

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia sedang dihadapkan dengan sebuah wabah pandemi yang dinamakan *Coronavirus disease* atau biasa disebut dengan virus Corona. Virus Corona ini muncul pada tahun 2019 di negara China tepatnya di Ibu kota Wuhan. (Safrizal dkk., 2020). Data yang didapat dari WHO tercatat pada tanggal 17 Mei 2020 bahwa jumlah penduduk yang terinfeksi covid 19 berjumlah 4.534.073 yang tersebar di beberapa negara dengan jumlah spesifik yaitu 216 negara (Yuliana, 2020). Untuk dapat menangani wabah tersebut beberapa kebijakan telah diambil oleh pemerintah negara Indonesia, salah satu bentuk kebijakannya adalah pemberlakuannya kebijakan psbb atau pembatasan sosial berskala besar dengan pemberlakuan di beberapa daerah (Herliandry et al., 2020). Awal maret tahun 2020 covid-19 mulai melanda mancanegara Indonesia.

Upaya negara Indonesia untuk menekan penyebaran virus corona, kebijakan yang dilakukan pemerintah seperti *social distancing*, *physical distancing* hingga pemberlakuan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) di beberapa daerah (Herliandry et al., 2020). Berbagai bidang termasuk pada bidang pendidikan terimbas dari kebijakan pemerintah untuk menekan penyebaran covid-19. Menurut Aji (2020) Proses belajar mengajar terhambat menjadi tidak bisa tatap muka di sekolah karena kebijakan pemerintah untuk menekankan penyebaran covid-19 di neraga indonesia. Untuk menangani hal ini kebijakan pemerintahan daerah dan provinsi menggantikan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan atau sering kita sebut yaitu pembelajaran (daring) (Pujilestari, 2020).

Pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan adalah pembelajaran berbasis *Online* (Tim Kemenristekdikti, 2017). Layanan pembelajaran bermutu dan memberikan layanan yang masif dan dapat menjangkau responden yang lebih banyak atau luas itu merupakan tujuan pembelajaran daring (Sofyana dan Rozaq, 2019).

Dalam kehidupan bermasyarakat kita pasti dipenuhi dengan berbagai

kebutuhan khususnya dalam bidang pendidikan. Pada dasarnya pendidikan mempunyai peranan penting terhadap maju mundurnya suatu bangsa, pendidikan dapat menentukan dan meningkatkan kreativitas bangsa itu sendiri, kreativitas inilah yang akan menuntut bangsa tersebut untuk dapat berkompetensi dengan bangsa-bangsa di negara lain. Dengan adanya peningkatan dan percepatan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, akan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Itu pendidikan menjadi Dengan adanya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan tujuan pembangunan suatu bangsa akan tercapai dan salah satu wadah utamanya adalah pendidikan yang berkualitas..

Faktor-faktor yang harus dimiliki siswa dan guru untuk mendukung pembelajaran daring yaitu 1) Harus memiliki *gadget*, 2) Peserta didik harus bisa mengoperasikan Gadget tersebut khususnya aplikasi *WhassApp*, *Google Classroom* dan *Zoom meet/ Google meet*, 3) Harus memiliki Kuota, 4) Jaringan Internet harus stabil karena kebanyakan siswa tinggal di dalam kota.

Faktor-faktor yang bisa menghambat pembelajaran daring yaitu 1) Terkendala jaringan karena kartu yang dipakai tidak mendukung ditempat tersebut, 2) Gadget yang terbatas karena kemampuan ekonomi orang tua siswa yang kurang baik sehingga harus bergiliran ketika memakai gadget, 3) Peserta didik jenuh, bosan dan malas dalam belajar karena kurang bisa bersosialisasi dengan teman sejawadnya. 4) Semangat belajar peserta didik kurang, 5) Tidak tahu cara pengoprasian aplikasi seperti *WhatsApp*, *Google Classroom* ataupun *Zoom meet/ google meet*.

