

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam era globalisasi saat ini, posisi pendidikan sangat penting karena akan membentuk karakter, menumbuhkan keterampilan, dan mendidik masyarakat, sehingga masyarakat di Indonesia menjadi orang yang percaya, takut pada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berbudi luhur, berpengetahuan, kreatif, cakap, mandiri, serta sebagai warga negara yang sesuai dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 (Listiyoningsih et al., 2022). Proses belajar siswa menentukan keberhasilan atau kegagalan pendidikan. Jadi, untuk membuat proses pendidikan yang ideal, belajar harus dilakukan (Rizqi & Mayasari, 2018).

Pada dasarnya seorang guru adalah pendidik (Mulyasa, 2006). Seorang pendidik harus mampu mengubah psikologi dan pola pikir siswa dari tidak tahu menjadi tahu, mendewasakan siswa, dan memahami persoalan pendidikan yang semakin kompleks dan banyak bermunculan (Nurulhaq et al., 2019). Guru harus memiliki kemampuan untuk mengendalikan kelas dan membuat suasana kelas menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus memanfaatkan inovasi karena inovasi dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Untuk membuat materi yang diajarkan oleh guru lebih mudah dipahami oleh siswa, kelas harus dibuat menjadi aktif.

Untuk memaksimalkan peran dan fungsinya sebagai pendidik, seorang pendidik harus memiliki keahlian khusus dalam bidang pendidikan (Hamzah B. Uno & Nurdin Muhammad, 2012). Dengan menggunakan keterampilan tersebut, guru dapat menciptakan strategi dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Metode pembelajaran aktif juga diperlukan untuk membuat siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar di kelas. Namun, masih ada guru yang kebingungan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga menyebabkan rendahnya antusiasme siswa di kelas. Mengajar bukan hanya tentang memberi, menceritakan atau mewariskan ilmu, tetapi tentang seberapa baik seseorang dapat mempraktikkan hasil belajar dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan dimasa mendatang.

Pendidikan menjadi hal yang perlu untuk ditanamkan nilai-nilai agama di dalamnya, yang bertujuan untuk menghasilkan manusia yang berakhlak mulia. Hanafi mengatakan pendidikan haruslah memberikan kehidupan yang lebih baik dari hari yang lalu. Konteks “hari yang lalu” tidak diartikan sebagai hari yang lalu, tetapi semua hari, minggu, bulan, windu dan abad yang lalu, atau bisa dikatakan sebagai sejarah (Hanafi, 2009)

Sejarah memperkenalkan kita pada perilaku manusia di masa lampau. Dari tindakan yang telah dilakukan di masa lalu, kita dapat menganalisis tindakan yang termasuk dalam kejayaan atau kehancuran (Tamburka, 2002). Memahami kisah-kisah yang ada di masa lampau (zaman para Nabi dan Rasul) merupakan tugas kita sebagai umat Islam yang baik, agar kita dapat menjadikannya sebagai *ibrah*/pelajaran di masa yang akan datang.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memuat banyak pembahasan, antara lain tentang kisah-kisah Nabi Muhammad SAW sejak lahir hingga diangkat menjadi Rasul hingga wafat. Sejarah Kebudayaan Islam mengandung banyak sekali sumber pengetahuan, pengetahuan tersebut dapat kita jadikan sebagai patokan paradigma sebagai standar untuk membangun masyarakat yang adil dan sejahtera (Hanafi, 2009). Maka dari itu, sangatlah penting untuk mempelajari terkait Sejarah Kebudayaan Islam di berbagai tingkatan Pendidikan.

Berdasarkan studi awal, diperoleh informasi bahwa di MAN 2 Kota Bandung, dalam upaya mewujudkan hasil belajar siswa yang baik, para guru ketika melaksanakan pembelajaran melakukan berbagai metode pembelajaran seperti ceramah, presentasi, serta penugasan. Semua metode tersebut digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa, namun dari 36 siswa yang mengikuti Ulangan Harian Sejarah Kebudayaan Islam, hanya 15 siswa yang mencapai KKM, dan 21 siswa lainnya tidak mencapai KKM. Dengan skor rata-rata 72, dan KKM mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 75. Selain itu, jika melihat prestasi siswa MAN 2 Kota Bandung, peneliti melihat banyak prestasi yang telah dicapai oleh siswa, dari mulai bidang olahraga, sains, paskibra, dan lain-lain, akan tetapi pada hasil belajar SKI di kelas X kurang maksimal, sehingga perlu adanya peningkatan,

