dalam pengambilan sampel ini yaitu berdasarkan nilai UTS IPS semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Nilai rata-rata UTS kelas VII A adalah 84 dan kelas VII E adalah 83. Berdasarkan nilai tersebut maka, kelas VII E ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A ditetapkan sebagai kelas kontrol.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsini Arikunto instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini dibuat variabel penelitian,⁴¹ dalam instrumen penelitian harus mempunyai dua syarat penting yaitu, valid dan reliabel. Instrumen penelitian nantinya disusun berdasarkan indikator-indikator yang terkandung di dalam masing-masing variabel. Berdasarkan

³⁹ Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Sidoarjo: Zifatma Publishing, 2016), hlm, 104.

⁴⁰ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 183.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 102.

definisi masing-masing variabel tersebut disusun dalam indikator-indikator yang kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan.

Instrumen penilaian merupakan alat yang digunakan untuk menilai hasil perlakuan yang diberikan pada siswa selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Angket

Instrumen tersebut berupa Kuesioner kemandirian belajar siswa yang berbentuk angket. Kemandirian belajar siswa yang diamati meliputi empat indikator pengamatan yaitu, indikator percaya diri, inisiatif, tanggung jawab, dan disiplin. Model angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup dengan menggunakan skala *Likert* dengan 3 opsi jawaban alternatif yaitu: skor 1 untuk jawaban **TP**/Tidak Pernah, skor 2 untuk jawaban **KK**/Kadang-kadang, dan skor 3 untuk jawaban **S**/Sering.

Angket ini terdapat 20 butir soal, angket ini diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pertanyaan yang sama sebelum *treatment* dan sesudah *treatment*. Hasil dari angket ini nantinya akan digunakan untuk pengujian hipotesis. Adapun aspek yang diamati masing-masing indikator pengamatan sebagai berikut:

Tabel.3.2
Kisi-kisi angket kemandirian belajar

Variabel Penelitian X	Indikator	Aspek penilaian	Nomor pertanyaan	
			Positif	Negatif
Kemandirian Belajar	1. Percaya Diri	a. Siswa belajar tidak bergantung kepada orang lain.	-	1
		b. Siswa memiliki keberanian untuk	2	-
		c. berbuat dan bertindak.	3	4,5
		d. Siswa yakin dengan diri sendiri.		
	2. Tangung jawab	a. Siswa memiliki kesadaran diri dalam belajar.	6	7
		b. Siswa mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru dengan baik.	8	-
		c. Siswa ikut aktif dan bersungguh sungguh dalam belajar.	9,10	-
	3. Inisiatif	a. Siswa belajar dengan keinginan sendiri.	11	12
		b. Siswa bertanya dan menjawab tanpa disuruh orang lain.	13	-
		c. Siswa berusaha mencari sumber referensi lain dalam belajar tanpa disuruh guru.	14 15	
	4. Disiplin	a. Siswa memperhatikan penjelasan guru ketika pelajaran.	16	17
		b. Siswa tidak menunda tugas yang diberikan guru.	18	19
		c. Siswa tidak malas belajar.	-	20
Jumlah			20	

2. Instrument Tes

Instrument tes digunakan untuk melihat keberhasilan penggunaan pembelajaran dengan *setting* kooperatif *jigsaw* akan digunakan instrumen berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal untuk *pretest* dan

posttest dibuat sama, yaitu 15 item soal. Soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda sebab disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, yaitu kemampuan siswa dalam materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan.

Untuk mengetahui keabsahan setiap butir soal maka perlu duadakannya uji validitas dan uji reliabilitas sebelum instrumen penelitian digunakan. Uji validitas dan reliabilitas yang peneliti lakukan berdasarkan pada penelitian berbasis kelas, meliputi validitas isi dan validitas rupa.

Berikut ini merupakan penyusunan instrument tes berdasarkan kisi-kisi yang sesuai dengan indikator.

Table.3.3
Kisi-Kisi Soal *Pre-Test* Dan *Post-Test*

Materi Pokok	Indikator	Butir Soal	Nomor Soal
Aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan	Mengamati kelangkaan barang dan jasa.	1	9
	Mengamati jenis-jenis kelangkaan	3	13,14,15
	Menjelaskan cara memenuhi kebutuhan	2	1,12
	Menyebutkan jenis-jenis kebutuhan manusia.	7	2,4,5,6,7,8,10
	Menjelaskan faktor yang mempengaruhi kelangkaan	2	3,11

Untuk mengetahui kualitas instrumen soal tes dan angket, harus dilakukan pengujian validitas konstruk dan validitas isi yang dapat digunakan pendapat dari para ahli (*judgment experts*). Untuk itu angket yang telah dibuat berdasarkan teori tertentu dikonsultasikan kepada ahlinya (minimal tiga) untuk mendapatkan tanggapan atas angket yang telah kita buat, saran dari para ahli bias jadi ada perbaikan, tidak ada perbaikan atau

bahkan dirombak secara total. Setelah pengujian validitas kontruk dan validitas isi dinyatakan telah selesai, hasil dari instrument tersebut dapat digunakan untuk melakukan penelitian.⁴²Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian soal dengan tujuan belajar, ketetapan jumlah soal, dan kebenaran konsep yang digunakan.

Setelah direvisi, semua instrument tes yang dinilai sudah memenuhi kriteria, selanjutnya instrument soal tes dan angket diujicobakan kepada siswa kelas VII D SMP N 1 Bandar Pacitan. Tujuan uji coba instrument ini untuk mengetahui tingkat kesukasran, daya beda, validitas butir soal dan reliabilitas seperangkat instrument.

a) Uji Validistas

Untuk menguji validitasbutir soal digunakan rumus *KorelasiProduct Moment(Bivariate-Pearson)* yang dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program *SPSS Statistic for Windows 2018*. Uji ini dilakukan dengan cara mengkorelasi skor tiap item soal dengan skor total. Kriteria validitas instrumen tes yang dibuat oleh guru dapat dilihat pada tabel berikut. Setiap butir soal dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$. Harga kritis dari r_{tabel} adalah 0,38 menggunakan derajat kebenaran 5%. Perhitungan validitas butir soal selanjutnya bisa dilihat di lampiran 4.1. Hasil uji coba validitas butir soal tes aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan bisa dilihat dalam tabel 3.4 berikut ini:

⁴²Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta,2018), 125.

