

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan paling pokok di sekolah, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik. Belajar menurut Skinner yang dikutip oleh Sobry Sutikno adalah “sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif”.¹ Menurut Sudirman, Belajar itu merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.²

Ajaran Islam menjelaskan bahwa kemampuan untuk belajar merupakan sebuah karunia dari Allah SWT. yang mampu membedakan manusia dengan mahluk yang lain. Allah SWT. menganugrahkan akal kepada manusia untuk mampu belajar dan menjadi pemimpin di dunia ini. Sebagaimana dijelaskan Firman Allah pada Q.S. Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

﴿ إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴾ ١ ﴿ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴾ ٢
﴿ إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴾ ٣ ﴿ الَّذِي عَلَمَ بِالْقَلْمَنْ ﴾ ٤ ﴿ عَلَمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴾ ٥

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Ayat tersebut menjadi bukti bahwa Al-Quran memandang bahwa aktivitas belajar merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan belajar dapat berupa menyampaikan, menelaah, mencari dan mengkaji serta meneliti.

¹ Sobry Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran “Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil”*. (Bandung: Prosfect, 2009), 3

² Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2010), 20

Dalam kegiatan belajar mengajar itu mencakup beberapa hal yang terkait seperti pendidik, kurikulum, gedung, model atau metode mengajar, dan lain-lain. Mengingat pentingnya sebuah model yang akan digunakan hendaknya benar-benar diperhatikan agar dalam kegiatan belajar mengajar tersebut dapat tercapai interaksi yang mendorong tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ditujukan untuk mengantarkan peserta didik menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, taat dalam menjalankan syariat Islam, dengan belajar fiqih pada salahsatu dimensi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik dapat memahami dan mengamalkan ajaran hukum Islam kemudian dapat dilaksanakan dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan penelitian awal di SMP Negeri 21 melalui sebuah observasi ditemukan beberapa masalah berkaitan dengan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih tergolong rendah, banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hal tersebut dapat diperoleh dari data penilaian harian peserta didik, adapun KKTP mata pelajaran PAI dan BP di SMP Negeri 21 adalah 78, nilai yang diperoleh peserta didik kelas VIII SMPN 21 dari 221 peserta didik yang memeroleh nilai dibawah 78 sebanyak 125 orang apabila dipersentasikan sebanyak 56,5%, sedangkan yang memperoleh nilai 78 keatas hanya 96 peserta didik atau 43,5%. Berdasarkan pemaparan tersebut bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh hasil belajar yang masih tergolong rendah dan dibawah kriteria ketuntasan minimal.

Selain hasil belajar kognitif yang rendah motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran PAIBP dapat dikatakan sangat kurang, terbukti dengan sikap mereka yang kurang perhatian, mengobrol ketika pendidik menerangkan, sikap yang acuh ketika pembelajaran. Hal ini diduga karena metode mengajar pendidik kurang aktif dan masih bersifat monoton hanya menggunakan metode ceramah sehingga hanya menunjukan sisi kemampuan

dan keaktifan pendidik. Pembelajaran ceramah menjadikan peserta didik sebagai objek belajar yang pasif, peserta didik hanya sebagai penerima pelajaran sehingga banyak diam, akibatnya ketika pembelajaran menjadi membosankan dan motivasi peserta didik dalam belajar PAIBP menjadi kurang.

Motivasi belajar merupakan hal penting dalam pendidikan, rendahnya motivasi peserta didik ketika belajar dapat mempengaruhi kualitas pendidikan. Salah satu penyebab rendahnya motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik ini diasumsikan karena dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik didominasi oleh metode ceramah serta hanya sebatas buku teks, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam belajar dan kurang memaknai pembelajaran. Akibatnya peranan, minat, dan kebutuhan peserta didik masih kurang diperhatikan, sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan kurang memiliki kemauan untuk belajar.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan spiritualitas peserta didik di Indonesia. Salah satu materi krusial dalam PAIBP adalah dimensi fikih. Melalui materi ini, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep ibadah tetapi juga dapat menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran pada dimensi fikih sering kali menghadapi berbagai kendala yang menghambat tercapainya tujuan tersebut.

