

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.¹ Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengalaman yang dipelajarinya.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan memengaruhi kemaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antarmata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.

Strategi, model dan media pembelajaran sangat dibutuhkan guna menunjang pembelajaran tematik di SD/MI agar nilai-nilai mata pelajaran tematik yang akan diajarkan dapat tersampaikan secara keseluruhan kepada siswa. Hal ini sangat diperlukan karena anak usia 7-12 tahun mulai ingin merealisasikan potensi-potensi yang dimilikinya sehingga anak berusaha memenuhi kebutuhan tersebut dengan sikap persaingan. Mikarsa menjelaskan anak-anak usia SD sudah timbul keinginan untuk

¹ Abd. Kadir dan Hanun Asrohan, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 6.

menjadi yang terhebat, mereka berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai potensi.² Semua sikap dan tindakan anak-anak tersebut juga dalam rangka pemenuhan kebutuhan untuk diakui. Keaktifan anak dalam persaingan inilah yang harus diarahkan kepada pembelajaran yang mampu menggali potensi yang dimilikinya.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi, paradigma pembelajaran tidak lagi konvensional dimana guru yang menjelaskan sedangkan siswa hanya mendengarkan. Paradigma pembelajaran baru bersifat *student center* dimana keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat diharapkan dan diusahakan. Perubahan paradigma pembelajaran ini menuntut para guru agar semakin kreatif mengembangkan proses pembelajaran dengan cara menggunakan pendekatan, strategi, model, dan media yang beragam yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari

² Hera Lestari Mikarsa, *Pendidikan Anak di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 123.

sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain.³

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru.

Pembelajaran model Jigsaw ini dikenal juga dengan kooperatif para ahli. Karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Tetapi permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, setiap utusan dalam kelompok yang berbeda membahas materi yang sama, kita sebut sebagai tim ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi, selanjutnya hasil pembahasan itu dibawa ke kelompok asal dan disampaikan pada anggota kelompoknya.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/ media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada di kurikulum. Sumber pesannya bagi guru, siswa, orang

³ Tukiran Taniredja, dkk., *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 56.

lain ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.⁴

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan anak didik di kelas. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu, maka benda itu dijadikan sebagai sumber belajar.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data agar menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁵ Perlunya penggunaan media dalam pembelajaran ini juga terdapat dalam Q. S al-Maidah ayat 16, sebagai berikut:

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ
بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ﴿١٦﴾

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Al-qur'an merupakan petunjuk yang bisa digunakan oleh orang yang ingin bersungguh-sungguh keluar dari kekeruhan jiwa dan

⁴ Arief S. Sadirman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005), h. 11-12.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2007) h. 15-16.

bencana, baik dunia dan akhirat menuju jalan keselamatan yaitu jalan yang lurus agar meraih kebahagiaan.⁶ Al-Qur'an bisa dikatakan sebagai media karena dapat digunakan oleh orang yang beriman untuk menuju jalan keselamatan. Hal ini juga berarti bahwa media merupakan petunjuk yang bisa digunakan oleh seorang guru untuk membantu memudahkan pemahaman siswa dan mengantarkan para siswa menuju tujuan pembelajaran yang diharapkan sehingga hasil pembelajaran yang diinginkan benar-benar terwujud.

Di SD/MI misalnya, salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif (belajar sambil bermain). Seperti diketahui, dunia anak-anak seusia murid SD/MI adalah dunia bermain. Melalui keterlibatan dalam permainan, mereka dapat mengembangkan dirinya serta mulai memahami status dan perannya dalam kelompok teman sebayanya, yang akan sangat bermanfaat untuk memahami dan menunaikan status dan perannya dalam masyarakat setelah beranjak dewasa. Pembelajaran melalui permainan edukatif telah banyak diteliti dan dikaji sebagai upaya melakukan inovasi pembelajaran di sekolah. Terdapat satu prinsip utama dalam pemilihan permainan edukatif dalam pembelajaran, yaitu keselarasan dan keseimbangan antara aspek menyenangkan dan aspek pencapaian tujuan pembelajaran.⁷

Permainan yang dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran yaitu *Rolling Ball* (Bola Bergulir). Media *Rolling Ball* (Bola Bergulir) ini dapat memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang paling utama tidak membosankan karena siswa dapat bermain sambil menerima materi dari guru. Suasana seperti itu akan

⁶ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 67.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h. 291-292.

membuat siswa bisa lebih terfokus pada kegiatan belajar mengajar di kelasnya, sehingga curah perhatiannya akan lebih tinggi. Tingginya tingkat curah perhatian tersebut, akan meningkatkan hasil belajar.