agar seimbang antar prestasi eksternal siswa dengan hasil belajar siswa di sekolah atau internal. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan metode kooperatif tipe *jigsaw* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Metode kooperatif *jigsaw* melibatkan sekelompok kecil orang yang bekerja sama untuk belajar, dan beranggotakan 4 hingga 6 siswa dan kemudian diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran serta berdiskusi. Metode ini dapat mendorong siswa agar termotivasi mempelajari materi secara cepat dan akurat. Selain itu, kelebihan pada metode ini ialah minimnya persaingan antar siswa atau kelompok, hal ini karena, masing-masing anggota kelompok berkolaborasi dalam mengatasi permasalahan, seperti cara pikir yang bervariasi antar anggota kelompok. Untuk meningkatkan hasil belajar, setiap siswa dalam setiap kelompok harus menguasai materi yang diberikan oleh guru mereka, dan kemudian memiliki tanggung jawab untuk mengajar materi tersebut kepada siswa lain. Sehingga, siswa akan terbiasa tidak hanya menunggu bantuan dari guru. Jika metode ini diterapkan, maka dapat tercipta proses pembelajaran yang *student centered* atau berpusat pada siswa, bukan *teacher centered* atau berpusat pada guru. Metode kooperatif tipe *jigsaw* telah banyak digunakan di beberapa sekolah baik SMP maupun SMA untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat oleh Maryati yang menggunakannya pada mata pelajaran IPS di SMP Despot Lambunu (Maryati, Jamaludin, 2017) dan Anggrayani yang menggunakannya di SMAN 04 Kaur (Anggrayani, 2019). Dengan menerapkan metode ini hasil belajar siswa meningkat dan siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan sangat antusias selama proses pembelajaran (Taqwa, 2019).

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas X di MAN 2 Kota Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung dengan menggunakan metode kooperatif tipe *jigsaw*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung dengan menggunakan metode kooperatif tipe *jigsaw* (kelas eksperimen)?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung dengan menggunakan metode ceramah (kelas kontrol)?
4. Bagaimana pengaruh penerapan metode kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Proses pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung dengan menggunakan metode kooperatif tipe *jigsaw*.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung dengan menggunakan metode kooperatif tipe *jigsaw*.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung dengan menggunakan metode ceramah.
4. Pengaruh penerapan metode kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat berguna untuk memperkaya ilmu pengetahuan, dan memberikan kontribusi pemikiran untuk membuka cakrawala pemikiran.
- b. Melalui penelitian ini, dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan informasi yang berguna untuk memperoleh gambaran tentang penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang lebih luas dalam dunia pendidikan dan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain.

b. Bagi Guru

Penelitian ini membantu dan memfasilitasi guru dalam mengambil tindakan selanjutnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memajukan dan meningkatkan mutu, prestasi, dan kualitas sekolah. Selain itu juga, dapat menjadi informasi dan masukan yang bermanfaat bagi sekolah atau lembaga lain dalam pengembangan bidang pendidikan, maupun sebagai pembanding atau referensi.

E. Kerangka Berpikir

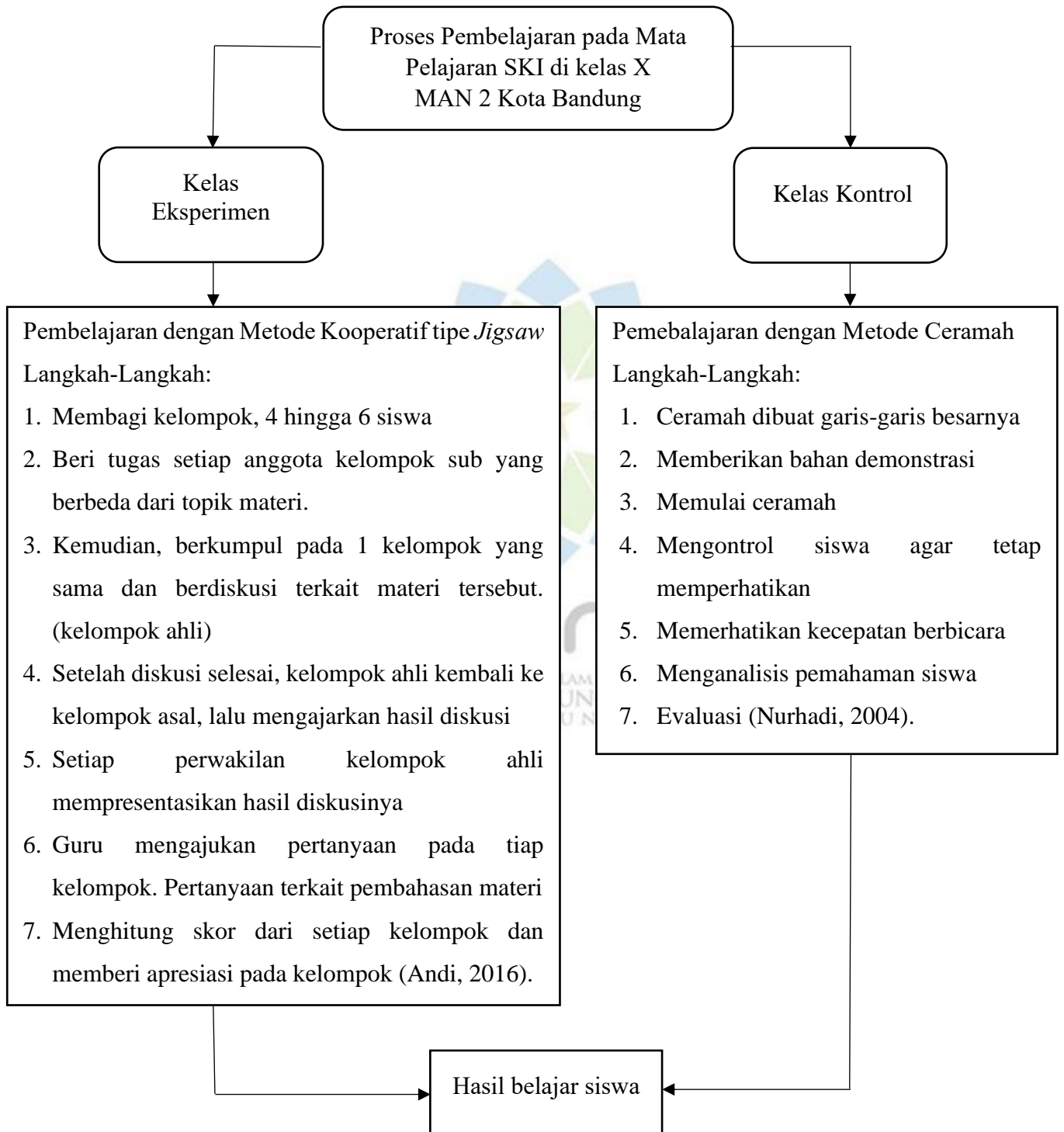
Pembelajaran adalah proses mendidik dan melatih siswa untuk mencapai hasil belajar (Nurhadi, 2004). Metode kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu metode belajar yang telah banyak dilakukan. Metode ini dapat menginspirasi siswa untuk belajar lebih banyak dan membiarkan mereka belajar dengan cepat dan akurat. Selain itu, kelebihan dari metode ini adalah minimnya persaingan pada siswa maupun kelompok karena mereka bekerja sama untuk memecahkan problematika dengan cara pandang yang bervariasi. Setiap siswa dalam setiap kelompok dituntut untuk menguasai materi yang ditugaskan kepadanya dan kemudian juga memiliki tugas untuk mengajarkan kembali kepada anggota kelompok lain, guna memaksimalkan hasil belajar. Dengan demikian, siswa akan terbiasa tidak hanya mengharap bantuan dari guru (Suprijono, 2009).