Salah satu kendala yang sering ditemui adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar yang rendah dapat berdampak negatif terhadap keterlibatan aktif dan pencapaian akademik peserta didik. Motivasi yang rendah ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, suasana kelas yang tidak kondusif, serta kurangnya variasi dalam strategi pengajaran.

Selain itu, di SMP Negeri 21 Bandung telah dilakukan upaya terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui beberapa model dan metode pembelajaran sudah dilaksanakan, seperti ceramah dan tanya jawab, *Team Games Turnamen* (TGT), *Problem Based Learning* (PBL) dan *Analisis Dasign*

Implementation Evaluation (ADIE) namun belum mampu meningkatkan pemahaman mendalam dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik. Model ini mengharuskan peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mempelajari bagian-bagian materi secara mandiri, kemudian mengajarkan kembali kepada anggota kelompok lainnya. Dengan demikian, setiap peserta didik memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penerapan model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAIBP, khususnya pada dimensi fikih. Penelitian di SMPN 21 Kota Bandung Kelas VIII Tahun Pelajaran 2024-2025). Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran PAIBP serta memberikan alternatif strategi pengajaran yang lebih efektif bagi para pendidik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menindaklanjuti dalam sebuah penelitian dalam bentuk tesis dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Pada Dimensi Fikih untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah, 1) hasil belajar kognitif sebagian besar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP dimensi fiqh dibawah KKTP; 2) motivasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran tergolong rendah; 3) model atau cara mengajar pendidik kurang bervariasi. Kemudian dari identifikasi masalah tersebut batasan masalah penelitian ini secara umum adalah bagaimana penerapan model pembelajaran *kooperatif Jigsaw* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII di SMPN 21 Kota Bandung pada mata pelajaran PAIBP dimensi fikih.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *jigsaw* dalam pembelajaran dimensi fikih pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 21 Kota Bandung?
2. Bagaiman motivasi peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 21 Kota Bandung?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* di kelas VIII SMPN 21 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *jigsaw* dalam pembelajaran dimensi fikih pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 21 Kota Bandung.
2. Menganalisis motivasi peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 21 Kota Bandung.
3. Menganalisis hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* di kelas VIII SMPN 21 Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis tentang efektifitas model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya dalam mengajarkan dimensi fikih dalam kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi beberapa pihak. Pertama, bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI), hasil penelitian ini akan berfungsi sebagai panduan praktis dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* di kelas. Dengan menggunakan model ini, guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendalami pemahaman kognitif mereka terhadap dimensi fikih.

Kedua, bagi siswa, penerapan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* diharapkan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Melalui model ini, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan, tetapi juga terdorong untuk mengaplikasikan nilai-nilai shalat dan dzikir dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Ketiga, bagi pihak sekolah, temuan dari penelitian ini dapat memberikan rekomendasi berharga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah. Selain itu, penelitian ini juga dapat mendorong penerapan model-model pembelajaran kooperatif lainnya yang memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Terakhir, penelitian ini dapat menjadi sumber acuan dan inspirasi bagi peneliti lain yang berminat untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dalam pendidikan agama Islam atau bidang studi lainnya.

E. Kerangka Berfikir

Penelitian ini terdiri dari variabel X (Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*), variabel Y₁ (Motivasi) dan variabel Y₂ (Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI). Dalam penelitian ini akan mengkaji tentang implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada dimensi fikih untuk meningkatkan

motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 21 Bandung. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siswa Kelas VIII di SMP Negeri 21 Bandung bahwa motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, yaitu masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKTP. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, salah satunya yakni penggunaan model pembelajaran yang kurang melibatkan siswa untuk belajar lebih aktif.