Penerapan model dan media pembelajaran merupakan salah satu cara guru dalam memperhatikan kondisi siswa, karena kondisi siswa berbeda-beda dalam menerima pembelajaran yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor siswa inilah yang menjadi sasaran penggunaan model dan media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa siswa atau tingkat daya pikir siswa, guru akan sulit untuk dapat mencapai sukses dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin, gejala-gejala rendahnya hasil belajar siswa diketahui ada beberapa orang siswa sibuk sendiri, ada berbicara dengan teman sebangkunya dalam proses pembelajaran berlangsung dan penguasaan siswa terhadap materi masih lemah. Proses belajar mengajar masih berorientasi pada guru dan guru sangat jarang menggunakan model atau media saat proses pembelajaran, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat. Dilihat dari masalah tersebut rendahnya ketertarikan siswa pada pembelajaran tematik mengakibatkan siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada interaksi antara guru dan siswa yang mana tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai. Rendahnya hasil belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Nilai Ulangan Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran Tematik Kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2019/2020

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Tuntas	Siswa Belum Tuntas	Persentase Siswa Tuntas	Persentase Siswa Belum Tuntas
V A	31	67	21	10	67,74%	32,26%
V B	30	67	23	7	76,67%	23,33%

(Sumber: Dokumentasi ulangan tengah semester ganjil TP. 2019/2020)

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai siswa kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin yang mana masih terdapat belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang distandarkan pada SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin khususnya pada mata pelajaran tematik adalah 67. Nilai rata-rata kelas V A sebesar 57,53 dengan jumlah siswa 31 siswa, hanya ada 21 siswa atau 67,74% yang telah mencapai KKM dan 10 siswa atau 32,26% yang belum mencapai KKM. Sedangkan nilai rata-rata kelas V B sebesar 63,18 dengan jumlah siswa 30 siswa, hanya ada 23 siswa atau 76,67% yang telah mencapai KKM dan 7 siswa atau 23,33% yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan paparan diatas bahwa proses belajar mengajar sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat lebih aktif dan mampu meningkatkan pemahaman tentang apa yang dipelajari. Upaya lain untuk meningkatkan hasil belajar dan menambah keaktifan siswa adalah dengan penggunaan media permainan dalam proses pembelajaran. Guru dapat memadukan media dengan sesuatu yang dapat menarik minat siswa. Permainan dapat membantu siswa belajar lebih efektif, karena dengan bermain siswa merasa senang dan nyaman. Dengan suasana tersebut siswa mampu menerima informasi dari guru dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian berjudul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Menggunakan Media *Rolling Ball* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari persepsi dan kesamaan konsep dalam mengartikan istilah maka perlu ditegaskan beberapa istilah sebagai berikut :

1. Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang,benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁸ Pengaruh dalam penelitian ini maksudnya adalah perbedaan peningkatan hasil belajar dilihat dari perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajarn kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan media *rolling ball* dalam proses pembelajaran tematik.
2. Model Kooperatif Tipe Jigsaw adalah guru membentuk “kelompok ahli” (*exper group*). Setiap anggota yang yang mendapat bagian/subtopik yang sama berkumpul dengan anggota dari kelompok-kelompok yang juga mendapat bagian/subtopik tersebut. Kelompok-kelompok ahli ini lalu bekerja sama mempelajari/mengerjakan bagian/subtopik tersebut. Kemudian, masing-masing anggota dari kelompok ahli kembali ke kelompoknya yang semula, lalu menjelaskan apa yang baru saja dipelajari dari (kelompok ahli) kepada rekan-rekan kelompok yang semula (kelompok asal).
3. Media *Rolling Ball* adalah salah satu media pembelajaran berupa permainan yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa dalam memahami materi

⁸ Pusat Bahasa Depertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka,2005), Cet. III, h. 849.

pembelajaran yang disampaikan. Diharapkan menjadikan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajarannya.

4. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁹ Hasil belajar yang dimaksud adalah sebagai kemampuan akhir siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan media *rolling ball*.
5. Mata Pelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. Pembelajaran tematik yang dimaksud disini adalah pembelajaran tematik tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan pada kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan, maka yang menjadi topik permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin ?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin ?

⁹ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h. 14.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan yang telah dituliskan diatas, penulis memiliki tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik di kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik di kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis dalam memilih judul tersebut diatas adalah sebagai berikut:

1. Mengingat pentingnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran sebagai acuan guru dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Penulis ingin mencoba menggunakan model pembelajaran Jigsaw dengan menggunakan media *rolling ball* pada mata pelajaran tematik dengan harapan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Peneliti berupaya agar terciptanya suasana baru dalam pembelajaran.
4. Belum ada yang meneliti masalah ini di lokasi yang sama.