Table 3.4
Hasil Analisis Validitas Butir Soal Tes
Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhan

NO	Nilai r_{xy}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
1	0,62	0,38	Valid
2	0,39	0,38	Valid
3	0,53	0,38	Valid
4	0,50	0,38	Valid
5	0,49	0,38	Valid
6	0,54	0,38	Valid
7	0,50	0,38	Valid
8	0,65	0,38	Valid
9	0,47	0,38	Valid
10	0,45	0,38	Valid
11	0,47	0,38	Valid
12	0,50	0,38	Valid
13	0,49	0,38	Valid
14	0,43	0,38	Valid
15	0,46	0,38	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan validitas untuk setiap butir soal tes aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, diperoleh **Nilai r_{xy}** berada diantara 0,50-0,65. Dengan demikian $r_{xy} > r_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa butir soal tes aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan sebanyak 15 soal dinyatakan valid. Untuk hasil uji validitas

instrument angket kemandirian belajar tersaji dalam tabel 3.5 berikut ini:

Tabel3.5
Hasil Uji Validitas Instrument
Angket Kemandirian Belajar

No	Nilai r xy	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,73	0,38	Valid
2	0,70	0,38	Valid
3	0,64	0,38	Valid
4	0,69	0,38	Valid
5	0,78	0,38	Valid
6	0,65	0,38	Valid
7	0,78	0,38	Valid
8	0,58	0,38	Valid
9	0,63	0,38	Valid
10	0,70	0,38	Valid
11	0,61	0,38	Valid
12	0,79	0,38	Valid
13	0,70	0,38	Valid
14	0,83	0,38	Valid
15	0,52	0,38	Valid
16	0,61	0,38	Valid
17	0,79	0,38	Valid
18	0,63	0,38	Valid
19	0,79	0,38	Valid
20	0,83	0,38	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan validitas untuk instrument diperoleh **Nilai r_{xy}** berada di antara 0,50-0,65. Dengan demikian $r_{xy} > r_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa butir soal tes aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan sebanyak 20 soal dinyatakan valid.

b) Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten cermat dan akurat. Jadi uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Dalam penelitian ini untuk menghitung koefisien reliabilitas seperangkat instrumen digunakan reliabilitas *alpha cronbach*,⁴³ dengan di bantu menggunakan aplikasi *SPSS Statistic for Windows 2018*. Perhitungan selengkapnya untuk mencari koefisien reliabilitas masing-masing instrument dapat dilihat di Lampiran 4.2. Hasil uji reliabilitas perangkat instrument tersaji dalam tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen

No	Instrument	Nilai r_{xy}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
1	Aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan	0,78	0,38	Reliable
2	Kemandirian Belajar	0,95	0,38	Reliable

D. Teknik Pengumpulan Data

⁴³ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS...*, 89-90.

Berdasarkan metode penelitian di atas, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang dipergunakan dengan bentuk tugas atau suruhan yang harus dilaksanakan dan dapat pula berupa pertanyaan-pertanyaan atau soal yang harus dijawab. Adapun pelaksanaannya, dapat dilaksanakan secara lisan maupun tes tertulis. Tes merupakan alat yang direncanakan untuk mengukur kemampuan, keahlian atau pengetahuan.⁴⁴Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal *essay*. Tes ini digunakan untuk memperoleh data kemandirian belajar siswa.

2. Metode Angket

Metode anfket adalah cara penilaian siswa yang dilakukan tanpa menguji siswa tetapi dengan melakukan pengamatan secara sistematis.⁴⁵Metode Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan instrumen berupa angket untuk mengetahui tingkat kemandirian belajar siswa dengan menggunakan pengukuran skala *likert*. Angket kemandirian belajar siswa awal dan akhir masing-masing berupa pilihan *checklist* sebanyak 20 pertanyaan. Skor maksimal angket kemandirian belajar siswa adalah 100 dan skor minimalnya adalah 20.

3. Metode Observasi

⁴⁴ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan: Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan di Sekolah*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), 55-56.

⁴⁵ *Ibid.*, 61.

Observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk memperoleh data berlangsungnya pembelajaran terkait aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional maupun konstruktivisme.

4. Metode Dokumentasi

Dokumentasi di dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data Ulangan Tengah Semester pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP N 1 Bandar Pacitan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi *treatment*.

E. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui pengaruh antara variabel X (pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw*) dan variabel Y (kemandirian belajar) maka, data akan dianalisis menggunakan analisis kuantitatif, “Dalam Penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan”.⁴⁶

⁴⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 147.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode statistik, yaitu statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil penelitian dalam bentuk tabel, grafik, histogram, frekuensi, maupun standar deviasi. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan *Setting* Kooperatif *Jigsaw* terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP pada materi Aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan di SMPN 1 Bandar Pacitan.

1. Uji prasyarat analisis

a. Uji normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu untuk kelas eksperimen (VII E) dan kelas control (VII A). uji normalitas data dilakukan dengan menguji satu sampel Kolmogorov-Smirnov (*one-Sampele Kolmogorov-Smirrnov*). Untuk pengujian normalitas dalam penelitian ini di bantu dengan program komputer *SPSS for Windows 2018* dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Data dikatakan tidak normal apabila data berdistribusi $\text{sig} < 5\%$, dan sebaliknya data dikatakan normal jika $\text{sig} > 5\%$. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi sebesar $0,921 > 0,05$ maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS for Windows 2018* dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Data dikatakan berdistribusi tidak homogeny apabila $\text{sig} < 0,05$, dan sebaliknya jika $\text{sig} \geq 0,05$ maka data berdistribusi homogen.

