

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan keagamaan adalah jenis pendidikan yang mengajarkan siswa secara khusus untuk memahami ajaran agama yang mereka anut. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang wajib di ikuti oleh siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuannya ialah untuk meningkatkan pemahaman, keimanan, penghayatan, dan pengalaman siswa tentang agama islam, sehingga menjadikannya seorang muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt. serta berakhlak mulia dalam menjalankan kehidupan pribadinya, keluarga, dan masyarakat. Walaupun pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti belum sepenuhnya terlaksana secara optimal, akan tetapi usaha untuk mengoptimalkannya terus dilakukan (T. Hidayat & Syafe'i, 2018).

Keberhasilan suatu pendidikan dapat dilihat dari bagaimana proses pendidikan itu berlangsung. Kemampuan seorang guru dalam mengelola kelas menjadi faktor utama keberhasilan siswa untuk mencapai pendidikan yang efektif dan efisien. Guru yang kreatif tentunya memiliki berbagai strategi dalam pembelajaran dan dapat menerapkannya sesuai dengan situasi dan kondisi kelas. Karena kelas yang baik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tidak membosankan (Musyaroh, 2019). Dalam hal ini, guru sebagai pendidik yang profesional harus memiliki kemampuan mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa sesuai dengan standar nasional pendidikan. Sehingga dapat terciptanya siswa yang berkualitas (Shabir, 2015).

Dalam proses pembelajaran tentunya guru sering menemukan masalah, salah satunya ialah hasil belajar siswa yang belum optimal. Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil dapat diartikan sebagai perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwaningsih, 2022), sedangkan belajar

merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri (Setiawati, 2018). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes dari materi pelajaran (Purwaningsih, 2022).

Hasil belajar juga berperan penting dalam proses pembelajaran, karena dengan hasil belajar tersebut guru dapat mengetahui sejauh mana perkembangan pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses pembelajaran (Agusti & Aslam, 2022). Selain hasil belajar secara keseluruhan, hasil belajar kognitif siswa juga menjadi poin penting dalam pembelajaran karena meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan berpikir. Setiap peserta didik perlu memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi, karena hal tersebut menjadi salah satu standar keberhasilan dalam proses pembelajaran. Kemampuan kognitif setiap orang tentunya berbeda-beda, namun dapat berubah dan berkembang setiap saat. Faktor perubahan tersebut dapat berubah karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya (Nurlindayani, Setiono, & Suhandar, 2021).

Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan hasil belajar. Ranah kognitif mencakup C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (mencipta), pada dua aspek disebut *low order thinking* dan empat aspek lainnya disebut *high order thinking* (Whidaryanto & Prijowuntato, 2021). Selain dengan adanya tes tentunya guru juga menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan memanfaatkan teknologi yang ada. Guru juga melakukan refleksi dalam pembelajaran untuk mengetahui bagaimana eektivitas, model, maupun metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan memaksimalkan segala potensi, inovasi, kreatifitas, dan metode dalam pembelajaran, seharusnya hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi, diperoleh informasi bahwa dalam upaya mewujudkan hasil

belajar siswa yang baik, guru menggunakan metode ceramah, presentasi, dan penugasan. Guru berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, namun pada saat melaksanakan ulangan harian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah, yaitu 75. Dari jumlah keseluruhan siswa kelas VIII yang berjumlah 365 siswa, terdapat 209 siswa atau sekitar 57% yang mencapai KKM. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini menawarkan solusi dengan menerapkan metode *jigsaw* berbasis *blooket* dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Menurut Widarta, metode *jigsaw* merupakan pembelajaran kooperatif yang dapat mengembangkan kemandirian belajar dan prestasi siswa, serta mengutamakan pembelajaran antar teman sebaya (Andayani, 2023). Stockdale dan Williams mengemukakan bahwa metode *jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama pada siswa yang memiliki kemampuan rendah karena mereka terbantu dengan adanya siswa yang pandai di dalam kelompoknya (Saguni, 2019). Metode *jigsaw* juga dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena siswa terbiasa menjadi pendengar yang baik sehingga dapat membangun pengetahuan yang lebih luas, adanya tahap pengulangan juga membuat siswa tidak mudah lupa dengan materi yang telah diajarkan. Dengan pemahaman yang mereka miliki tentunya dapat dituangkan pada soal-soal yang diberikan oleh guru (Kartikasari, Hunafa, & Altaftazani, 2019).