Sebagai landasan kurikulum meningkatkan pendidikan selalu diperlukan perubahan pola pikir. Pada pembelajaran masa lalu proses pembelajaran selalu menitik beratkan kepada seorang guru. Akibatnya kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada pengujian daripada pembelajaran. Penggunaan model yang lawas seperti ini akan mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan tidak membawa aura semangat bagi yang belajar bahkan bisa menjadi ngantuk dan membosankan, oleh karena itu kita perlu memperbaharui model pembelajaran supaya siswa menjadi aktif dan siswa lebih bisa mengkontruksi konsep pola pikirnya sendiri .

Pada saat ini pembelajaran matematika dilakukan dengan metode yang

dianggap monoton dengan pembelajaran yang hanya terpaku pada contoh dan latihan. Pembelajaran matematika yang seharusnya menjadi pembelajaran yang dapat menantang serta dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam sebuah pembelajaran matematika justru menjadi momok menakutkan bagi siswa. Idealnya manifestasi output dari sebuah pembelajaran matematika siswa harus dapat mengkonstruksi pemahaman siswa itu sendiri secara mendalam yang didasarkan pada pengetahuan yang telah mereka pelajari sebelumnya. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap penting pasalnya dari beberapa mata pelajaran yang sudah disesuaikan berdasarkan kurikulum yang sudah ditetapkan matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang mempunyai jam pelajaran paling banyak. Matematika sudah diajarkan kepada peserta didik sejak TK namun kenyataan bahwa matematika menjadi salah satu momok paling menakutkan bagi siswa terbukti bahwa masih rendahnya tingkat nilai rata-rata pada mata pelajaran matematika di beberapa tingkatan dasar dan menengah.

Tanggapan mengenai matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi mengakibatkan kesulitan guru dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar matematika. Dari berbagai model pembelajaran yang ada ada peneliti memberikan alternatif model pembelajaran yang dianggap menarik dan memicu keaktifan belajar siswa yaitu model pembelajaran *cooperative learning*. Metode pembelajaran *cooperative learning* yaitu sebuah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat bekerja sama dan saling membantu dalam mengkonstruksi sebuah konsep. Dengan metode ini siswa dapat menggali potensi dirinya sendiri dan juga diarahkan untuk bisa bersosialisasi dengan temannya walaupun dalam skala kecil. Sehingga metode "*Cooperative Learning*" siswa dibiasakan untuk bisa saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas dan tanggung jawab.

Dalam kehidupan bermasyarakat kita berlatih berinteraksi, komunikasi, sosialisasi, dan berlatih memahami kekurangan dan kelebihan masing-masing. Menurut Johnson D.W dan Johnson R.T (1993) yang diterjemahkan oleh I Wayan Dasna (2007) Suasana pembelajaran *Cooperative Learning* dapat mengundang persaingan dalam belajar berlomba-lomba dalam kebaikan dan dapat menghasilkan

prestasi yang lebih baik diharapkan siswa dapat aktif dalam belajar yang mengakibatkan apa yang telah dipelajari akan teringat lebih lama lagi. Disamping itu juga siswa dapat menimbulkan sikap kreatif. Walaupun pembelajaran masih belum bisa tatap muka dikarenakan pandemi covid 19 yang masih eksis di Negara kita ada alternative untuk pembelajaran secara sinkronus bisa menggunakan *video conference* seperti *zoom meet*, *google meet*, *visco webex* dan untuk asinkronus bisa menggunakan *web learning* seperti *Google Classroom*, *moddle*, *e-learning*, *e-portofolio dll* siswa dapat berdiskusi bertukar pikiran pada aplikasi tersebut.

Peranan penting bidang matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam hidup bermasyarakat. Mengingat pada pentingnya matematika itu sendiri maka akan timbul suatu harapan pada seorang siswa agar matematika bisa ditingkatkan. Dikarenakan paradigma siswa kurang baik terhadap matematika itu masih tergolong rendah (Widari, 2013:190).

