BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah memegang peranan penting bagi kemajuan suatu bangsa. Maju atau mundurnya peradaban suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pembangunannya di bidang pendidikan. Salah satu lembaga formal pendidikan adalah sekolah, dimana didalamnya terdapat kegiatan belajar mengajar.

Tugas penting seorang guru berkaitan langsung dengan meningkatkan standar pendidikan. Guru seharusnya bisa membuat model pembelajaran yang cocok dengan kurikulum dan kondisi siswa di lapangan karena merekalah yang melaksanakan pengajaran. Guru harus memilih dan menciptakan paradigma pembelajaran yang menekankan pembelajaran yang aktif, imajinatif, dan kreatif.

Menurut (Jamaludin, 2015) belajar dilakukan untuk mencapai tujuan berupa kemampuan menciptakan kondisi belajar sehingga siswa bisa memperoleh atau meningkatkan kemampuan, yang akan memotivasi mereka untuk belajar lebih baik. Hasil belajar, yang mencakup aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik dari perilaku, menunjukkan adanya perbaikan atau perubahan perilaku selama proses belajar. Jadi, belajar dianggap efektif jika setiap orang mengalami apa yang disebut hasil belajar.

Proses belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap tujuan pendidikan sebagai sarana membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dan memperoleh keterampilan yang mereka butuhkan di masyarakat. Pendidikan agama adalah salah satu cara untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka menjadi individu yang taat dan jujur secara moral. Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Pendidikan Karakter adalah alat untuk perbaikan diri dan pengendalian diri selain sebagai mata pelajaran. Oleh karena itu, agar agama bisa membentuk dasar kepribadian dan menjadikan seseorang manusia yang utuh, agama harus diketahui, dipahami, diyakini, dan diamalkan.

Guru bisa memanfaatkan pendekatan pembelajaran kooperatif gaya jigsaw untuk memberikan materi pendidikan agama Islam dan karakter dengan cara yang akan diterima dengan baik oleh siswa. Ini akan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas dan lebih semangat.

Model adalah suatu hal yang dipersentasikan memiliki makna sebagai objek atau konsep yang digunakan, Pembelajaran akan lebih menarik apabila guru menyampaikan materi menggunakan model, model pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dilakukan berdasarkan seluruh rangkaian yang berhubungan dengan penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung sesuai pendapat (Al-Tabany, 2015) .

Salah satu model pembelajaran yang pernah dilakukan di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung adalah Model pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyebabkan siswa aktif dalam kemampuan berpikir siswa untuk mengeluarkan pendapat maupun ide-ide melalui diskusi dan interaksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri serta menumbuhkan rasa tanggung jawab.

SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Dalam hal ini Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-6 orang yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli. Siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan komunikasi antar anggota kelompok, memiliki rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, serta dapat menyampaikan informasi yang didapat dari kelompok lain. Jadi, dalam penerapan model ini, keaktifan siswa sangat jelas terlihat di dalam kelas. Siswa mampu membangun pengetahuannya berdasarkan hasil diskusi dan berbagi informasi antar kelompok, sehingga nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Pentingnya pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menunjukan bahwa ada berbagai keunggulan pembelajaran kooperatif antara lain yaitu (1) Memudahkan murid melakukan penyesuaian sosial, (2) mengembangkan kesadaran bertanggung jawab dan saling menjaga perasaan (3) membangkitkan rasa saling percaya kepada sesama manusia, (4) mengembangkan kegembiraan belajar yang sejati, dan (5) membangkitkan kemampuan berfikir kreatif.

Apabila tidak ada metode pembelajaran, Guru akan kesulitan dalam mengajar dan siswa akan sulit dalam memahami materi yang akan disampaikan guru tersebut. Penggunaan metode yang tepat juga akan menentukan efektivitas pembelajaran termasuk dengan penggunaan metode yang bervariasi maka akan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam melaksanakan proses belajar mengajar adalah menciptakan lingkungan dan suasana yang menimbulkan perubahan struktur kognitif pada siswa. Perubahan sikap, kepribadian dan keterampilan tertentu akan membentuk konsep diri siswa selama pembelajaran. Proses pembelajaran di dalamnya terdapat proses hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang berlangsung secara edukatif dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Hubungan timbal balik tersebut menjadi syarat utama dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki beberapa kelebihan antara lain: (1) Dapat meningkatkan hasil belajar, (2) meningkatkan daya ingat siswa, (3) siswa mampu berpikir kritis, (4) mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik, (5) meningkatkan hubungan emosional terhadap teman sebaya, (6) meningkatkan sikap siswa yang positif terhadap sekolah dan lingkungan sekitar, (7) meningkatkan sikap positif terhadap guru,(8) meningkatkan percaya diri anak (Oktafiani, 2018).