Tujuan dari metode *jigsaw* adalah untuk melatih siswa berdiskusi dan bertanggung jawab untuk membantu temannya dalam memahami pelajaran. Adapun kelebihan dari metode *jigsaw* yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan idenya, siswa lebih banyak berdiskusi dan berargumentasi, siswa lebih cepat memahami materi, serta dapat memepererat hubungan antar siswa (V. Handayani, Fatimah, Maulidiana, Nasution, & Anjarwati, 2022). Metode *jigsaw* juga berpusat pada siswa bukan berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan antusias saat

pembelajaran berlangsung. Metode ini telah banyak diterapkan di berbagai sekolah, baik di SMP maupun SMA untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari beberapa jurnal, skripsi, dan penelitian lainnya yang menerapkan metode *jigsaw* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penerapannya, *jigsaw* dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran yang menarik agar lebih efektif dan menyenangkan. Dengan begitu siswa akan lebih tertarik dan aktif untuk belajar. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *blooket*. *Blooket* adalah platform pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membuat pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan berbagai macam fitur seperti kuis, flashcard, tantangan, skor, dan penghargaan membuat pembelajaran lebih positif dan memotivasi siswa. *Blooket* juga menyediakan alat analisis kinerja siswa yang membantu guru dapat merancang strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Fadli & Adipta, 2024).

Blooket dapat dijangkau dengan sangat mudah, karena basisnya yang berupa laman *website* dan bisa diakses melalui handphone dan laptop. Mode permainannya pun dapat di sesuaikan dengan kebutuhan bisa dilakukan secara individu ataupun kelompok (Astindari, Jannah, Muhtar, Dewi, & Aditia, 2024). Guru juga dapat memanfaatkan *blooket* sebagai bahan evaluasi siswa saat pembelajaran, pekerjaan rumah, dan lainnya. Dengan menggunakan *blooket*, kuis menjadi lebih menarik karena dilengkapi dengan 14 fitur permainan yang berbeda-beda, sehingga membuat siswa tidak mudah bosan dengan media tersebut (Nabila & Nurhamidah, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti telah melakukan penelitian lebih lanjut terhadap siswa kelas VIII SMP 2 Cileunyi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan demikian, peneliti mengambil judul “Penerapan Metode *Jigsaw* Berbasis *Blooket* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *jigsaw* berbasis *blooket* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa setelah menerapkan metode *jigsaw* berbasis *blooket* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Penerapan metode *jigsaw* berbasis *blooket* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi.
2. Hasil belajar kognitif siswa setelah menerapkan metode *jigsaw* berbasis *blooket* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan mengenai peningkatan hasil belajar terutama melalui metode *jigsaw* berbasis *blooket*, serta diharapkan dapat memberikan inovasi pada pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini sebagai bahan informasi dan masukan kepada pihak civitas akademik SMP 2 Cileunyi mengenai penerapan metode *jigsaw* berbasis *blooket* terhadap hasil belajar

kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b. Manfaat bagi guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini ialah sebagai bahan informasi dan masukan untuk meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

c. Manfaat bagi siswa

Manfaat bagi siswa dari penenelitian ini ialah diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

d. Manfaat bagi penulis

Manfaat bagi penulis dari pebelitian ini adalah sebagai sumber pengetahuan dan menambah wawasan sebagai calon pendidik.

e. Manfaat bagi peneliti lain

Manfaat bagi peneliti lain dari penelitian ini ialah sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Daryanto, hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang (Setiawan, 2017). Perubahan tingkah laku tersebut dapat bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti mengenai hasil belajar kognitif siswa. Yaitu hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran perlu ditekankan adanya aktivitas siswa, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional. Hasil belajar kognitif adalah suatu pencapaian tujuan pembelajaran yang berada pada domain pengetahuan, hal tersebut mencakup C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (mencipta) (Whidaryanto & Prijowuntato, 2021).