Dalam sebuah pembelajaran memahami sebuah konsep sangatlah penting adanya daripada pembelajaran sekedar menggunakan metode hafalan. Pada dasarnya memahami suatu konsep merupakan sebuah kemampuan yang berkaitan dengan ide-ide matematika yang menyeluruh dan fungsional. Pada pengaplikasian dalam menyampaikan ataupun menjelaskan sebuah konsep guru diharapkan tidak jelaskan dengan istilah yang sulit dipahami sehingga berpotensi siswa untuk tidak mengerti karena jika salah dalam penyampaian ataupun pengertian siswa dalam penjelasan yang guru sampaikan disinyalir dapat mempersulit siswa dalam memahami suatu materi. (Karunia, 2015:81).

Berdasarkan hasil wawancara prapenelitian dengan guru sebagai narasumbernya menyatakan bahwa selama pembelajaran daring di era pandemi terlihat bahwa siswa mengalami kebosanan hal itu disebabkan karena metode dan model pembelajaran yang diterapkan dianggap masih monoton sehingga tidak dapat menjadi pemantik untuk siswa dapat meningkatkan minat belajar. Kenyataan lapangan bahwa guru matematika yang hanya menggunakan metode pembelajaran yang itu-itu saja, Hasil output dari pembelajaran tersebut adalah kurangnya pemahaman ataupun pencapaian hasil belajar siswa. Pada prosesnya dalam menyelesaikan tugas siswa lebih mengutamakan penyelesaian tugas dengan cara instan tanpa memperhatikan serangkaian proses untuk mendapatkan hasil sesuai

dengan tujuan pembelajaran. Penganalisisan diambil dari data lembar kerja siswa dan ulangan harian siswa dengan hasil menyatakan bahwa masih terdapat nya tingkat pemahaman konsep siswa yang lemah.

Pada pembelajaran konsep matematika terkadang terjadi kesalahan yang disebabkan oleh faktor guru maupun faktor siswa. Penyebab terjadinya kesalahan konsep matematika pada pembelajaran matematika yang dilaksanakan oleh guru yaitu disebabkan karena kurang penguasaan pendekatan pembelajaran dan menempatkan metode pembelajaran yang lebih tepat untuk digunakan pada materi tersebut dan juga penguasaan materi itu penting. Sedangkan jika penyebab kesalahan konsep matematika yang disebabkan karena siswa yaitu karena kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran matematika sehingga siswa kurang peduli terhadap pembelajaran matematika yang menyebabkan siswa kesulitan terhadap memahami konsep matematika. Berdasarkan pada kasus lain bahwa pembelajaran matematika itu terkadang hanya mengandalkan hafalan rumus atau konsep tanpa mengetahui atau memahami suatu konsep tersebut sehingga siswa tidak dapat mengaplikasikan konsep tersebut pada situasi keadaan yang berbeda.

Berdasarkan teori sosial *Self Efficacy* merupakan interaksi antara perilaku atau keyakinan berdasarkan kondisi lingkungan sesuai kinerja atau prestasinya (Isnaini, 2009: 25). Selanjutnya Ormrod (2008:20) Menurutnya bahwa *self efficacy* merupakan suatu kemampuan peserta didik dalam menjalankan sesuatu untuk mencapai tujuan pada penilaian seseorang. (Wiliwati, 2012: 20) Mengatakan bahwa *Self efficacy* merupakan suatu kepercayaan seseorang sehingga orang tersebut dapat mengontrol segala pekerjaannya.

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas bahwa *self efficacy* adalah suatu keyakinan atau kepercayaan diri seseorang terhadap penyelesaian tugas-tugas atau pekerjaan yang Ia hadapi sehingga ia dapat mengatasi semua rintangan atau masalah dengan mencapai tujuan yang telah diharapkan.

Strategi pada pembelajaran metode Jigsaw yaitu pembelajaran yang tidak hanya berfokus kepada guru saja melainkan seorang siswa ikut terlibat berperan aktif dalam pembelajaran, selain itu juga peserta didik diharapkan untuk bisa lebih rajin lagi membaca, sering menulis, dapat mendengarkan pendapat temannya, dan

berlatih untuk berani berbicara di hadapan temannya. Metode pembelajaran ini bisa juga diterapkan di pelajaran lain seperti pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Matematika, Agama dan Bahasa.