Untuk memahami dan menganalisis permasalahan dalam penelitian ini secara komprehensif, peneliti menggunakan sejumlah teori yang relevan. Teori-teori tersebut secara langsung berkaitan dengan masing-masing variabel yang dikaji dalam penelitian, baik dari segi pendekatan pembelajaran, karakteristik peserta didik, maupun capaian pembelajaran dimensi fikih. Dengan landasan teori yang kuat, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran di lingkungan pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran fikih di tingkat SMP.

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran³. Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir yang melibatkan aktivitas guru dan siswa⁴. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru, karena model pembelajaran berhubungan erat dengan kemampuan guru dalam mengorganisir kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran harus selaras dengan materi yang disampaikan, kondisi lingkungan, karakteristik siswa dan yang lainnya.

³ Kadarwati, I. M. & A.. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. (Magetan: CV. AE Grafika, cet. 2. 2017), 56

⁴ Saefuddin dan Berdiati, *Model-Model Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 48.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari bahan ajar.⁵ Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, di mana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok. Hal demikian dilandasi oleh pemikiran bahwa siswa lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep jika mereka saling mendiskusikan suatu masalah dengan teman kelompoknya. Kegiatan siswa dalam pembelajaran kooperatif yaitu mengikuti arahan guru secara aktif, menyelesaikan tugas-tugas dalam kelompok, memberikan ide atau penjelasan kepada teman sekelompoknya, mendorong teman sekelompoknya untuk berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik sehingga mampu mencapai hasil belajar yang baik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam model, salah satunya yaitu *jigsaw*.

Jigsaw adalah salah satu dari metode-metode kooperatif yang paling fleksibel.⁶ Model pembelajaran *jigsaw* merupakan salah satu variasi model *Collaborative Learning*, yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota. Menurut Rusman model pembelajaran *jigsaw* ini juga dikenal dengan kooperatif para ahli.⁷ Karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Namun, permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, kita sebut sebagai team ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, hasil pembahasan itu di bawa ke kelompok asal dan disampaikan pada anggota

⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 206

⁶ Slavin, Robert E., *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Boston: Allyn and Bacon, 2011), 85

⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), 205

kelompoknya. Pembelajaran kooperatif jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.⁸

Menurut Trianto “model Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah salah satu model yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen, beranggotakan 4-6 siswa, setiap siswa bertanggung jawab atas penguasaan bagian dari materi belajar dan harus mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota tim lainnya”.⁹

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada orang lain dalam kelompoknya.¹⁰ Dalam teknik ini, siswa dapat bekerja sama dengan siswa lainnya dan mempunyai tanggung jawab lebih dan mempunyai banyak kesempatan pula untuk mengolah informasi yang di dapat dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi.

Selanjutnya, cara terbaik untuk memahami model pembelajaran *jigsaw* adalah dengan mengetahui langsung bagaimana contoh sintaks, serta langkah atau prosedur penerapannya. Mengadopsi Arends (1997), adapun langkah-langkah model pembelajaran *jigsaw* disajikan pada tabel berikut:¹¹

Tabel 1.1 Langkah model pembelajaran *jigsaw*

| FASE | KEGIATAN |
|--|---|
| Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa | Guru memberikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa. |

⁸ Isjoni, *Cooperative Learning: Model-Model Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Prestasi dan Keaktifan Belajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 77.

⁹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010), 144

¹⁰ A. Lie, *Cooperative Learning* (Jakarta: Grasindo, 2008), 70

¹¹ Richard I. Arends, *Learning to Teach* (New York: McGraw-Hill, 1997), 315

| | | |
|---|---|--|
| | | |
| Fase 2 : Menyajikan Informasi | Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau dengan bahan bacaan | |
| Fase 3 : Mengorganisasikan kedalam kelompok-kelompok belajar | Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan komunikasi secara efisien, menentukan kelompok asal dan membentuk kelompok ahli. | |
| Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar | Guru membimbing kelompok ahli dan memberi tanggung jawab mengajarkannya kepada kelompok asal. | |
| Fase 5 : Mengevaluasi | Masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerjanya dan guru mengevaluasi hasil belajar, tentang materi yang telah dipelajari. | |
| Fase 6 : Memberikan penghargaan | Guru memberi pujian kepada kelompok yang terbaik dan memberi arahan kepada kelompok yang lain, mencari cara untuk menghargai baik ujian maupun hasil individu/kelompok | |