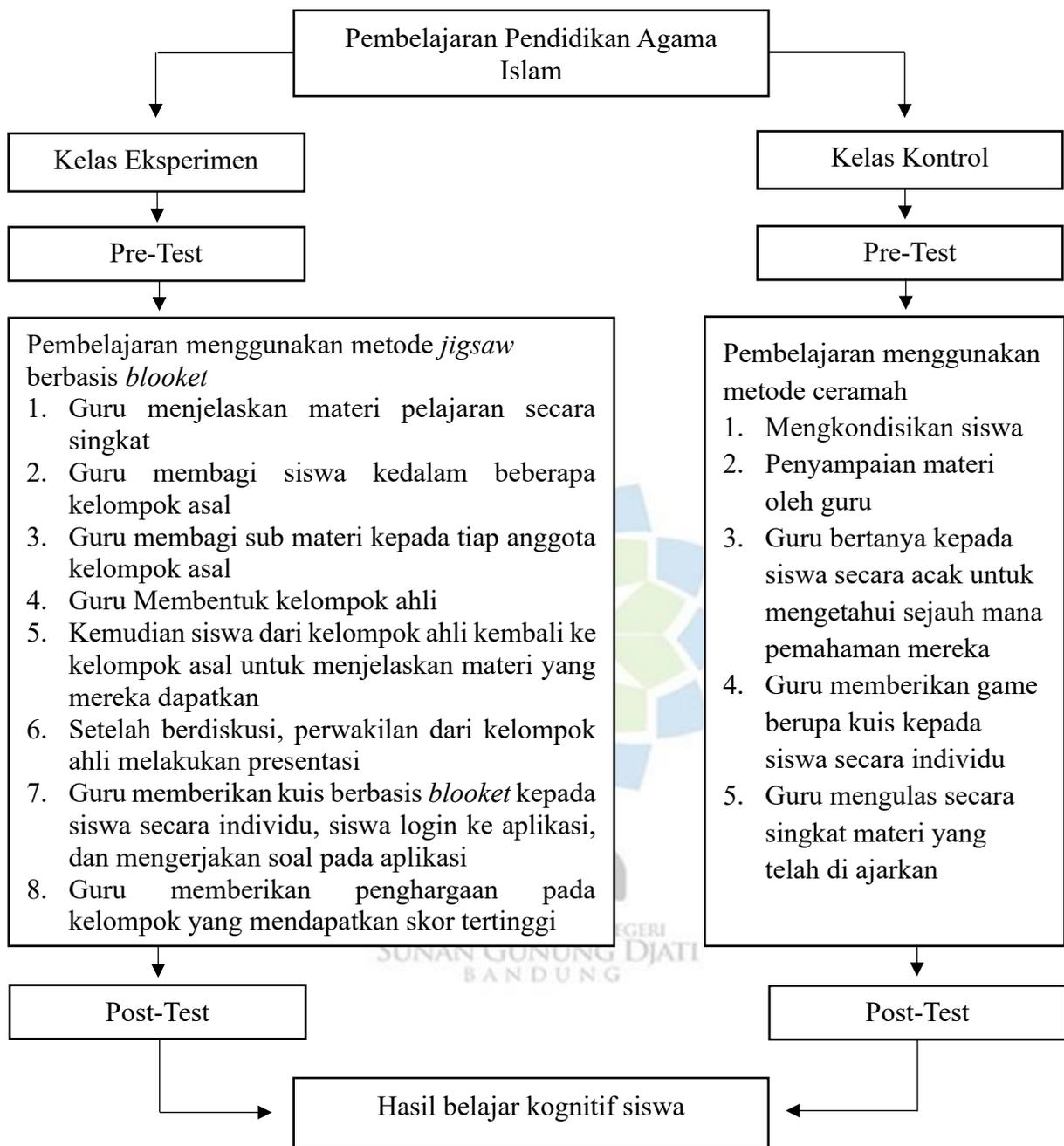
Dalam proses pembelajaran tentu ada faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari kesehatan, intelegensi, minat, dan motivasi, sedangkan faktor eksternal terdiri dari lingkungan sekolah seperti metode guru

dalam mengajar, ruang kelas, dan fasilitas, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan teman sepermainan (Mu'in, 2024). Dari faktor-faktor tersebut, salah satunya yaitu adalah faktor dari metode pembelajaran. Secara teori, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh metode pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah (Nasution, 2017). Maka dari itu, peneliti ingin mencoba menerapkan metode *jigsaw* berbasis *blooket*.

Metode *jigsaw* pertama kali dikembangkan oleh Dr. Elliot Aronson pada tahun 1971, beliau merupakan seorang psikolog sosial. *Jigsaw* merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Metode ini menekankan siswa untuk bertanggung jawab terhadap pembelajarannya. Karena siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan oleh guru saja, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya. Melalui kerjasama, pengetahuan dalam setiap kelompok akan meningkat, yang menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat (Saguni, 2019).

Agar lebih maksimal, metode pembelajaran *jigsaw* dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan *blooket* sebagai media pembelajaran. *Blooket* merupakan platform pembelajaran yang interaktif serta menggabungkan gamifikasi dengan pendidikan. Permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, dan mini game membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Sistem hadiah dan poin juga memberikan siswa untuk semangat belajar melalui media *blooket* ini siswa menjadi lebih aktif dan antusias saat proses pembelajaran berlangsung (Nabila & Nurhamidah, 2024).

Dengan menerapkan metode dan media pembelajaran yang tepat siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, dengan menerapkan metode *jigsaw* berbasis *blooket* ini, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Untuk mengetahui penerapan metode *jigsaw* berbasis *blooket*, kerangka berpikir ini dapat dilihat melalui skema berikut:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, dan belum di dasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2013). Hipotesis juga merupakan pernyataan keadaan parameter yang akan diuji melalui statistik sampel

(Muchsinin & Rahmawati, 2020). Berdasarkan kerangka berpikir di atas, bahwa dengan menerapkan metode *jigsaw* berbasis *blooket* siswa lebih mudah memahami materi pelajaran, maka hipotesis yang di rumuskan pada penelitian ini adalah *penerapan metode jigsaw berbasis blooket meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*.

Uji hipotesis pada penelitian ini adalah:

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$, berarti H_a diterima

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$, berarti H_a ditolak

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurul Wasi'ah, 2024) dengan judul "Implementasi Metode *Jigsaw* Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPA 2." Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat sebesar 82,5% setelah menerapkan metode *jigsaw*. Persamaan antara penelitian Nurul Wasi'ah dengan penelitian ini terletak pada penerapan metode *jigsaw*, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Nurul Wasi'ah berfokus pada motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Uswatun Khasanah, 2018) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Siswa Kelas X." Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat sebesar 76,82% setelah menerapkan metode *jigsaw*. Persamaan antara penelitian Uswatun Khasanah dengan penelitian ini terletak pada penerapan metode *jigsaw*, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian Uswatun Khasanah berfokus pada aktivitas belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Muhammad Rizky, 2015) dengan judul “Penggunaan Metode *Jigsaw* Melalui Media Visual Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat sebesar 81,48% setelah menerapkan metode *jigsaw*. Persamaan antara penelitian Muhammad Rizky dengan penelitian ini terletak pada penerapan metode *jigsaw*, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian Muhammad Rizky berfokus pada minat belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif siswa.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Rescy Febriani, 2020) dengan judul “Penerepan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Pahlawanku Di Kelas IV Sekolah Dasar Babussalam Kota Pekanbaru.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa meningkat sebesar 85,00% setelah menerapkan metode kooperatif tipe *jigsaw*. Persamaan antara penelitian Rescy Febriani dengan penelitian ini terletak pada penerapan metode *jigsaw*, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian Rescy Febriani berfokus pada keterampilan berbicara siswa, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Nella Wahyu Lutfianata, 2022) dengan judul “Implementasi Metode Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat sebesar 79,11% setelah menerapkan metode *jigsaw*. Persamaan antara penelitian Nella Wahyu Lutfianata dengan penelitian ini terletak pada penerapan metode *jigsaw*, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian Nella Wahyu Lutfianata berfokus pada motivasi belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif siswa.