2. Analisis Angket

Angket kemandirian belajar siswa dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang diperoleh dari angket yang telah di isi oleh siswa kelas eksperimen (VII E) maupun kelas kontrol (VII A). Untuk mengetahui tingkat kemandirian belajar siswa data terdiri dari 4 rentan skala. Dalam penelitian ini angket kemandirian belajar terdiri dari 20 butir soal dengan ketentuan jika siswa menjawab selalu diberi skor 4 sampai siswa yang menjawab tidak pernah diberi skor 1. Adapun acuan penilaian dalam angket ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7
Acuan penilaian angket kemandirian belajar

Skor	Kriteria
0-20	Tidak Mandiri
20-40	Kurang Mandiri
40-60	Cukup mandiri
60-80	Mandiri
80-100	Sangat Mandiri

Sumber, (Jihad dan Haris (2013:88-89))

3. Pemahaman materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan

Analisis Pemahaman materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah dengan

setting kooperatif *jigsaw* dapat dilihat dalam nilai *post-test* yang mana diperoleh data bahwa siswa setelah dilakukan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* cukup mandiri dalam belajar. Hasil *post-test* dianalisis berdasarkan KKM dari SMP N 1 Bandar Pacitan dengan KKM untuk IPS 70, maka jika siswa mendapat nilai ≤ 70 maka dinyatakan tuntas .

4. Keterlaksanaan Pembelajaran

Data dalam penelitian ini berupa data observasi terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* dalam pelajaran IPS materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Analisis data dilakukan dengan menghitung rata-rata skor yang di berikan oleh *observer* dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.8
Acuan Penilaian skor rata-rata

Rentang Skor	Nilai	Kategori
$3,99 < X < 5,00$	A	Sangat Baik
$3,49 < X < 3,99$	B	Baik
$2,99 < X < 3,49$	C	Cukup Baik
$1,99 < X < 2,99$	D	Kurang Baik
$X < 1,99$	E	Sangat Kurang Baik

Sumber, (Borich (Rohmah Sulistiowati, 2011;37)

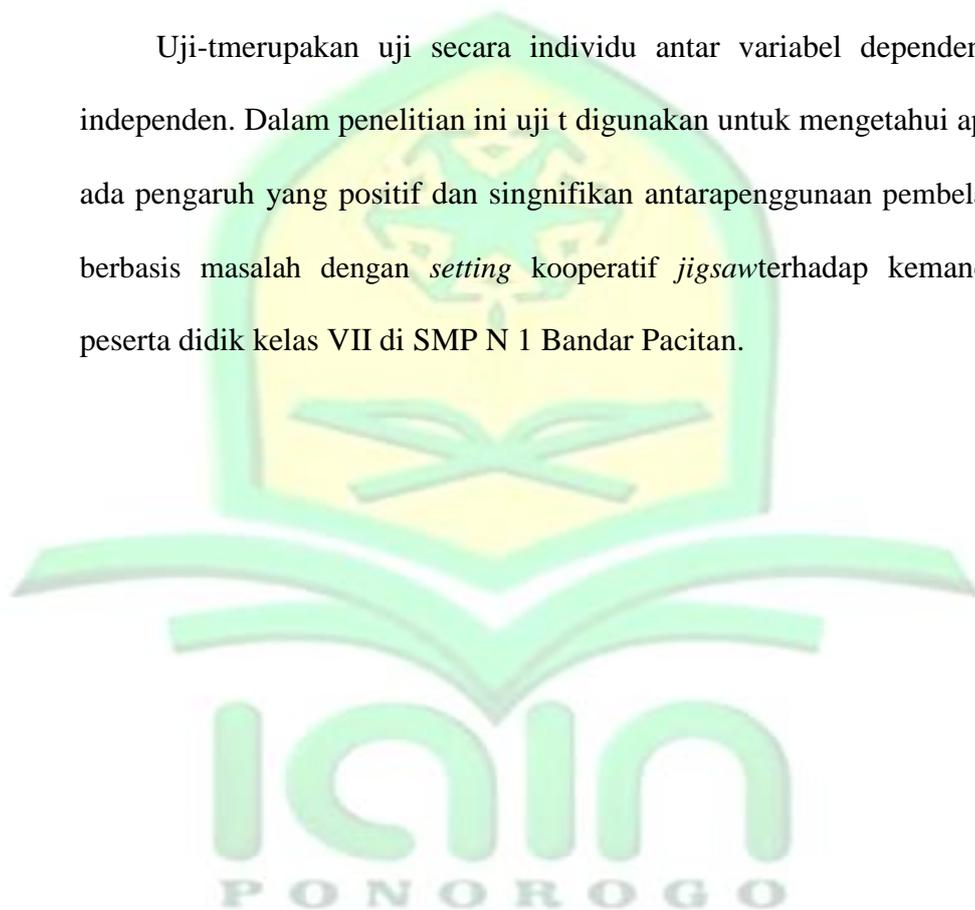
5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t yang dihitung dengan menggunakan program *SPSS for Windows 2018* dengan melihat angka signifikan $\leq 5\%$ yang berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan pembelajaran berbasis masalah dengan

setting kooperatif *jigsaw* terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas VII di SMP N 1 Bandar Pacitan.

Singnifikan $\geq 5\%$ berarti tidak ada pengaruh yang positif dan singnifikan antara penggunaan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas VII di SMP N 1 Bandar Pacitan.

Uji-tmerupakan uji secara individu antar variabel dependen dan independen. Dalam penelitian ini uji t digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang positif dan singnifikan antarpenggunaan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* terhadap kemandirian peserta didik kelas VII di SMP N 1 Bandar Pacitan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat

SMP N 1 Bandar merupakan Sekolah Menengah Pertama yang ada di Desa Bandar, berdiri pada tahun 1983 yang bertempat di Dusun Panjing Desa Bandar, dan dipindahkan ke Dusun Krajan Desa Bandar pada tahun 1985 hingga saat ini. Sebagai Sekolah Negeri, SMP N 1 Bandar tidak kesulitan mendapatkan siswa untuk masuk menjadi murid.