F. Signifikasi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Dapat menumbuhkan motivasi siswa dan kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar, mengatasi kebosanan siswa serta dapat melatih siswa bekerja sama dengan siswa lain.

2. Bagi guru

Sebagai bahan informasi bagi guru dalam model dan media dalam pembelajaran tematik, meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik dan memberikan pengalaman suasana belajar mengajar yang lebih aktif.

3. Bagi sekolah

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam membina pendidik khususnya dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat. Kemudian dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam hal meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperoleh informasi mengenai inovasi dalam proses pembelajaran yang tepat guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

4. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini memberikan informasi dan motivasi kepada mahasiswa lainnya dalam melaksanakan pembelajaran tematik, sehingga dapat menjadi bahan referensi dalam pelaksanaan penelitian menggunakan model pembelajarn kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Setelah penulis tinjau dari kajian pustaka, ternyata sudah ada beberapa hasil penelitian yang senada dengan judul yang penulis lakukan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Laila Mufida pada tahun 2017 dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Rolling Ball* Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VII MTs di Kabupaten Pekalongan”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t_{hitung} 39,07 dan hasil penilaian siswa melalui observasi menunjukkan t_{hitung} 27,42. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun t_{tabel} 2,042 jatuh pada penerimaan H_o , sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Suci Kemalasari pada tahun 2018 dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 3 Metro Pusat”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil uji t diperoleh data t_{hitung} sebesar 2,76 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,677, perbandingan tersebut menunjukkan ($2,76 > 1,677$) berarti H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran tipe Jigsaw dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 3 Metro Pusat.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Masroyah pada tahun 2018 dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Poster Terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas VIII SMPN 1 Cibitung”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil uji t diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 7,42 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,00, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantu media poster terhadap hasil belajar Biologi kelas VIII SMPN 1 Cibitung.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang ada, terdapat persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

No	Nama/Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Laela Mufida, Pengembangan Media Pembelajaran <i>Rolling Ball</i> Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VII MTs di Kabupaten Pekalongan.	- Media pembelajaran yang digunakan adalah <i>Rolling Ball</i>	- Menggunakan pengaruh - Diterapkan pada mata pelajaran tematik - Dilaksanakan pada tingkat SD - Lokasi penelitian di Banjarmasin	- Menggunakan pengaruh - Menggunakan model pembelajaran tipe Jigsaw - Menggunakan media <i>rolling ball</i> sebagai pendukung pembelajaran - Bertujuan
2	Suci Kemalasari, Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 3 Metro Pusat.	- Menggunakan pengaruh - Model pembelajaran yang digunakan adalah tipe Jigsaw - Dilaksanakan pada kelas V SDN	- Media pembelajaran yang digunakan adalah <i>rolling ball</i> - Lokasi penelitian di Banjarmasin	meningkatkan aktivitas belajar - Bertujuan meningkatkan hasil belajar - Diterapkan pada mata pelajaran tematik - Dilaksanakan pada kelas tinggi, yaitu kelas V SD
3	Masroyah, Pengaruh	- Menggunakan	- Media	

	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Poster Terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas VIII SMPN 1 Cibitung.	pengaruh - Model pembelajaran yang digunakan adalah tipe jigsaw	pembelajaran yang digunakan adalah <i>rolling ball</i> - Diterapkan pada mata pelajaran tematik - Dilaksanakan pada tingkat SD - Lokasi penelitian di Banjarmasin	- Lokasi penelitian di Banjarmasin - Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya dan perlu dibuktikan kebenarannya.¹⁰ Terdapat dua hipotesis dalam penelitian ini yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_0). Hipotesis alternatif adalah hipotesis yang akan diuji dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nihil adalah hipotesis yang dinyatakan dalam kalimat negatif.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

¹⁰ Darwyan Syah, dkk, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), h. 60.

H₀: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini terdiri dari 5 bab yaitu :

1. Bab I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Landasan Teori, yang berisi tentang model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, media pembelajaran, media *rolling ball*, hasil belajar, dan pembelajaran tematik.
3. Bab III Metode Penelitian yang berisikan jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, langkah-langkah penelitian, instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik pengolahan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
4. Bab IV Laporan Hasil Penelitian, yang berisikan gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dekskripsi kemampuan awal siswa, analisis data kemampuan awal siswa, dekskripsi hasil belajar siswa, analisis data hasil belajar siswa, dan pembahasan hasil penelitian.
5. Bab V Penutup, yang berisi kesimpulan dan saran-saran.