Hubungannya dengan hasil belajar kognitif yang dapat kita pahami adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi, hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal melainkan kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif yang meliputi beberapa jenjang atau tingkat (Nurhaeni, 2011). Hasil belajar yang ditinjau dari

segi kognitifnya tergantung dari proses pembelajaran, yaitu bagaimana menggerakkan semua potensi yang dimiliki peserta didik terutama dari segi pemahamannya. Dari sekian unsur yang sangat menentukan kualitas proses pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selama ini kegiatan proses pembelajaran yang biasa dilakukan terkadang guru sebagai penyampai informasi kepada siswa kurang bisa menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan dengan mewawancarai guru PAI di SMA Muhammadiyah 4 Bandung, sebagian besar hasil belajar masih di bawah KKM, menunjukkan bahwa fenomena rendahnya hasil belajar kognitif masih terus terjadi. Di SMA Muhammadiyah 4 Bandung, KKM untuk mata pelajaran PAI adalah 75. Banyak hal yang bisa menjadi penyebabnya, untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam membantu proses pembelajaran, para guru di sana telah menggunakan berbagai model pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun, ketika diterapkan, masih ada beberapa siswa yang: (1) kurang aktif dalam diskusi kelas dan didominasi oleh siswa yang lebih aktif; (2) siswa dengan kemampuan membaca dan berpikir yang lebih rendah kesulitan menjelaskan materi jika ditugaskan sebagai ahli; dan (3) lingkungan kelas berisik, sehingga membuat siswa kehilangan fokus saat mempresentasikan materi yang sudah mereka kuasai, yang menyebabkan beberapa siswa lain bersikap pasif. Akibatnya, baik hasil belajar kognitif mereka maupun penerapan paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa masih rendah.

Sekitar dari 30 siswa kelas sepuluh IPA terlibat dan bersemangat dengan pelajaran mereka. Hal ini menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian berjudul: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada PAI dan Budi Pekerti (Studi Korelasional pada Siswa Kelas 10 di SMA Muhammadiyah 4 Bandung)

untuk mengetahui hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti ?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti ?
3. Sejauh mana hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekeri kelas X di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untik mengetahui :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
2. Hasil belajar kognitif siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
3. Sejauh mana hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara teoritis maupun praktis :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

1. Manfaat teoritis
   a. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam penelitian di masa yang akan datang dan pengembangan ilmu pengetahuan.
   b. Ini memberikan ringkasan bagi para peneliti sehingga mereka bisa melakukan penelitian serupa dengan lebih mudah, lebih menyeluruh, dan dalam skala yang lebih besar.
   c. Peneliti di masa depan yang mempelajari hasil belajar bisa menggunakan temuan studi ini sebagai referensi dan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Siswa

      Agar proses belajar lebih menyenangkan, siswa yang menjadi subjek penelitian diwajibkan untuk mendapatkan pengalaman praktis dengan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
   b. Bagi Guru

      Untuk pengajar ini bisa mempermudah penyampaian materi oleh guru dan meningkatkan pemahaman tentang penerapan model kooperatif tipe jigsaw terkait hasil belajar kognitif.
   c. Bagi Peneliti

      Dalam rangka menambah pemahaman tentang bagaimana paradigma pembelajaran kooperatif gaya jigsaw diterapkan terkait hasil belajar kognitif dalam pendidikan Islam dan pendidikan karakter.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

E. Kerangka Berfikir

Penerapan yaitu tindakan memasang, menegakkan, atau menerapkan sesuatu disebut aplikasi. Ini adalah kemampuan untuk menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk menerapkan konsep umum, prosedur atau metode, prinsip, rumus, teori, dan sebagainya dalam konteks baru dan praktis dikenal sebagai aplikasi (Ayu, 2017).