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dalam kelompok kecil.¹² Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari materi dan mengajarkan kembali kepada anggota kelompok lainnya. Dengan demikian, setiap peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini pendidik mendorong siswa berpikir lebih mendalam mengenai bahan ajar yang telah dipelajarinya dengan menggunakan proses berpikir tingkat tinggi (analisis, evaluasi dan kreasi).¹³

¹² Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 210.

¹³ Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif teori dan assesmen* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 45

Menurut Hamzah. B Uno “Motivasi yaitu dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya”.¹⁴ Pengertian belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah adalah “serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”.¹⁵

Motivasi peserta didik dalam belajar dapat berpengaruh terhadap rasa percaya diri dan kemampuan belajarnya keluwesannya dalam mengataasi kesulitan ketika pembelajaran. Peranan motivasi dalam belajar yaitu dalam hal menumbuhkan gairah, perasaan semangat, tidak putus asa dan senang untuk belajar.¹⁶

Menurut Abin Syamsudin indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut, ”1) Durasi kegiatan artinya berapa lama penggunaan waktu untuk melakukan kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan artinya seberapa sering kegiatan dilakukan dalam periode waktu tertentu, 3) Presistensi artinya ketetapan dan kelekatan pada tujuan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Devosi, artinya pengabdian dan pengorbanan baik berupa uang, tenaga pikiran bahkan jiwa untuk mencapai tujuan, 6) Tingkat aspirasi artinya maksud, rencana, cita-cita sasaran atau target dan idola yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukannya, 7) Tingkat kualifikasi prestasi atau produk yang dicapai dari kegiatan berapa banyak, memadai atau tidak, 8) Arah sikap terhadap sasaran kegiatan suka atau tidak suka, positif atau negatif”¹⁷.

¹⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 252

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rieka Cipta, 2011), 13

¹⁶ Inayah Ridaul, dkk, *Pengaruh kompetensi pendidik, Motivasi Belajar Siswa dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lasem Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2011-2012*, Jurnal Pendidikan Insan Mandiri, (Vol. 1 no. 1: 2013), 2. Diunduh pada 25 September 2024.

¹⁷ Abin Syamsudin Makmun, *Psikologi Kependidikan* (Bandung: Remaja Rosda karya, 2007), 40

Motivasi ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, saat siswa memiliki motivasi tinggi maka akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan bagian kognitif yang sangat dominan dinilai oleh para guru di lembaga formal yang berhubungan dengan kecakapan siswa dalam menguasai bahan pembelajaran¹⁸.

Hasil belajar juga didefinisikan sebagai pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu¹⁹. Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Secara eksplisit, ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Apapun jenis mata pelajarannya selalu menggunakan tiga aspek tersebut, akan tetapi memiliki penekanan yang berbeda. Untuk aspek kognitif lebih menekankan pada teori, aspek psikomotorik menekankan pada praktik dan kedua aspek tersebut selalu mengandung aspek afektif.

Menurut Dimyati dan Mudjiono, “hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.”²⁰ Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapat seseorang setelah dilaksanakannya pembelajaran, sehingga membuat individu merubah tingkah lakunya kearah yang lebih baik, meliputi dalam aspek pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan.²¹ Hasil belajar yaitu hasil usaha, bekerja atau belajar yang menunjukkan tingkat pencapaian yang ditunjukkan dengan penilaian dan pengukuran dalam pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai oleh peserta didik dari proses

¹⁸ Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 45

¹⁹ Asep Jihad, A. H. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Prassindo.