Pembelajaran kelompok jigsaw yang terstruktur didasarkan dengan tanggung jawab dan kerjasama. Pada pembelajaran jigsaw ini menjamin bahwa setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama, seorang guru hanya memperhatikan dari belakang proses pembelajaran kelompok. Diharapkan dengan pembelajaran kelompok ini semua siswa dapat saling bekerja sama, saling membantu bertukar pikiran dan dapat mengasah kemampuan cara berkomunikasi.

Strategi dalam pembelajaran Jigsaw yaitu pembelajaran berbentuk koperatif yang dalam satu kelas itu terbagi menjadi beberapa kelompok, dalam satu kelompok belajar terdiri dari beberapa anggota peserta didik. diharapkan peserta didik bisa saling bertukar informasi, saling mengajarkan sesama teman kelompok berdasarkan hasil diskusi di kelompok inti. (Arends, 1997).

Model pembelajaran yang akan digunakan sebagai perbandingan dari kelas eksperimen dan kontrol yaitu Model Pembelajaran *Cooperative* tipe Jigsaw dan Model Pembelajaran Konvensional di masa pandemi covid-19.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang **“Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Pencapaian *Self Efficacy* Siswa MTS Miftahul Falah di Era Pandemi Covid-19 melalui Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw“**

B. Identifikasi Masalah

Masalah yang peneliti temukan dalam pembelajaran matematika daring yaitu mengenai efektif atau tidaknya pembelajaran secara daring terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis siswa pada pembelajaran matematika. Karena telah kita ketahui bahwa pembelajaran secara daring ini memaksa kita untuk memiliki media seperti handphone , laptop, kuota dll sedangkan melihat masyarakat sekarang banyak yang terkendala khususnya masyarakat yang ekonominya kurang mengenai media pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran siswa dapat terhambat dan memengaruhi peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Selain itu juga kami meneliti apakah pembelajaran matematika akan efektif jika

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan platform-platform yang sesuai dengan melihat situasi siswa dan keadaan saat ini yang mengandalkan teknologi.

Kenyataannya saat ini, kemampuan pemahaman konsep matematis siswa masih pada kategori rendah. Hal ini seperti disampaikan oleh (Sari, 2017) bahwa rendahnya pemahaman konsep matematis siswa diakibatkan karena kurang aktifnya siswa dan kurang berinisiatif untuk memperdalam sendiri pelajaran yang akan dipelajari (Riawan, 2014) rendahnya pemahaman konsep matematis siswa menengah pertama dikarenakan kurangnya antusias siswa itu sendiri untuk belajar, siswa hanya menerima informasi dari guru, diam dan tidak mengemukakan sesuatu pertanyaan ataupun pendapat. Akibat dari itu siswa menjadi pasif dan akan merasa takut baik dalam hal menyanyakan yang kurang jelas ataupun mengemukakan pendapatnya.

Dalam NCTM 2000 disebutkan bahwa aspek yang paling penting dalam prinsip pembelajaran matematika adalah pemahaman matematik. Pemahaman matematik akan lebih bermakna jika dikonstruksi oleh siswa itu sendiri. Oleh karena itu peneliti mencoba meneliti menggunakan model *cooperative learning* Tipe Jigsaw yang dibandingkan dengan *konvensional learning* untuk meningkatkan kemampuan konsep matematis siswa.

Pemahaman konsep matematik dalam pembelajaran matematika merupakan bagian yang sangat penting. Menyelesaikan persoalan-persoalan matematika maupun persoalan-persoalan dalam kehidupan sehari-hari itu memerlukan pemahaman konsep matematik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah dipaparkan sebelumnya, latar belakang, identifikasi masalah, maka yang akan menjadi pokok bahasan pada penelitian ini peneliti telah menyusun beberapa rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa MTs. Miftahul Falah yang memperoleh model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw dan *Konvensional Learning* di Era covid-19 ?