Sejak saat itu pergantian pimpinan sekolah dapat diurutkan sebagai berikut, Tahun 1984-1988 dipimpin oleh bapak Ali Rochman, BA, Tahun 1988-1991 dipimpin oleh bapak Sajoeti, Tahun 1991-1993 dipimpin oleh bapak Djumadi Haris, Tahun 1993-1995 dipimpin oleh bapak Sukardi, Tahun 1995-1997 dipimpin oleh bapak Drs. Sukundoko, Tahun 1997-2000 dipimpin oleh ibu Tundijiah, Tahun 2000-2004 dipimpin oleh bapak Edi Sutrisno, M.Pd, Tahun 2004-2006 dipimpin oleh bapak Taryono, S.Pd, Tahun 2006-2008 dipimpin oleh bapak Agus Prihono, S.Pd, Tahun 2008-2015 dipimpin oleh bapak Bambang Muwiyono, Tahun 2015-2017 dipimpin oleh bapak Ediyanto, M.Pd.i, Tahun 2017- sekarang dipimpin oleh bapak Sujito, S.Pd.

2. Visi, Misi dan Tujuan

Adapun Visi Misi Dan Tujuan Pendidikan SMP N 1 Bandar sebagai berikut:

a. Visi :

“Unggul dalam Akademis, Olahraga, Seni dan Ketrampilan, Peduli Lingkungan berdasarkan Iman dan Taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”.

b. Misi

- 1) Mengembangkan Kurikulum Satuan Pendidikan, yang mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik dan masyarakat.
- 2) Melaksanakan Pembelajaran penilaian dan bimbingan Konseling yang efektif dan efisien.
- 3) Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler yang mencakup pengembangan kompetensi dan pelestarian budaya.
- 4) Meningkatkan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi.
- 5) Melaksanakan kegiatan keagamaan baik formal (pelajaran) maupun non formal (ta'lim pagi dan siang pada hari jum'at).
- 6) Mewujudkan model-model dan inovasi dalam pembelajaran untuk semua mapel.
- 7) Menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.
- 8) Melaksanakan intensifikasi pelajaran yang berhubungan dengan pengembangan psikomotor.

- 9) Menyediakan sumber pembiayaan yang melibatkan partisipasi masyarakat.
- 10) Mewujudkan prestasi non akademik dalam lomba rata-rata 5 besar tingkat kabupaten.
- 11) Mewujudkan manajemen sekolah yang akuntabel, transparan dan partisipatif.
- 12) Mewujudkan Sekolah yang tertib, aman, indah, menyenangkan dan ramah lingkungan.
- 13) Mewujudkan pengembangan pembiayaan pendidikan yang memadai, wajar dan adil.
- 14) Mewujudkan kerjasama dengan penyandang dana (orangtua/wali siswa, sponsor, alumni dll) dalam meningkatkan pengembangan pembiayaan pendidikan.
- 15) Mewujudkan usaha-usaha sekolah melalui unit produksi (Kopsis).
- 16) Mewujudkan sistem penilaian beragam untuk semua mapel dan semua jenjang kelas.
- 17) Mewujudkan sistem penilaian (PAN/PAP) oleh guru, sekolah dan pemerintah dalam pembelajaran atau akhir kegiatan pembelajaran.
- 18) Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, hijau dan sehat (*clean, green and hygiene*).
- 19) Mewujudkan pengelolaan sampah organik dan anorganik secara efektif dan efisien.
- 20) Mewujudkan pengelolaan limbah sampah.

21) Mewujudkan sekolah yang peduli lingkungan

c. Tujuan

- 1) Memiliki perangkat dokumen pedoman pelaksanaan rencana kerja/program (RKS dan RKAS).
- 2) Melakukan pembinaan dan pengembangan peserta didik sesuai kemampuan, bakat dan minat melalui kegiatan kokurikuler, ekstrakurikuler dan pengembangan diri.
- 3) Melakukan pengembangan KTSP, pembelajaran, dan penilaian.
- 4) Menyusun kalender kegiatan akademik sekolah.
- 5) Penyusunan, penataan, dan pengembangan struktur organisasi sekolah dan mekanisme kerja.
- 6) Pengembangan pendidik dan tenaga kependidikan dalam rangka mewujudkan profesionalisme.
- 7) Pengembangan dan pemenuhan sarana dan prasarana minimal dalam mendukung peningkatan mutu sekolah.
- 8) Pengembangan dan pemenuhan fasilitas pembelajaran dan penilaiannya dalam mewujudkan pembelajaran Pakem, CTL, Cooperative learning, quantum learning, dll.
- 9) Pengembangan dan pemenuhan keuangan/pembiayaan program pendidikan.
- 10) Pengembangan budaya dan lingkungan sekolah kondusif dalam mendukung kenyamanan proses pembelajaran.

- 11) Pengembangan peran serta masyarakat dan kemitraan melalui komite sekolah dan para alumni.
- 12) Pengembangan pengawasan dan evaluasi ketenagaan secara periodik dan berkelanjutan.
- 13) Pengembangan sistem informasi manajemen sekolah melalui penyiapan hardware dan software dalam mendukung percepatan peningkatan mutu sekolah.
- 14) Pengembangan pembiayaan pendidikan yang memadai, wajar dan adil.
- 15) Kerjasama dengan penyandang dana (sponsor, alumni dll) dalam meningkatkan pengembangan pembiayaan pendidikan.
- 16) Usaha-usaha sekolah melalui unit produksi (Kopsis).
- 17) Sistem penilaian beragam untuk semua mapel dan semua jenjang kelas.
- 18) Sistem penilaian (PAN / PAP) oleh guru, sekolah dan pemerintah dalam pembelajaran atau akhir kegiatan pembelajaran.
- 19) Menanamkan sikap santun, cinta kebersihan, cinta kelestarian lingkungan dengan dilandasi keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 20) Mengembangkan model dan metode pembelajaran berbasis lingkungan hidup.
- 21) Penggalian dan pengembangan materi tentang permasalahan pengelolaan sampah organik di lingkungan sekolah.

22) Meningkatkan upaya pengelolaan sampah organik dan anorganik secara efektif dan efisien.

23) Meningkatkan pengelolaan limbah sampah untuk kerajinan tangan.

B. Diskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Bandar Pacitan pada kelas VII semester genap tahun pelajaran 2019/2020 dengan mengambil subjek penelitian kelas VII E sebagai kelas eksperimen, dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* dan kelas VII A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran tanya jawab dan ceramah. Adapun hasil penelitian sesuai dengan observasi yang telah dilakukan oleh *observer* sebagai berikut.

1. Data Awal

Sebelum melakukan penelitian terhadap kemandirian belajar siswa kelas VII SMP N 1 Bandar Pacitan peneliti terlebih dahulu membagikan angket kemandirian belajar dan soal *pre-test* kepada siswa kelas VII D yang dianggap sudah mendapatkan materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Angket kemandirian belajar berjumlah 20 nomor dan soal *Pre-test* berjumlah 15 soal. Berikut ini merupakan rangkuman dari hasil angket dapat dilihat di tabel 4.1, sedangkan data lengkapnya bisa dilihat di lampiran 4.1.

Tabel 4.1
Hasil angket kemandirian belajar

Kelas	Data Angket kemandirian belajar sebelum <i>treatment</i>			Data Angket kemandirian belajar setelah <i>treatment</i>		
	Mean	%	Kategori	Mean	%	Kategori
Ekperimen	65,5	66%	Cukup Mandiri	71,95	72%	Mandiri
Kontrol	75,8	76%	Mandiri	59,55	60%	Cukup Mandiri

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kemandirian belajarsiswa kelas VII pada mata pelajaran IPS kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan *Setting Kooperatif Jigsaw*. Data mengenai proses Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan *Setting Kooperatif Jigsaw* diperoleh melalui soal *pretest* dan *posttest*. Dari selisih hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dihitung rata-ratanya sehingga diperoleh *gain score*.

Data tersebut diperoleh melalui soal *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Skor untuk jawaban tertinggi pada tiap item soal tersebut adalah 1. Mengenai kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2.

Sebelum soal tes diujikan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, terlebih dahulu divalidasi oleh ahli desain pembelajaran dan ahli materi IPS. Validator dalam penelitian ini adalah Anis Setyawati, M.Pd selaku ahli desain pembelajaran bapak Wiwit Pudyaningrum, S.Pd selaku

ahli materi IPS. Hasil dari validasi desain pembelajaran disebutkan bahwa instrumen sudah baik, sedangkan dari validasi ahli materi disebutkan bahwa materi perlu diuraikan lebih detail lagi kaitannya dengan kelangkaan sebagai permasalahan ekonomi. Hasil validasi ahli tersebut dapat dilihat pada lampiran 3.

Hasil dari validasi ahli dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan. Selanjutnya, instrumen diujicobakan pada kelas VII D yang diasumsikan telah mendapatkan pembelajaran materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Hasil yang diperoleh dari kelas uji coba kemudian diuji tingkat kesukaran, daya beda, validitas, dan reliabilitasnya. Uraian hasil uji coba item soal, hasil *pre-test*, *post-test* sebagai berikut.

1. Hasil Uji Coba Item Soal

Berdasarkan perhitungan tingkat kesukaran, daya beda, validitas, dan reliabilitas untuk kelas uji coba, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.2
Hasil Perhitungan TK, DB, Validitas, dan Reliabilitas Uji Coba Item Soal

Item Soal	TK	DB	Valid	Reliabel	Keputusan
1	0,82	0,21	0,62	0,77	Soal baik dan layak untuk diujikan
2	0,68	-0,07	0,39	0,76	Soal baik dan layak untuk diujikan
3	0,75	0,21	0,53	0,78	Soal baik dan layak untuk diujikan
4	0,71	0,43	0,50	0,76	Soal baik dan layak untuk diujikan
5	0,68	0,21	0,49	0,76	Soal baik dan layak untuk diujikan

6	0,82	0,21	0,54	0,77	Soal baik dan layak untuk diujikan
7	0,79	0,00	0,50	0,76	Soal baik dan layak untuk diujikan
8	0,82	0,36	0,65	0,77	Soal baik dan layak untuk diujikan
9	0,75	0,07	0,47	0,78	Soal baik dan layak untuk diujikan
10	0,64	0,43	0,45	0,76	Soal baik dan layak untuk diujikan
11	0,64	0,43	0,47	0,77	Soal baik dan layak untuk diujikan
12	0,79	0,14	0,50	0,77	Soal baik dan layak untuk diujikan
13	0,68	0,50	0,49	0,76	Soal baik dan layak untuk diujikan
14	0,71	0,14	0,43	0,78	Soal baik dan layak untuk diujikan
15	0,68	0,21	0,46	0,76	Soal baik dan layak untuk diujikan

Dari hasil analisis tingkat kesukaran, daya beda, validitas, dan reliabilitas untuk semua item soal tersebut dapat disimpulkan sudah baik dan layak untuk diujikan. Hasil perhitungan uji coba item soal dapat dilihat pada lampiran 4.1.

2. Data Akhir

Data akhir merupakan data yang diperoleh seorang peneliti setelah melakukan penelitian pada kelas eksperimen (VII E) maupun kelas control (VII A). Data ini berupa angket kemandirian belajar siswa dan soal *post-test* aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Nilai tersebut didapat setelah mengaplikasikan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* pada kelas eksperimen (VII E), dan pembelajaran Tanya jawab dan ceramah di terapkan pada kelas kontrol (VII A). Adapun jumlah angket

kemandirian belajar siswa berjumlah 20 butir, sedangkan untuk soal *post-test* berjumlah 15 butir soal. Berikut ini merupakan rangkuman hasil angket kemandirian belajar dan hasil *post-test* aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, sedangkan data lengkapnya bisa dilihat di lampiran 4.