Dalam proses pembelajaran, pemilihan model mengajar yang tepat akan membawa hasil belajar yang maksimal. Pemilihan metode mengajar ini harus disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan dan juga standar kompetensi yang disampaikan, selain memperhatikan sarana dan prasarana yang ada dan kondisi dan situasi siswa.

Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti adalah mata pelajaran yang erat kaitannya dengan pembentukan karakter, sikap dan sifat siswa. Mata pelajaran ini juga erat sekali dengan lingkungan tempat siswa beradaptasi sehingga pada dasarnya siswa telah memiliki pengetahuan-pengetahuan atau konsep-konsep dasar dalam mata pelajaran ini yang diperoleh dari lingkungan dan media massa. Dalam proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti guru dituntut untuk menggali konsep, pengetahuan atau informasi dasar yang telah dimiliki oleh siswa dan memilahnya ke dalam kumpulan konsep atau pengetahuan yang benar dan membangunnya dalam pengetahuan yang tepat untuk pembetukan sikap dan sifat yang baik yaitu sikap siswa berdasarkan ajaran-ajaran Islam.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar dan mampu mengajarkan bagaian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Bahtiar, 2015). Setelah pembentukan kelompok dibagi lagi menjadi dua kelompok yaitu ada namanya kelompok ahli dan kelompok asal. Dimana masing-masing kelompok ahli berkumpul dan saling memberikan masukan untuk penyelesaian masalah tersebut dan saling tukar pemahaman. Setelah selesai kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan kepada teman-temannya sesuai keahlian yang mereka dapat.

Teknik yang dikembangkan oleh Aronson et al dan rekan-rekannya menemukan metode jigsaw. Metode ini bisa diterapkan untuk berbicara, menulis, mendengarkan, membaca dan teknik ini melibatkan latihan berbicara,

UIN SUNAN GUNUNG DJATI

mendengarkan, menulis, dan membaca (Djamarah, 2010). Langkah-langkah dalam pembelajaran yakni sebagai berikut :

1. Siswa dikelompokan sebanyak 3 sampai dengan 6 orang siswa.
2. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi berbeda.
3. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
4. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian sub bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka.
5. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke dalam kelompok asli dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan.
6. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
7. Guru memberi evaluasi.
8. Penutup.

Perubahan perilaku yang terjadi dalam domain kognitif dikenal sebagai hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif terdiri dari beberapa tingkat atau tahap keterampilan yang menyebabkan perubahan perilaku dalam domain kognitif, bukan hanya satu kemampuan saja. Ini adalah hasil akhir dari proses belajar, dan bisa diukur serta diamati melalui perilaku yang terlihat (Arikunto, 2013). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2013).