2. Apakah terdapat perbedaan pencapaian kemampuan *Self-Efficacy* siswa yang memperoleh model *cooperative learning* tipe Jigsaw dan model *konvensional learning* di Era covid-19?
3. Bagaimana korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self efficacy* menggunakan model *cooperative Learning* tipe Jigsaw siswa MTS Miftahulalah di era pandemi covid-19?
4. Bagaimana efektivitas model *cooperative learning* tipe Jigsaw untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan pencapaian *self efficacy* siswa MTS Miftahulalah di era pandemi covid-19?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa MTs.Miftahulalah yang memperoleh model *cooperative learning* tipe Jigsaw dan *konvensional learning* di era pandemi covid-19.
2. Mengetahui perbedaan pencapaian kemampuan *self efficacy* siswa MTs. Miftahulalah yang memperoleh model *cooperative learning* tipe Jigsaw dan *konvensional learning* pada era pandemi covid-19.
3. Mengetahui korelasi antara kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self efficacy* menggunakan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw siswa MTs. Miftahulalah di era pandemi covid-19.
4. Mengetahui efektivitas model *cooperative learning* tipe Jigsaw untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan pencapaian *self efficacy* siswa MTS Miftahulalah di era pandemi covid-19?

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa
 1. Siswa mengalami proses pembelajaran matematika baru, menarik, serta dapat mudah memahami materi yang dipelajari.
 2. Mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
 3. Dapat meningkatkan kekompakan dalam belajar, saling bergotong-royong untuk meningkatkan tali persaudaraan.
- b. Bagi Pengajar (Guru)
 1. Seorang guru dapat memiliki referensi dalam menggunakan model pembelajaran yaitu Cooperative Learning tipe Jigsaw.
 2. Judul penelitian dapat menjadi referensi bagi guru untuk dapat memberikan masukan terhadap kualitas pembelajaran pada suatu materi utamanya proses kegiatan model pembelajaran metode Jigsaw.
- c. Bagi Instansi (Sekolah)
 1. Sebagai bahan meningkatkan kualitas akademik siswa khususnya mata pelajaran matematika.
 2. Diperoleh panduan inovatif model pembelajaran *cooperative* Tipe Jigsaw yang diharapkan dapat dipakai untuk kelas-kelas atau sekolah lainnya.
- d. Bagi Peneliti
 1. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada peneliti sebagai calon pendidik untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran utamanya pada bidang matematika.
 2. Pada penelitian terdapat pelaksanaan penelitian dimana hal itu akan menjadi sebuah pengalaman bagi peneliti untuk dijadikan sebagai tolak ukur dalam mengukur kualitas diri seorang peneliti sebagai calon guru.

F. Definisi Operasional

Agar terhindar dari perbedaan sebuah terma-terma bahasa dalam penelitian ini, maka dari itu peneliti membatasi dengan judul “peningkatan kemampuan Pemahaman konsep matematis dan pencapaian self efikasi siswa MTs Miftahul Falah di era pandemi covid 19 melalui model Cooperative Learning tipe Jigsaw sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman konsep matematis

Untuk merumuskan suatu Strategi penyelesaian pada kemampuan Pemahaman konsep matematis siswa yaitu dapat tergambar dalam pikiran seseorang, berikut adalah indikator-indikator pada kemampuan Pemahaman konsep matematis (a) mengungkapkan konsep, (b) menyusun suatu objek menurut kriterianya berdasarkan konsep, (c) menyampaikan contoh dari suatu konsep, (d) menyiapkan konsep, (e) membabarkan suatu syarat dan prasyarat pada suatu konsep, (f) dapat mengimplementasikan suatu konsep.

2. *Self Efficacy*

Keberhasilan yang capai dengan kepercayaan individu mengenai kemampuan-kemampuannya untuk mengatur atau menjalankan kegiatan. Berikut indikator *Self-Efficacy* (1) Yakin terhadap kemampuan dalam menghadapi segala sesuatu walaupun itu tidak terprediksi, (2) Yakin terhadap kemampuan menghadapi situasi penuh tekanan, (3) Yakin terhadap kemampuan menggerakkan motivasi, (4) Yakin terhadap kemampuan kognitif, (5) keyakinan terhadap kemampuan melakukan tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil, (6) Yakin mencapai target yang telah ditentukan, (7) Yakin terhadap kemampuan mengatasi masalah.