Tabel 4.3
Hasil angket kemandirian belajar

Kelas	Data angket kemandirian belajar		
	Mean	%	Kategori
Ekperimen	71,95	72%	Mandiri
kontrol	59,55	60%	Cukup Mandiri

Table 4.4
Hasil *post-test* aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan

Kelas	Data hasil <i>post-test</i>			
	Max	Min	Mean	Standar Deviasi
Ekperimen	100	0	11,15	6,15
kontrol	100	0	10,11	6,96

Keterlaksanaan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* diamati oleh satu *observer*. Setiap *observer* memberikan evaluasi dan nilai pada lembar observasi yang telah disediakan oleh *observer*. Dimana lembar observasi tersebut di isi sebanyak tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen (VII E) dan krlas control (VII A). hasil penilaian *observer* kemudian dicari rata-ratanya dan dianalisis untuk

menemukan hasil penelitian serta acuan penentuan skor rata-rata yang dapat dilihat pada table 3.8.

C. Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu untuk kelas eksperimen (VII E) dan kelas control (VII A). uji normalitas data dilakukan dengan menguji satu sampel Kolmogorov-Smirnov (*one-Sampele Kolmogorov-Smirnov*). Untuk pengujian normalitas dalam penelitian ini di bantu dengan program komputer *SPSS for Windows 2018* dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Data dikatakan tidak normal apabila data berdistribusi sig < 5%, dan sebaliknya data dikatakan normal jika sig > 5%. Hasil uji normalitas dalam penelitian ini dapat dilihat dalam table 4.4.

Table 4.5
Uji normalitas data angket kemandirian belajar

N	27
Kolmogorov-Smirnov Z	0.552
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.921

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi sebesar $0,921 > 0,05$ maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal.

c. Uji homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS for Windows 2018* dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Data dikatakan berdistribusi tidak homogeny apabila $\text{sig} < 0,05$, dan sebaliknya jika $\text{sig} \geq 0,05$ maka data berdistribusi homogen. Hasil lengkapnya bisa di lihat di tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.6
Hasil homogenitas

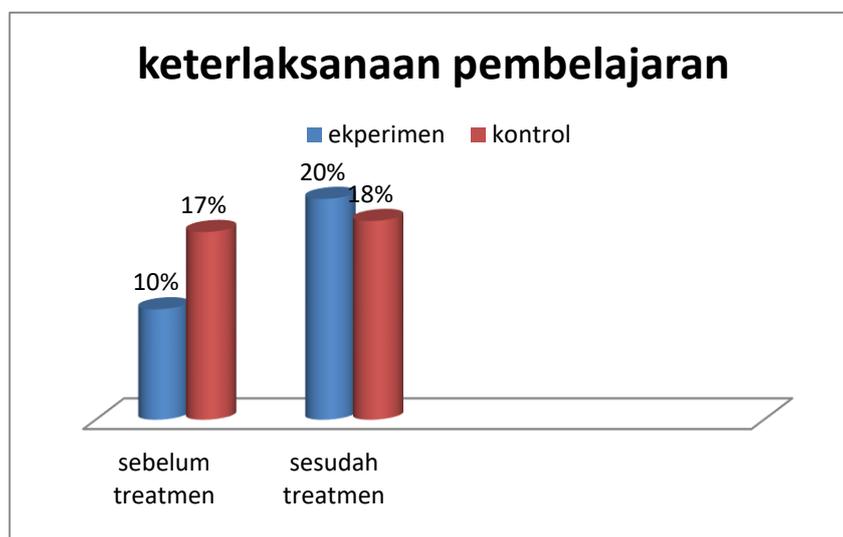
	Sum of Squares	Df	Mean Square	t	Sig.
Between Groups	456.463	1	456.463	33.386	.000
Within Groups	710.963	52	13.672		
Total	1167.426	53			

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansi sebesar $33,386 > 0,05$ maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi homogen.

2. Keterlaksanaan pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* yang diamati oleh *observer*. Hasil nilai dalam penelitian nantinya akan dicari rata-ratanya dan dianalisis untuk mengetahui hasil penelitian. Berikut ini merupakan hasil dari

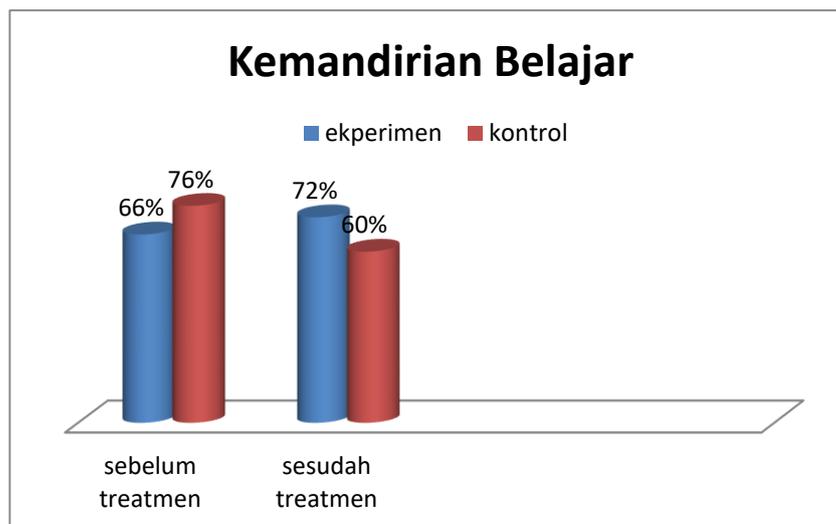
keterlaksanaan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* yang dapat dilihat di grafik dibawah ini:



Berdasarkan grafik di atas bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen awal dengan skor rata-rata sebesar 10%, sedangkan skor rata-rata setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* sebesar 20%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* mengalami peningkatan, dan dapat dikategorikan baik.

3. Hasil Kemandirian belajar

Data kemandirian belajar siswa selama pembelajaran diketahui dari angket yang telah diisi oleh siswa. Hasil angket yang telah diisi oleh siswa pada kelas eksperimen (VII E) dan kelas kontrol (VII A) dapat dilihat di grafik di bawah ini:



Dari grafik diatas diketahui bahwa kemandirian belajar siswa sebelum menggunakan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* dengan tingkat kemandirian 66% untuk kelas eksperimen (VII E) dan 76% untuk kelas Kontrol (VII A), sedangkan setelah menggunakan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* tingkat kemandirian kelas eksperimen (VII E) sebesar 72% dan untuk kelas Kontrol (VII A) turun sebesar 66%.