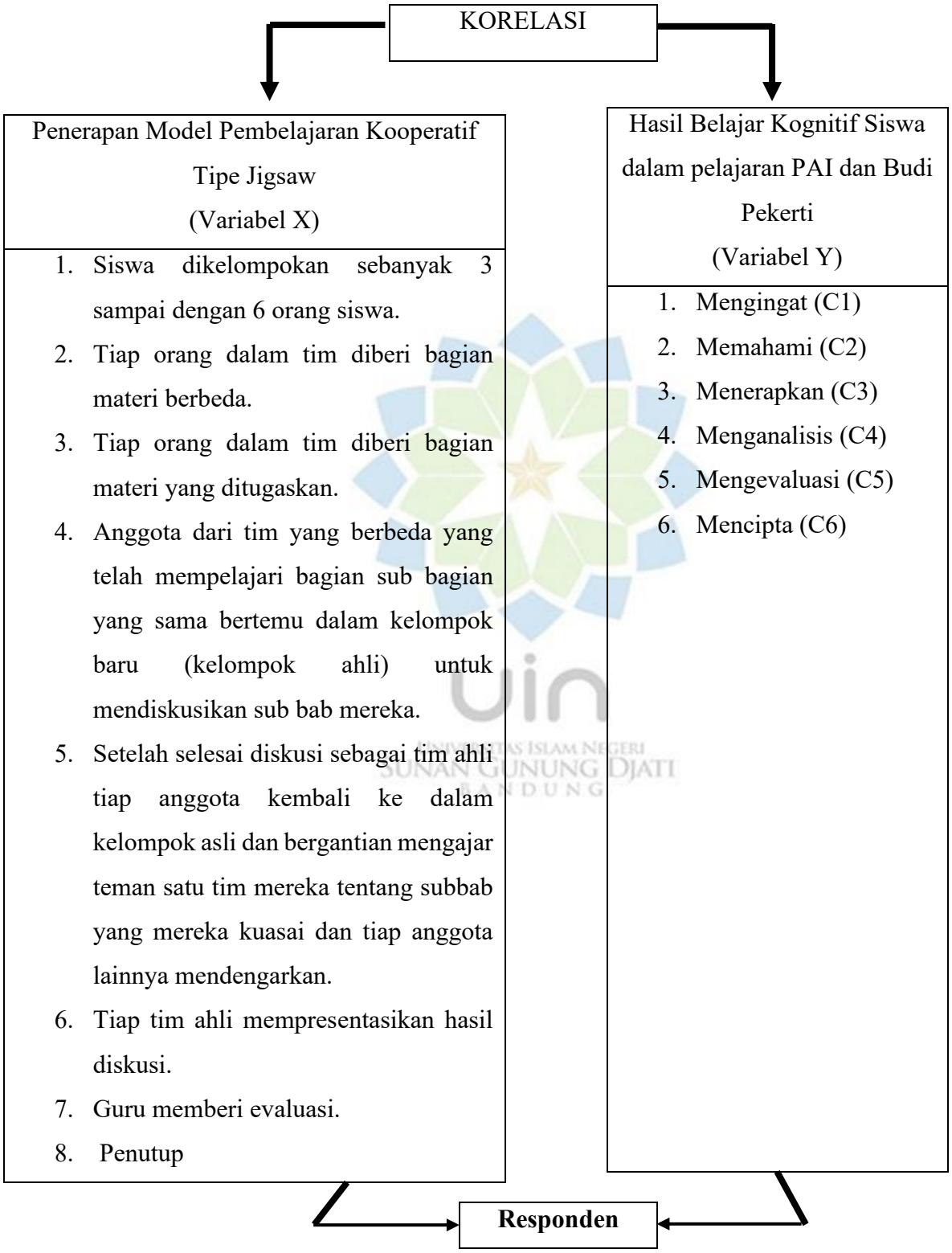
Dari penjelasan sebelumnya, jelas bahwa hasil belajar adalah evaluasi akhir dari prosedur dan pembiasaan yang telah dilakukan berulang-ulang. Dalam arti bahwa hal itu terjadi di dalam diri seseorang, hasil belajar adalah peristiwa internal. Peristiwa ini dimulai dengan perubahan pengetahuan atau kognitif, yang kemudian mempengaruhi perilaku. Akibatnya, perilaku belajar seseorang ditentukan oleh sejauh mana mereka memahami materi yang dipelajari, yang kemudian dinilai melalui ujian dan pada akhirnya menghasilkan hasil belajar dalam bentuk nilai nyata atau tidak nyata.

Ada enam aspek hasil belajar ranah kognitif dalam tingkatan yaitu C1 (Mengingat) kemampuan menyebutkan, mengingat kembali, atau mengenali informasi konsep yang sudah dipelajari sebelumnya dari memori. C2 (Memahami) menjelaskan, mengartikan, atau menceritakan suatu konsep dengan kata kata sendiri tanpa mengubah artinya. C3 (Menerapkan) kemampuan menggunakan atau mengaplikasikan rumus, konsep, atau aturan yang telah dipelajari untuk menyelesaikan masalah pada situasi baru. C4 (Menganalisis) dari hasil belajar dalam domain kognitif. Menganalisis adalah tindakan yang melibatkan penyelidikan, perbandingan, dan evaluasi suatu isu yang terkait dengan kegiatan pendidikan di sekolah. C5 (Mengevaluasi) Evaluasi adalah proses memeriksa dan menganalisis suatu tes, menemukan ketidaksesuaian dalam suatu produk. C6 (Mencipta) Siswa didorong untuk menghasilkan sesuatu dari pengalaman belajar yang sudah mereka pelajari sebelumnya dalam domain kognitif ini (Gunawan, 2014).