3. *Cooperative Learning* tipe Jigsaw

Model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw yaitu model yang berbasis pada kelompok kecil dimana didalamnya kita saling bekerja sama bergotong-royong dan saling bertukar informasi untuk mencapai tujuan yaitu dapat menyelesaikan suatu persoalan. Berikut ini adalah urutan cara dalam mengimplementasikan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw menurut slavin dan Stahl :

- 1) Strategi pembelajaran seorang guru membagikan satu kelas menjadi beberapa kelompok yang mana dalam satu kelompok itu terdiri dari 4 sampai 6 orang yang dinamakan dengan kelompok asal dalam pembagian kelompok juga dipilih secara heterogen untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran guru membagikan kembali anggota kelompok yang mendapatkan materi yang sama untuk berkumpul dalam suatu kelompok yang dinamakan dengan kelompok ahli. Setelah siswa berdiskusi bersama kelompok ahli dan asal, guru

memerintahkan siswa untuk presentasi di depan kelas guna menyamakan persepsi dari apa yang telah dipelajari dari hasil diskusi kelompok.

- 2) Guru memberikan stimulus agar dapat menambah semangat belajar dengan memberikan kuis sebagai acuan untuk memancing minat belajar siswa.
- 3) Seorang guru memberikan suatu stimulus kepada siswa agar siswa dapat bersemangat yaitu dengan memberikan suatu kuis sebagai tolak ukur dalam ketertarikan dalam belajar siswa.
- 4) Bagi kelompok yang yang memperoleh hasil terbaik maka akan memperoleh suatu penghargaan berupa hadiah guna untuk pemicu semangat dalam belajar.
- 5) Hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam menggunakan metode Jigsaw perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan materi yang runtut serta cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Amri dan Ahmadi, 2010 hlm.96-97).

4. Model Pembelajaran Konvensional atau Ceramah

Model pembelajaran konvensional diartikan sebagai model pembelajaran biasa yang digunakan guru setiap harinya di sekolah atau sering kita ketahui metode ceramah. Dalam pembelajaran, guru menjadi pusat informasi untuk siswa, dimana guru menjelaskan materi pelajaran, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan yang disampaikan oleh guru. Dalam model pembelajaran siswa tidak belajar dalam kelompok, tahapan pembelajaran setelah memberikan materi ajar guru akan memberikan latihan dan siswa menyelesaikan soal latihan yang telah diberi guru, kemudian guru mempersilahkan siswa untuk bertanya ketika ada materi yang tidak dimengerti.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw, yaitu model pembelajaran yang berbasis berkelompok dan terdapat kelompok inti dan kelompok ahli, didalam kelompok ahli siswa mendalami materi sesuai yang dibagikan dan disampaikan ke temannya di kelompok inti.

G. Sistematika Skripsi

Skripsi ini terbagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan ketentuan yang ada dibuku *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (2021, hlm. 27-56) yang membentuk kerangka skripsi, sistematikanya sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi
 - a) Lembar cover
 - b) Lembar Pengesahan Skripsi
 - c) Lembar Motto Hidup
 - d) Halaman pernyataan keaslian skripsi
 - e) Lembar isian untuk kata pengantar
 - f) Lembar isian ucapan pengantar
 - g) Abstrak bahasa indonesia dan inggris
 - h) Lembar daftar isi
 - i) Lembar daftar tabel
 - j) Lembar daftar gambar
 - k) Lembar daftar lampiran

2. Bagian Isi Skripsi

- a. **Bab I Pendahuluan**

- 1) Latar Belakang

Latar belakang berisi pemaparan topik atau isu konteks penelitian yang akan dilakukan. Bagian ini dikemas sesuai dengan perkembangan situasi terkini dan memosisikan pendalaman pada variabel yang akan diteliti.