4. Uji Hipotesis

Hasil analisis uji-t kemandirian belajar dan pemahaman materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan dapat dilihat di table 4.6 sebagai berikut:

Table 4.7
Hasil Uji –T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	53.249	4.314		12.343	.000
X	-.421	.381	-.216	-1.105	.280

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	53.249	4.314		12.343	.000
X	-.421	.381	-.216	-1.105	.280

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan table di atas maka hipotesis yang diajukan adalah:

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara Pembelajaran Berbasis masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi Aktifitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N 1 Bandar Pacitan.

H_1 = Ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Pembelajaran Berbasis masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi Aktifitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N 1 Bandar Pacitan.

Kriteria pengujiannya sebagai berikut:

- Jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak, hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan Pengaruh Pembelajaran Berbasis masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi Aktifitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N 1 Bandar Pacitan.
- Jika nilai sig \geq 0,05 maka H_0 diterima, hal ini berarti tidak ada pengaruh yang signifikan Pengaruh Pembelajaran Berbasis masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar IPS

Siswa SMP Pada Materi Aktifitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N 1 Bandar Pacitan.

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa nilai (sig) = 0,000. Hal ini berarti $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Pembelajaran Berbasis masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi Aktifitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N 1 Bandar Pacitan.

D. Interpretasi dan Pembahasan

1. Interpretasi

a. Temuan Utama

Temuan utama dalam penelitian ini yaitu Pembelajaran Berbasis masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar IPS Siswa SMP Pada Materi Aktifitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan Di SMP N 1 Bandar Pacitan. Temuan tersebut selain diketahui dari hasil analisis uji-t, juga dapat diketahui dari adanya perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen (VII E) yang lebih tinggi daripada kelas kontrol (VII A).

b. Temuan Tambahan

Selain temuan utama, terdapat beberapa temuan tambahan yang diperoleh selama penelitian di lapangan dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi lebih aktif ketika belajar menggunakan. Pada tahap pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* tersebut siswa menjadi aktif ketika melakukan diskusi dan memecahkan permasalahan. Pada tahap pelaporan hasil penelitian siswa juga aktif dalam berdiskusi. Siswa menjadi mudah memahami materi pembelajaran karena siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman yang telah dialami. Selain itu, siswa mampu menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah dengan jawaban yang kontekstual dan aplikatif.
- c. Melatih siswa untuk berpikir kreatif karena setiap siswa mendapatkan tugas untuk memecahkan permasalahan yang ada.

2. Pembahasan

Pembelajaran dengan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* pada penelitian ini dilaksanakan di kelas eksperimen (VII E). Materi pokok yang dipelajari adalah aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Dalam penelitian ini, pelaksanaan proses dengan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan berlangsung selama 2x45 menit. Sebelum dilakukan pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan *pretest* untuk mendapatkan data kemampuan awal siswa sebelum dilakukan pembelajaran. Setelah itu pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga, di mulai dilakukan pembelajaran

dengan dengan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw*. Akhir dari pertemuan tersebut dilakukan *post-test* untuk mendapatkan data kemampuan akhir siswa setelah memperoleh pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran *Jigsaw* sebagai berikut:

1. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (setiap kelompok beranggotakan 5-6 orang). Yang disebut kelompok asal.
2. Dalam satu kelompok tersebut masing-masing siswa memperoleh materi yang berbeda.
3. Dari beberapa kelompok, para siswa dengan keahlian yang sama atau materi yang sama bertemu untuk mendiskusikannya dalam kelompok-kelompok ahli.
4. Setelah selesai berdiskusi para ahli kembali kedalam kelompok asal.
5. Para ahli menerangkan hasil diskusinya kepada kelompok asal.
6. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjuk salah satu anggota sebagai perwakilan kelompok.
7. Para siswa mengerjakan kuis-kuis individual yang mencakup semua topik.⁴⁷ Hal ini dapat diperkuat berdasarkan hasil analisa data terhadap nilai pretest dan posttest siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* berpengaruh terhadap kemandirian belajar siswa SMP

⁴⁷ Slavin. E R, *Cooperative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2010), 241.

pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata kelas eksperimen (VII E) lebih tinggi daripada kelas control (VII A), yaitu $20,7 > 18,9$. Berdasarkan hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen (VII E) mendapatkan nilai rata-rata hampir sama dengan kelas kontrol, akan tetapi lebih tinggi kelas control (VII A), yaitu $10,3 < 17,1$.

Setelah mendapatkan pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw*, hasil rata-rata *post-test* siswa kelas eksperimen (VII E) mengalami kenaikan lebih tinggi daripada kelas kontrol (VII A), yaitu $20,7 > 18,9$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya didominasi dengan tanya jawab dan ceramah. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa hasil studi Asep Ikin Sugandi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Serta Kemandirian Belajar Siswa SMA⁴⁸, dan Asep Ikin Sugandi, dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Setting Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Kemandirian Belajar Siswa SMA⁴⁹, yang melaporkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* ini sangat mempengaruhi

⁴⁸Asep Ikin Sugandi. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan, dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 14 Mei 2011.

⁴⁹Asep Ikin Sugandi. Infinity, Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, Vol 2, No.2, September 2013.

kemampuan kemandirian belajar siswa yang berkolerasi tinggi dengan keberhasilan belajar siswa.

Peningkatan kemandirian belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh tahapan dari model pembelajaran. Akan tetapi, tahapan yang paling efektif adalah yang mampu meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Uraian temuan dari tahap-tahap tersebut kaitannya terhadap kemandirian belajar siswa, antara lain: pertama, pada tahap awal, yaitu identifikasi dan perencanaan masalah, siswa mendapatkan materi awal sehingga siswa memahami apa yang harus dilakukan dalam memulainya pemecahan masalah. Pada tahap ini, siswa menjadi mandiri dalam belajar bersama dengan kelompoknya untuk memecahkan permasalahan yang ada.