²⁰ Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 3

²¹ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017), 82

belajar yang ditulis dengan simbol berupa angka, huruf atau kode. Hasil belajar peserta didik dikategorikan dalam tiga aspek yaitu hasil belajar kognitif (pengetahuan), hasil belajar afektif (sikap) dan hasil belajar psikomotor (keterampilan). Sedangkan hasil belajar dalam perspektif Islam adalah terdapat pada Q.S. Taha ayat 114 yang berbunyi:

فَتَعْلَمُ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَى إِلَيْكَ وَحْيُهُ
وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya: *Mahatinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Janganlah engkau (Nabi Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai pewahyuannya kepadamu dan katakanlah, "Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku."*

Ayat tersebut di atas memberikan gambaran yang jelas bahwa Allah SWT adalah Tuhan yang sebenarnya dalam memberikan petunjuk kepada manusia sebagai pedoman dalam hidup yaitu Al-Quran, yang di dalamnya terkandung berbagai macam petunjuk sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan supaya orang yang beriman tidak menyalahi aturan dan ketentuan yang ditetapkan oleh-Nya. Dan kewajiban untuk memikirkan dan menjalankan kandungan makna yang tersirat di dalamnya.

Dalam kandungan ayat di atas adanya keharusan untuk berdoa, meminta ilmu pengetahuan, karena manusia tidak akan bisa membangun dan mencapai kemajuan tanpa pengetahuan, terutama dalam mengembangkan keinginan untuk berprestasi. Selain itu kewajiban kita untuk selalu mengingat Allah agar dalam usaha dan keinginan untuk berprestasi kita tidak terjebak atau terpengaruh pada hal yang negatif, karena Allah SWT. yang menentukan keberhasilan dari setiap usaha dan kerja keras.

Hasil belajar kognitif adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar kognitif mencakup kegiatan mental seperti kemampuan

berpikir, mengingat, mengembangkan intelektual, dan keterampilan intelektual. Tujuan hasil belajar kognitif meliputi enam jenjang proses berpikir yaitu: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Bloom's Taxonomy yang direvisi oleh (Krathwohl, 2001) membagi indikator hasil belajar kognitif menjadi enam tingkatan yakni: mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).²²

Berdasarkan indikator hasil belajar kognitif di atas, maka hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dalam diri sendiri dan faktor yang datang dari luar diri atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri sendiri yakni kemampuan yang dimiliki. Faktor kemampuan sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan pencapaian belajar. Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki dan 30% dipengaruhi oleh faktor dari luar atau faktor lingkungan²³.

Berkenaan dengan penelitian ini, maka hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PAI yang peneliti bahas yaitu mengingat (C1) sampai mencipta (C6) sesuai dengan rencana pembelajaran. Tujuan mata pelajaran PAI yaitu untuk menanamkan syari'at Islam pada siswa, bisa menjadi pedoman bagi siswa dalam menjaga diri dan menerapkan akhlak mulia, sebagai peningkatan dari pelajaran PAI yang telah dipelajari pada jenjang pendidikan sebelumnya, sebagai upaya mempersiapkan siswa untuk hidup di masyarakat dengan cara mempelajari, memperdalam dan memperkaya kajian tentang agama Islam terutama menyangkut dasar-dasar keilmuan dan sebagai persiapan untuk melanjutkan ke jenjang