- 2) Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah bertujuan untuk menemukan banyak pertanyaan yang berkaitan dengan judul penelitian berdasarkan data empiris. Bagian ini merupakan bagian yang diidentifikasi peneliti dengan memperlihatkan masalah penelitian dari sudut pandang ilmiah sesuai dengan bentuk dan jenis masalahnya.

- 3) Rumusan Masalah

Rumusan masalah berbentuk permasalahan yang ditanyakan dalam penelitian yang secara umum berisi mengenai rancangan yang akan dikaji. Pertanyaan yang dibuat umumnya mengandung topik atau variabel yang menjadi fokus penelitian

- 4) Tujuan Penelitian

Pada bagian tujuan penelitian akan diperlihatkan hasil yang akan dicapai setelah penelitian selesai. Dengan mengungkapkan penulisan pokok yang akan dilakukan dalam penelitian dan gambaran umum dari hasil yang ingin dicapai,

maka tujuan dilakukan penulisan tujuan penelitian ini berkaitan dengan pernyataan dari rumusan masalah yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya.

5) **Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian menekankan terhadap keuntungan dari penelitian yang telah selesai dilakukan. Bagian ini menjelaskan manfaat penelitian secara teoretis, segi kebijakan, praktis, serta segi isu dan aksi sosial.

6) **Definisi Operasional**

Bagian ini berisi tentang pembatasan istilah yang digunakan dalam penelitian serta penyimpulan terhadap istilah yang menunjukkan arti dari subjek atau variabel yang sedang diteliti, sehingga lebih mudah fokus pada pembahasan masalah.

7) **Sistematika Skripsi**

Bagian ini berisi susunan penulisan skripsi mulai dari isi kandungan hingga hubungan antara seluruh bab yang akhirnya dapat dibuat sebuah kerangka skripsi.

b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori berisi rumusan definisi konsep, definisi operasional, kebijakan dan peraturan yang ada dalam variabel yang diteliti dan alur pemikiran berupa kerangkapemikiran. Pada bagian ini pernyataan asumsi dan hipotesis penelitian juga disampaikan serta memperlihatkan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

1) **Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Peneliti dapat memakai pendekatan kuantitatif, kualitatif, maupun campuran dalam penelitiannya. Penentuan penggunaan pendekatan metode penelitian dapat dilihat pada bidang kajian yang diteliti.

2) **Desain Penelitian**

Bagian ini dijelaskan untuk mengetahui apakah penelitian termasuk dalam kategori survey, eksperimen, penelitian kualitatif atau PTK.

3) **Subjek dan Objek Penelitian**

Bagian ini menjelaskan konten yang akan diteliti, termasuk sifat, status, orang, atau pusat perhatian objek. Hal ini mencakup penetapan lokasi sumber data,

kaitan penetapan lokasi atau sumber data, penetapan populasi, partisipan, teknik pengambilan sampel, sampel yang akan digunakan, serta besar sampel penelitian.

4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Pengumpulan data ini mencakup jenis data yang dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan data penelitian, sedangkan instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data.

5) Teknik Analisis Data

Bagian ini menjelaskan jenis analisis statistik beserta jenis *software*-nya yang disesuaikan dengan rumusan masalah, variabel atau objek, desain, dan paradigma penelitian, hipotesis, serta jenis data yang digunakan dalam penelitian.

6) Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian menunjukkan rencana penelitian, implementasi dan pelaporan kegiatan penelitian secara logis dan sistematis.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini memuat temuan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan. Pada bagian temuan hasil penelitian berisi tentang uraian data yang terkumpul dari penelitian yang merupakan jawaban terhadap rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang disajikan. Sedangkan pada bagian pembahasan memperlihatkan kembali pertanyaan penelitian, mengaitkan hasil temuan dengan kajian pustaka, serta mengevaluasi terhadap potensi kelemahan dalam penelitian.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini menunjukkan interpretasi penelitian dan makna hasil penelitian, serta pemberian rekomendasi yang ditujukan pada pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikut yang akan melakukan penelitian selanjutnya.