Kelebihan model pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* yang berpengaruh kepada kemandirian belajar siswa sebagai berikut:

1. Merealistik kehidupan siswa,
2. Konsep sesuai dengan kebutuhan siswa,
3. Memupuk sifat *inquiry* siswa,
4. Retensi konsep jadi kuat,
5. Memupuk kemampuan *Problem Solving*.

Data keterlaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah di buat. Hasil keterlaksanaan proses pembelajaran sebagai berikut: pertemuan pertama, pada pertemuan pertama observer melakukan tes kemampuan awal berupa soal *essay* dan angket kemandirian belajar, hasil

dari tes kemampuan awal ini digunakan untuk melihat sejauhmana proses pembelajaran yang dilakukan itu. Setelah tes kemampuan awal sudah dilakukan maka observer melakukan pengimplementasian model pembelajaran berupa pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* untuk kelas eksperimen (VII E) dan metode Tanya jawab dan ceramah untuk kelas kontrol (VII A). Dimana siswa tersebut harus memecahkan permasalahan mengenai jenis-jenis kebutuhan manusia.

Pada pertemuan pertama rata-rata yang diperoleh adalah 20,3 atau dalam persentase 20% yng mana masuk dalam kategori kurang baik. Pertemuan kedua peneliti melakukan pembelajaran selama 2x24 menit yang mana diawali dengan model pembelajaran yang sama di pertemuan pertama. Di dalam pertemuan ke dua siswa dibagi menjadi 4 kelompok asal dan 4 kelompok ahli. Dimana siswa tersebut harus memecahkan permasalahan mengenai jenis-jenis kebutuhan manusia.

Sedangkan di pertemuan ketiga siswa hanya diberikan tes kemampuan akhir setelah mendapatkan materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw*. Lebih jelas dan detainya bisa dilihat di lampiran B3 dan B4.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berangkat dari permasalahan yang diajukan peneliti dalam bab pendahuluan serta di dukung hasil penelitian yang telah diolah dan dianalisis datanya menggunakan uji-t maka skripsi ini disimpulkan bahwa:

Pada hasil penelitian, di atas diperoleh beberapa kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* itu sangat berpengaruh terhadap kemandirian belajar IPS siswa SMP N 1 Banadar Pacitan. Hal ini di dibuktikan denhgan uji t dengan T 12,343 pada taraf singnifikasi 0,000. Jadi jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak, hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* terhadap kemandirian belajar siswa SMP pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan.

Pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* juga mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa SMP N 1 Bandar Pacitan terutama pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan adanya grafik kemandirian belajar di bab empat.

B. Saran

Dari penelitian yang telah penulis lakukan terdapat kesimpulan bahwasannya model pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa. Penulis sarankan kepada guru untuk memberikan kebebasan belajar terhadap siswanya agar

dapat meningkatkan kemandirian belajarnya, dan kepada orang tua untuk memberikan perhatian yang maksimal agar dapat membangkitkan kemampuan kemandirian belajar, karena perhatian dan peran orang tua sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa.

Kepada seluruh siswa SMP N 1 Bandar Pacitan umumnya, dan siswa kelas VII pada khususnya penulis menyarankan agar selalu aktif dan komunikatif baik di lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah karena dapat menambah wawasan dan pengalaman serta dapat membentuk kepribadian yang baik sesuai norma yang berlaku.

Untuk penelitiselanjutnya, dapat menguji pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan *setting* kooperatif *jigsaw* terhadap variabel yang berbeda dan pada lokasi penelitian yang berbeda pula, jenjang pendidikan, maupun materi yang lain. Bahkan mampu mengintegrasikan atau membandingkan dengan model pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Asari, Abdur Rahman. *Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Matematika: Seperti Apa Wujudnya?*, conference Paper, (Oktober 2013): 1-2. Diakses pada tanggal 24 Januari 2020.
- Alfiyah, Nanik. *Hubungan Antara Kemandirian Belajar dan Lingkungan Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Angkatan 2010 FIS-UNY* (Jurnal Bisnis: Vol. 4 No. 2 November 2015/ISSN 2252-9993).
- Dessy Wulansari, Andhita. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS...*, 89-90. Diyas Sari, Devi. "Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas IX SMP Negeri 5 Sleman," Skripsi, UNY, Yogyakarta, 2012.
- Edy Surya, Silvia Yanti. *Kemandirian Belajar dalam Memaksimalkan Kualitas Pembelajaran* (Jurnal Prodi Pendidikan Matematika, PPs Unimed, Jl. Willem Iskandar Psr. V Medan 20221; 2017).
- Hidayat, E. *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematik dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik*. Tesis. UPI; Tidak Diterbitkan, 2009.
- Huda, Miftahul. *Cooperative Learning metode, teknik, struktur dan model penerapan*, Yogyakarta: Bima Bayu Atijah, 2011.
- Humaisi, Syafiq. *Pengantar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Ponorogo: STAIN Po Press, 2012.
- Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan: Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan di Sekolah*, Malang: UIN-Maliki Press, 2010.
- Modul kemandirian dalam belajar*, (Nito PDF Professional).
- Mudjiman, Haris. *Belajar Mandiri pembelajaran dan penerapan* (Surakarta: UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press), 2011.

- Nafisah, Inas. "Pengaruh Model *Project Based Learning* Melalui Pembuatan Awetan Bioplastik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII Di SMP Negeri 12 Bandar Lampung Pada Materi Keaneragaman Makhluk Hidup," (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2017).
- Muhammad Afandi.dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Semarang: UNISSULA PRESS, 2013.
- Nurdyansyah, dkk. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*, Sidoharjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Kelulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, Bab 2. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016*.
- Priyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Sidoarjo: Zifatma Publishing, 2016.
- Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovativ Berorientasi Kontuktivistik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- Syarif Sumantri, Mohamad. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Slavin. E R, *Cooperative Learning*, Bandung: Nusa Media, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Siregar, Sofyan. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013).
- Sugandi, Asep Ikin. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan, dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 14 Mei 2011.

Sugandi, Asep Ikin. *Infinity*, Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, Vol 2, No.2, September 2013.

Wahidmurni, *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.