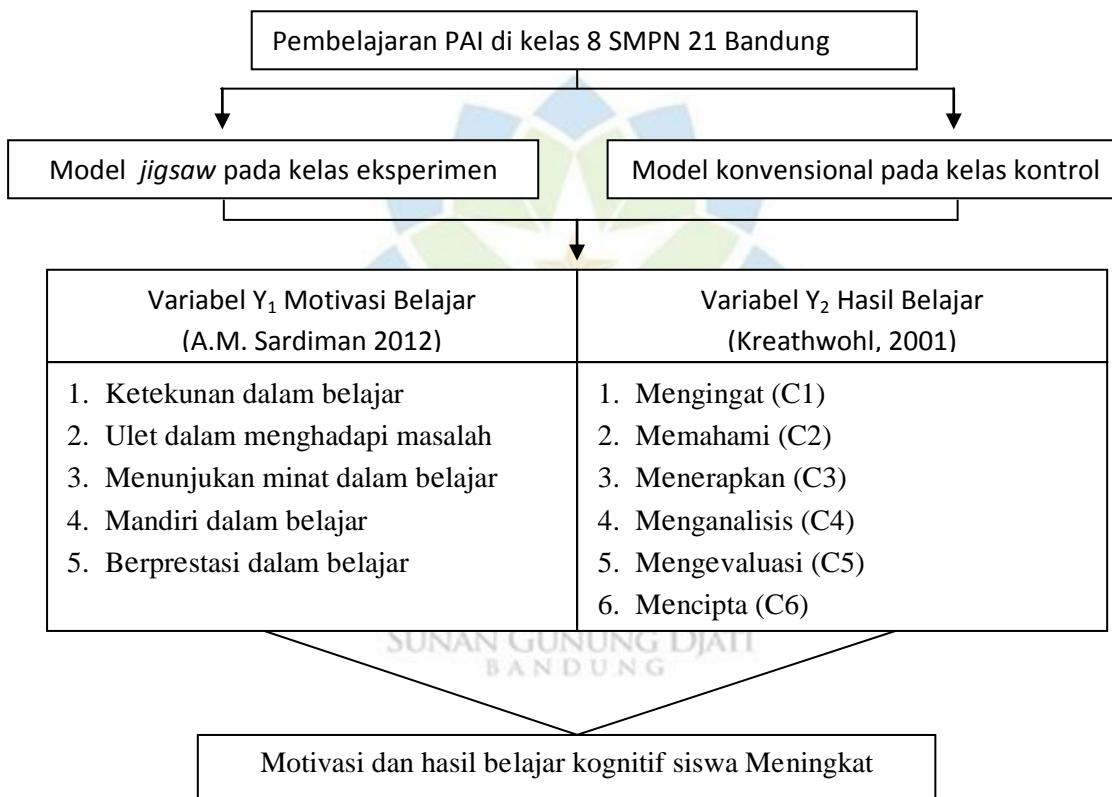
²² Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl (eds.), *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Longman, 2001), 67-68

²³ Budi Martono, *Penyusutan dan Pengamanan Arsip Vital dalam Manajemen Karsipan* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1994), 16.

pendidikan yang lebih tinggi, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar dan menerapkan setiap materi pelajaran PAI yang telah disampaikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut ini langkah-langkah penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI Kelas 8 di SMP Negeri 21 Bandung secara skematis digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir



F. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Efektivitas Metode Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAIBP, Aisyah, S., jurnal pendidikan agama islam, 2018. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain pre-test post-test control group, di mana terdapat kelompok eksperimen yang diajar dengan model *jigsaw* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *jigsaw* memberikan pengaruh positif

terhadap dua aspek utama, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa. Pada aspek motivasi, siswa yang belajar dengan *jigsaw* lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, lebih antusias dalam diskusi kelompok, serta menunjukkan peningkatan rasa percaya diri ketika mempresentasikan hasil kerja mereka. Pada aspek hasil belajar, nilai post-test siswa pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga membuktikan bahwa *jigsaw* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi PAI. Selain itu, penelitian ini juga mengindikasikan adanya dampak positif pada aspek sosial, di mana siswa dilatih untuk bekerja sama, saling membantu, serta mengembangkan keterampilan komunikasi melalui penjelasan materi kepada teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Jigsaw tidak hanya berpengaruh pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan sosial peserta didik. Meskipun demikian, penelitian Aisyah masih memiliki keterbatasan karena fokusnya hanya menilai peningkatan motivasi dan hasil belajar secara umum, tanpa mengkaji lebih spesifik pada sub-materi tertentu dalam PAI, seperti Fiqih, Akidah Akhlak, atau Hadis. Selain itu, penelitian ini belum banyak membahas strategi guru dalam menghadapi kendala teknis penerapan Jigsaw, misalnya keterbatasan waktu pembelajaran atau perbedaan kemampuan akademik antar siswa. Dengan demikian, penelitian Aisyah (2018) memberikan landasan penting bahwa *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Namun, masih terdapat ruang penelitian lebih lanjut yang dapat diisi, salah satunya dengan menguji efektivitas Jigsaw pada materi spesifik dalam PAI, khususnya bidang Fiqih, sekaligus menilai motivasi belajar dan hasil belajar kognitif secara simultan. Inilah yang menjadi celah (gap) penelitian yang hendak dijawab melalui penelitian tesis ini.