Karena yang dinilai yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Untuk mendapatkan skor hasil belajar digunakan tes yang berbentuk pilihan ganda. Hasil belajar yang harus dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran juga tertuang dalam kurikulum yang dijabarkan dalam bentuk standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator. Secara sistematis, kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk bagan di bawah ini:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Tabel 1.1 Kerangka Berfikir



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

F. Hipotesis Penelitian

Saat masalah penelitian dinyatakan sebagai pertanyaan, hipotesis adalah solusi sementara. Karena solusi ini hanya didasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum pada fakta empiris yang dikumpulkan melalui pengumpulan data, maka dikatakan bersifat sementara. Jadi, hipotesis yang belum bersifat empiris juga bisa didefinisikan sebagai solusi teoritis untuk topik penelitian (Kusnadi, 2016).

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara metode kooperatif tipe jigsaw dengan hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Artinya jika penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tinggi maka akan semakin tinggi pula hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Untuk mengetahui hubungan dua variabel tersebut akan digunakan pendekatan statistik korelasional, yaitu dengan menguji hipotesis kerja, membandingkan harga t hitung dengan t tabel. Prinsip pengujiannya berdasarkan taraf signifikansi 5 % dengan rumusnya yaitu :

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif siswa kelas X pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif siswa kelas X pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

Jika t hitung $<$t tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika t hitung $>$t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan hasil penelitian sejenis yang pernah dilakukan dan relavan dengan judul yang di teliti oleh penelti, diantaranya yaitu :

1. Rahmawati, (2013) "Pengaruh penggunaan model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (Penelitian di Kelas V MI Al-Misbah Cipadung Kota Bandung)". Hasil penelitiannya menunjukan bahwa Pengaruh penggunaan model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Al-Misbah pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ditunjukkan dengan harga koefisien korelasi sebesar 0,98. Harga koefisien korelasi tersebut termasuk kategori sangat tinggi, karena berada pada rentang 0,91 – 1,00. Sedangkan untuk hasil uji hipotesis menunjukkan harga thitung lebih besar daripada ttabel, yaitu 23 > 2,076, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya, terdapat korelasi yang signifikan antara pengaruh penggunaan model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Al-Misbah pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Adapun kadar pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 96%. Perbedaannya yaitu peneliti menggunakan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa. Peneliti menggunakan penelitian korelasional sedangkan penelitian diatas menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan Korelasi. Persamaan penelitian yang diakukan dengan penelitian diatas yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar.
2. Titis Prabaningrum, (2016) "penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar sosiologi siswa kelas xi ips 2 sma negeri 1 sidoharjo wonogiri tahun pelajaran 2015/2016". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar sosiologi siswa XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sidoharjo mengalami peningkatan setelah di terapkannya model pembelajaran kooperatif tipe

UIN SUNAN GUNUNG DJATI

Jigsaw. Hasil ini di tunjukkan dengan adanya peningkatan presentase motivasi belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dari dua aspek yaitu berdasarkan lembar observasi dan angket. Motivasi belajar siswa berdasarkan hasil observasi pada siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 13,33% yaitu dari motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 62,85% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 76,18%. Perbedaan nya yaitu di hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa, mata pelajaran, objek penelitian, hasil belajar siswa, subjek, tempat dan waktu penelitian.

3. Budi Santoso (2016) yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sistem Pendingin Di Kelas XI TKR A Teknik Kendaraan Ringan SMK N 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016, menyimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. Hasil tersebut dibuktikan dengan peningkatan Motivasi Belajar mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Skor Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sistem Pendingin rata-rata kelas 71,23% sebelum dilakukan tindakan menjadi 79,74% setelah Model Pembelajaran Jigsaw diterapkan saat pembelajaran. Perbedaannya terletak pada judulnya yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa, selanjutnya ada mata pelajaran, objek penelitian, Hasil Belajar Siswa, subjek, tempat dan waktu penelitian. Penelitian ini memiliki kesamaan tujuan yaitu Model Pembelajaran Jigsaw dan objek penelitian Motivasi Belajar.

UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG