

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu interaksi yang berlangsung antara peserta didik dan pendidik, di mana keduanya saling berkomunikasi, bertukar informasi, dan berkolaborasi dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Menurut Sardiman, seorang ahli pendidikan Indonesia, menekankan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi ini tidak hanya satu arah (dari guru ke siswa), tetapi juga melibatkan interaksi timbal balik, di mana siswa aktif bertanya, memberikan pendapat, dan berdiskusi. Dalam proses tersebut, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan pendidik, tetapi juga dengan berbagai sumber belajar yang ada, baik itu berupa buku, media digital, maupun lingkungan sekitar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses ini adalah pemilihan metode yang digunakan oleh pendidik. Pemilihan metode yang tepat sangat krusial karena metode yang sesuai akan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam, efektif, dan menyeluruh. Di antara berbagai metode yang ada, metode pembelajaran berbasis kerja sama atau kooperatif menjadi pilihan yang sangat dianjurkan, karena dalam metode ini peserta didik diajak untuk bekerja sama, berbagi pengetahuan, serta belajar saling menghargai dan membantu satu sama lain.

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah sebuah usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab oleh generasi tua untuk mentransfer berbagai bentuk pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang dimiliki kepada generasi muda, agar mereka kelak tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki iman yang kuat, takwa kepada Allah SWT, serta berkepribadian luhur dan berbudi pekerti. Dengan demikian, PAI bertujuan untuk membentuk individu yang tidak hanya memahami dan menghayati ajaran agama Islam secara mendalam, tetapi juga mampu mengamalkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam hubungan dengan Allah, sesama manusia,

maupun lingkungan sekitar. Menurut Ahmad Tafsir dalam "Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam", PAI harus mengintegrasikan aspek kognitif (pemahaman), afektif (penghayatan), dan psikomotorik (pengamalan) untuk mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung, diperoleh gambaran umum mengenai pembelajaran PAI, siswa kelas X secara umum telah mengikuti mata pelajaran PAI sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Terkait kehadiran siswa yang mengikuti pelajaran PAI ditemukan bahwa siswa banyak yang izin tidak mengikuti pelajaran karena ada agenda sekolah seperti daftar PPL, mengikuti ekskul, lomba, dan lain-lain. Selama proses pembelajaran, siswa kurang aktif yang terlihat dari hasil belajar siswa yang rendah. Terutama siswa laki-laki dan mereka yang duduk di bagian belakang kelas, yang terlihat sibuk dengan kegiatan lain, seperti bermain game atau melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Ada juga siswa yang sering keluar masuk kelas dengan berbagai alasan, seperti ke kamar mandi, yang mengindikasikan rendahnya tingkat konsentrasi dan perhatian terhadap pembelajaran yang berlangsung. Kondisi ini mencerminkan rendahnya tingkat antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, yang pada gilirannya mempengaruhi pemahaman materi dan hasil belajar mereka. Kesulitan dalam memahami pelajaran, ditambah dengan rendahnya motivasi dan ketidakfokusan siswa selama pembelajaran, menjadi faktor utama yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yang optimal di kelas ini.

Selain itu, guru mengandalkan metode ceramah dan diskusi, dimana metode yang digunakan kurang variatif serta guru menggunakan media yang terbatas seperti aplikasi WhatsApp untuk memberikan tugas. Siswa juga diberi kebebasan untuk mencari informasi tambahan melalui internet sebagai bagian dari tugas yang diberikan. Meskipun demikian, sebagian besar pembelajaran masih bergantung pada materi yang terbatas pada buku teks dan papan tulis yang kurang efektif dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau sulit dipahami oleh siswa. Ditemukan juga bahwa setelah pelaksanaan Ulangan Harian pada 7 November 2024 dengan materi "Ketentuan Dakwah dalam Islam," siswa kurang dalam memahami

pelajaran yang disampaikan. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa, yaitu 70, yang masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 80. Dari 30 siswa yang mengikuti ulangan, sebagian besar menunjukkan kesulitan dalam memahami materi tersebut.

Merespon permasalahan yang telah diatas, bahwa hasil belajar siswa masih dibawah KKM. Penyebab dari rendahnya hasil belajar tersebut diasumsikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, selain itu juga karena rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena kurang. Dalam hal ini, peneliti akan mencoba menggunakan metode *Jigsaw* yang dipadukan dengan media film dapat berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penerapan metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan kolaboratif ini dapat meningkatkan pemahaman konsep serta prestasi akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan memanfaatkan media film, yang dianggap menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat, dan pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai keefektifan pendekatan yang lebih inovatif dalam mengatasi tantangan pendidikan yang dihadapi oleh siswa.

Berdasarkan fenomena diatas bahwa guru di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung guru belum menerapkn metode *Jigsaw* berbantu media Film. Seiring dengan tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran tersebut, penulis tertarik untuk menerapkan metode baru yang belum pernah digunakan di SMA Muhamadiyah 4 Kota Bandung yang diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal ini, penulis berencana untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Jigsaw* Berbasis Film untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian di Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung)”. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai dampak penggunaan media

filmdalam pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa, serta memberikan kontribusi pada pengembangan praktik pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di sekolah.

B. Rumusan Masalah

Melihat latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, terdapat beberapa rumusan masalah yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Jigsaw* berbasis film dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkn metode *Jigsaw* berbasis film di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah disampaikan, beberapa tujuan penelitian yang dapat ditetapkan adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode *Jigsaw* berbasis film dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkn metode *Jigsaw* berbasis film di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan teori-teori pembelajaran, khususnya dalam penerapan metode *Jigsaw* yang didukung dengan media *Audiovisual* berbasis film. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmiah tentang penggunaan metode pembelajaran kooperatif dan media film dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat langsung bagi siswa, yakni meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan metode *Jigsaw* yang dikombinasikan dengan media film, siswa dapat belajar lebih efektif, memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan metode *Jigsaw* dan media film sebagai alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta memahami bagaimana cara-cara baru dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kebijakan dan pengembangan kurikulum di tingkat sekolah. Sekolah dapat mengadopsi metode *Jigsaw* dan media film sebagai bagian dari upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan, dinamis, dan efektif dalam mendukung pencapaian akademik siswa.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi dan sumber tambahan pengetahuan bagi pembaca mengenai penerapan metode *Jigsaw* yang didukung media *Audiovisual* berbasis film dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

e. Bagi Peneliti

Penelitian memberikan manfaat besar bagi peneliti, seperti pengembangan pengetahuan dan keahlian di bidang tertentu, peningkatan karir melalui publikasi dan reputasi akademik, serta

peluang untuk mendapatkan pendanaan melalui hibah penelitian. Selain itu, penelitian membantu mengasah keterampilan analitis, pemecahan masalah, dan komunikasi, sekaligus membuka kesempatan untuk berkolaborasi dengan profesional lain dan memperluas jaringan. Semua ini mendukung kemajuan pribadi dan profesional peneliti, serta kontribusinya pada ilmu pengetahuan.

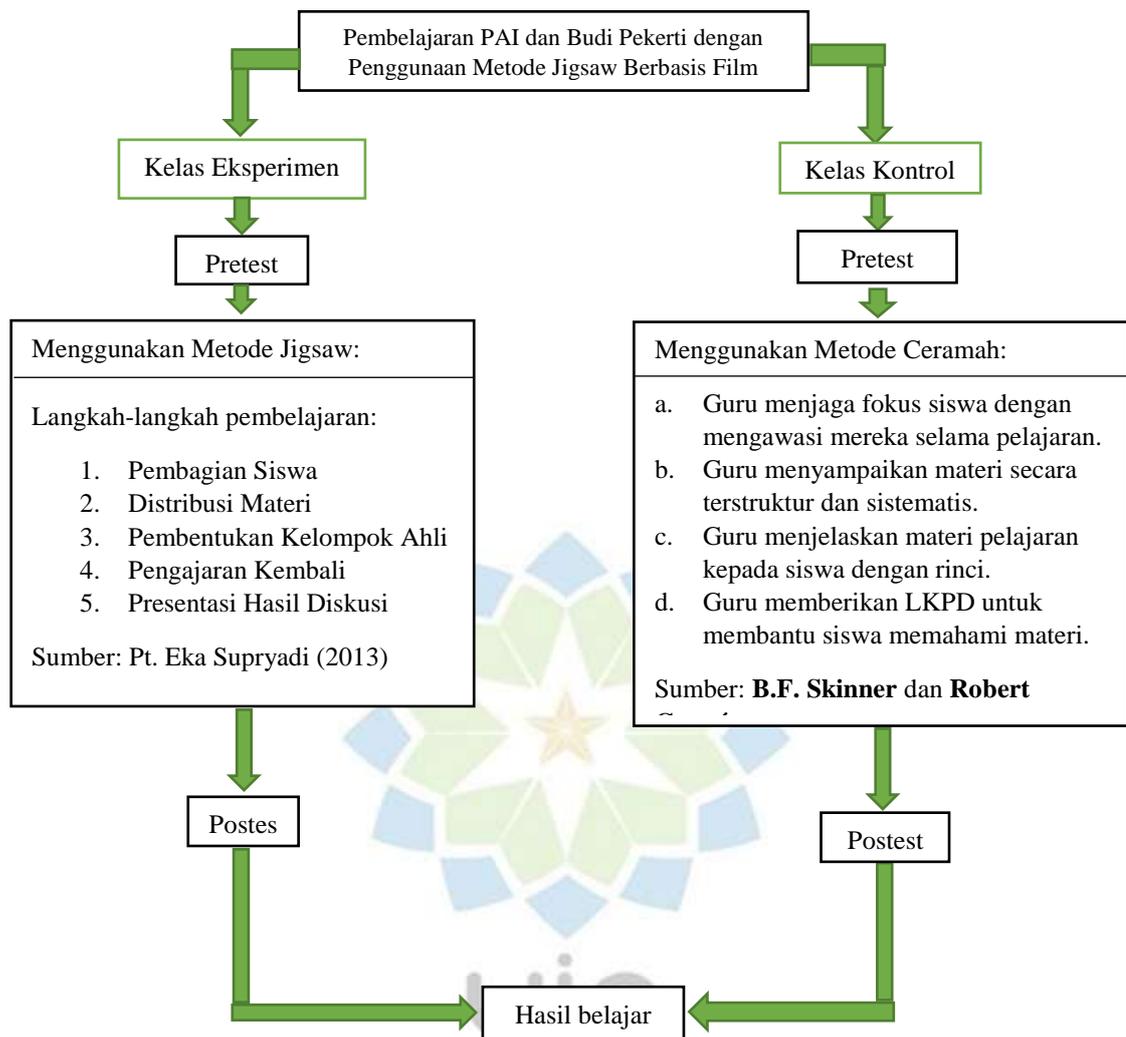
E. Kerangka Berpikir

Jigsaw adalah sebuah pendekatan pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson pada tahun 1970-an. Metode *Jigsaw* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan sosial peserta didik (David W. Johnson dan Roger T. Johnson, 2017). Dalam metode ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mempelajari berbagai bagian dari suatu topik atau materi pelajaran dan kemudian berbagi pengetahuan yang mereka pelajari dengan anggota kelompok lainnya. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui kerja sama dan tanggung jawab individu serta kelompok. Metode ini tidak hanya membantu peserta didik menguasai materi secara mendalam tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan tanggung jawab yang sangat relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Model ini dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam belajar secara aktif dan kolaboratif melalui pembagian materi yang telah ditentukan. Dalam penerapannya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4 hingga 5 orang, di mana setiap anggota kelompok bertugas mempelajari dan memahami bagian tertentu dari materi pembelajaran. Proses ini mendorong siswa untuk saling bekerja sama, bertukar informasi, dan mendiskusikan konsep-konsep yang telah mereka pelajari. Setelah mempelajari materi secara individu, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk mengajarkan dan menyampaikan informasi yang telah dipelajari kepada anggota kelompok lainnya.

Hasil belajar siswa menggambarkan tingkat pencapaian yang dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hattie menekankan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan melalui

pendekatan pembelajarn yang berfokus pada kebutuhan siswa dan penggunaan metode yang efektif (Hattie, 2014). Berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar antara lain motivasi, metode pembelajaran yang digunakan, lingkungan sekitar, dan dukungan sosial yang diterima siswa. Penilaian terhadap hasil belajar dapat dilakukan dengan berbagai teknik yang disesuaikan dengan ranah yang ingin diukur.

Menurut Sudjana dalam Khairinal et al. (2020:380), faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, meliputi motivasi, minat, disiplin, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, serta faktor fisik dan psikis. Sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan, terutama kualitas pengajaran. Dari faktor eksternal, terlihat bahwa kualitas pengajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu indikator kualitas pengajaran yaitu metode dan media pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung, menggunakan metode yang melibatkan siswa secara aktif, serta mendorong partisipasi penuh siswa dalam setiap tahap pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa metode yang cocok digunakan adalah metode *Jigsaw* berbantu media film. Sehingga peneliti berharap, dengan menggunakan metode ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Penelitian Quasi Eksperimen

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu proposisi yang menyatakan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan dependen yang akan diuji kebenarannya melalui proses penelitian (Creswell, 2011). Secara etimologis, kata "hipotesis" berasal dari dua komponen, yaitu "*hypo*" yang berarti "di bawah" dan "*thesa*" yang berarti "kebenaran".

H_a: Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan metode *Jigsaw* berbantu media *Audiovisual* berbasis film pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wiwin Widiani dalam penelitian skripsi tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VII Mts Al-Hamidy Talo pada Tahun Pelajaran 2022/2023”. Persamaan dari penelitian ini adalah metode yang sama yaitu metode *Jigsaw*. Sedangkan, perbedaannya adalah tidak adanya media berbasis film, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media berbasis film.
2. Muhammad Rizki Dyanwari dengan judul “Penggunaan Metode *Jigsaw* Melalui Media Visual pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa: Penelitian terhadap Siswa Kelas VII Mts Al Huda Kota Bekasi”. Persamaan penelitian ini adalah metode yang sama yaitu metode *Jigsaw*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan variable Y yaitu meningkatkan minat belajar siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variable Y yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan media berbantu yang digunakan juga berbeda.
3. Farida Nurul Fadilah, Ngatiqotul Markhumah, Siti Fatimah, dan Benny Kurniawan dalam penelitian mereka yang dipublikasikan di Jurnal Tarbi mengungkapkan bahwa penerapan metode *Jigsaw* berpotensi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SMP Negeri 7 Kebumen. Persamaannya adalah metode yang digunakan sama yaitu metode *Jigsaw*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan variable Y yaitu meningkatkan minat belajar siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variable Y yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan media berbantu yang digunakan juga berbeda.
4. Siti Khaerunnisa dengan judul “Pengaruh model Cooperative Learning tipe *Jigsaw* terhadap keterampilan proses sains siswa pada materi Inovasi

Teknologi Biologi. Program studi Pendidikan MIPA di UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Persamaannya adalah metode yang digunakan sama yaitu metode *Jigsaw*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan variable Y yaitu meningkatkan minat belajar siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variable Y yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan media berbantu yang digunakan juga berbeda.

5. Fitri Vitaloka pada skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Jigsaw* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Al-Mustariyah (2023). Persamaannya adalah metode yang digunakan sama yaitu metode *Jigsaw*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan variable Y yaitu meningkatkan minat belajar siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variable Y yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan media berbantu yang digunakan juga berbeda.