2. Pengaruh Metode Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, Dewi R., jurnal pendidikan Islam Indonesia, 2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan tujuan menguji efektivitas metode *jigsaw* dibandingkan

metode pembelajaran tradisional. Subjek penelitian adalah siswa tingkat SMP yang mengikuti mata pelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas yang menggunakan *jigsaw* memperoleh nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran *jigsaw* siswa lebih aktif terlibat dalam diskusi, saling bertukar informasi, serta membangun pemahaman bersama melalui kerja kelompok. Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, penelitian ini juga menyoroti bahwa penerapan *jigsaw* memberikan dampak positif terhadap suasana kelas yang lebih interaktif dan kondusif. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi PAI secara lebih mendalam, tetapi juga terlatih dalam keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab individu dalam kelompok. Namun demikian, Dewi mencatat bahwa penerapan *Jigsaw* memerlukan pengelolaan waktu yang baik dan kesiapan guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran agar tidak terjadi ketimpangan partisipasi antar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti bahwa metode *jigsaw* merupakan strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, meskipun masih terdapat kendala teknis yang perlu diantisipasi dalam implementasinya.

3. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Maulana, I., tesis UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2017. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam beberapa siklus pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa madrasah Aliyah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *jigsaw* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara bertahap di setiap siklus, terlihat dari peningkatan keaktifan dalam diskusi kelompok, antusiasme mengikuti pelajaran, serta peningkatan jumlah siswa yang mencapai indikator motivasi belajar yang ditetapkan. Selain itu, penelitian ini juga menegaskan bahwa pembelajaran *jigsaw* dapat menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, di mana siswa tidak hanya mendengarkan guru tetapi turut aktif membangun

pengetahuan bersama. Namun, penelitian ini terbatas pada mata pelajaran SKI dan fokus pada dimensi motivasi saja, belum mengkaji hasil belajar kognitif secara lebih mendalam. Oleh karena itu, temuan ini membuka ruang bagi penelitian selanjutnya untuk mengombinasikan kajian motivasi dengan hasil belajar kognitif, serta memperluas penerapan jigsaw pada materi lain dalam Pendidikan Agama Islam, misalnya Fiqih.

4. Penerapan Metode Jigsaw dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Partisipasi dan hasil Belajar Siswa SMA Negeri 2 Yogyakarta, Putra, tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Fokus penelitian terletak pada peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran serta pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik pada aspek partisipasi maupun capaian hasil belajar. Siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam diskusi, lebih berani mengemukakan pendapat, dan menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik dibanding sebelum penerapan Jigsaw. Selain memberikan bukti empiris bahwa metode Jigsaw mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sejarah, penelitian ini juga menegaskan pentingnya keterlibatan aktif siswa sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan belajar. Namun, penelitian Putra memiliki keterbatasan karena fokus pada mata pelajaran sejarah di tingkat SMA, sehingga hasilnya belum tentu bisa digeneralisasi pada mata pelajaran lain seperti PAI di SMP. Dengan demikian, temuan ini relevan untuk dijadikan pijakan penelitian selanjutnya, khususnya pada pengembangan penerapan Jigsaw di berbagai mata pelajaran dalam rumpun PAI untuk melihat efektivitasnya tidak hanya pada partisipasi tetapi juga motivasi dan hasil belajar kognitif secara lebih komprehensif.

5. Penelitian selanjutnya yaitu tesis karya Dewi Susanti (2020) dengan judul Pengaruh Motivasi Dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah 1 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi, sehingga

mampu mengukur seberapa besar kontribusi masing-masing variabel independen terhadap prestasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi, sementara kreativitas juga memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan pemahaman dan capaian siswa. Kombinasi antara motivasi tinggi dan kreativitas yang berkembang menghasilkan prestasi yang lebih optimal dibandingkan siswa dengan tingkat motivasi dan kreativitas rendah. Temuan ini menguatkan asumsi bahwa kualitas pembelajaran Fikih tidak hanya ditentukan oleh metode atau strategi guru, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor psikologis internal siswa. Dengan demikian, penelitian Dewi Susanti memberikan perspektif berbeda dari studi sebelumnya yang berfokus pada efektivitas metode pembelajaran, khususnya Jigsaw. Penelitian ini membuka ruang untuk mengintegrasikan pendekatan pembelajaran kooperatif dengan strategi penguatan motivasi dan kreativitas, sehingga prestasi belajar Fikih dapat ditingkatkan secara lebih komprehensif.

Penelitian ini memiliki aspek kebaruan yang terletak pada integrasi antara model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan dua variabel terikat sekaligus, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu yang hanya meneliti satu variabel secara terpisah, penelitian ini secara eksplisit mengukur sejauh mana model *jigsaw* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi sekaligus penguasaan kognitif siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, fokus penelitian diarahkan secara khusus pada dimensi kognitif dalam hasil belajar, bukan sekadar mengukur hasil belajar secara umum, sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih tajam tentang kemampuan pemahaman konsep dan penyelesaian tugas intelektual siswa.

Aspek kebaruan lainnya terletak pada konteks dan pendekatan yang digunakan. Penelitian ini menitikberatkan pada pembelajaran materi fikih yang dirancang berdasarkan Kurikulum Merdeka fase D (SMP), yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya, khususnya dengan pendekatan *jigsaw*.

Penggunaan desain kuasi eksperimen dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara terpisah juga memberikan kontribusi metodologis yang kuat dalam mengukur efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini turut memberikan nilai tambah dalam ranah kontekstual, karena dilakukan di sekolah negeri dengan karakteristik peserta didik yang beragam, sehingga temuan-temuan yang dihasilkan dapat menjadi landasan praktis bagi guru PAI dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis kolaboratif di lingkungan sekolah yang nyata.

Penelitian-penelitian tersebut mendukung hipotesis bahwa metode pembelajaran *jigsaw* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik. Penelitian yang dilakukan penulis berbeda dengan yang dilakukan penelitian di atas, oleh karena itu Penelitian yang dilakukan penulis diharapkan mampu memperkuat argumen bahwa metode *jigsaw* dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan asumsi atau dugaan sementara mengenai suatu hal atau suatu permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliabel dengan menggunakan cara yang sudah ditentukan. Jika peneliti telah mendalamai permasalahan penelitiannya dengan seksama serta menetapkan anggapan dasar, kemudian membuat suatu teori sementara kebenarannya masih perlu diuji, maka peneliti harus berpikir bahwa hipotesisnya itu dapat diuji²⁴. Sesuai dengan tujuan peneliti yang telah dikemukakan di atas, kebenaran yang harus dibuktikan dalam penelitian ini melibatkan tiga variabel, yaitu implementasi model pembelajaran Kooperatif *jigsaw* (Variabel X), motivasi belajar (variabel Y) Penelitian terdiri dari variabel X (Pengaruh Model Kooperatif Jigsaw), variable Y₁ (Motivasi) dan variabel Y₂ (Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI). Dalam

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 45

penelitian ini akan mengkaji tentang implementasi model pembelajaran kooperatif *jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI kelas 8 SMP Negeri 21 Bandung.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Pengaruh model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP Negeri 21 Bandung.