Langkah-langkah metode *jigsaw* sebagai berikut: (Said Alamsyah & Budimanjaya Andi, 2016)

1. Membagi kelompok, yang masing-masing beranggotakan 4 hingga 6 siswa
2. Beri tugas setiap anggota kelompok sub yang berbeda dari topik materi. (Jika Terdapat 5 sub materi, maka akan ada 5 kelompok siswa)
3. Setiap anggota dari kelompok mencari informasi terkait materi
4. Siswa yang telah selesai mencari informasi terkait materi, berkumpul pada 1 kelompok yang sama dan berdiskusi terkait materi tersebut. (kelompok ahli)
5. Setelah diskusi selesai, kelompok ahli dapat kembali ke kelompok asal, lalu mengajarkan hasil diskusi dari kelompok ahli kepada anggota kelompok asal, dan anggota wajib untuk mendengarkan dengan seksama
6. Setiap perwakilan kelompok ahli mempresentasikan atau menerangkan hasil diskusinya
7. Guru mengajukan pertanyaan pada tiap kelompok. Pertanyaan terkait pembahasan materi
8. Menghitung skor dari setiap kelompok dan memberi apresiasi pada kelompok

Untuk lebih jelasnya akan digambarkan melalui skema berikut:

Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan teori dan kerangka berpikir di atas, dapat dibuat hipotesis penelitian:

Ha : Terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan metode kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung.

Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan metode kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung.

Maka dari penjelasan di atas, dirumuskan bahwa, semakin baik penerapan metode kooperatif tipe *jigsaw*, diduga semakin baik pemahaman siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang dapat dijadikan referensi oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Pranata, 2013) dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Pada Konsep Cahaya”**. Hasil penelitiannya menemukan data uji memiliki tingkat kepercayaan 95%, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $< 0,05$, yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif *jigsaw*, atau model pembelajaran kooperatif *jigsaw* memiliki dampak pada hasil belajar siswa

Dari judul ini perbedaan secara umum yaitu di variabel Y, penelitian saya menggunakan variabel Y yaitu “Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam” sedangkan persamaannya yaitu di variabel X “Metode *Jigsaw*”.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Yuni Azura, 2022) dengan judul **“Pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Akidah Akhlak : Penelitian quasi eksperimen di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Kota Bandung”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki pengaruh yang berbeda terhadap motivasi mereka untuk belajar. Siswa yang menggunakan metode konvensional menerima nilai sebesar 64,09 dengan kriteria cukup, dan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menerima nilai sebesar 70,63 dengan kriteria tinggi. Selanjutnya, terdapat pengaruh yang berbeda terhadap kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, yang memperoleh nilai sebesar 82,80 dan N-Gain 0,7 artinya mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran akidah akhlak dengan kategorisasi tinggi. Sedangkan, siswa yang menggunakan metode konvensional diperoleh nilai sebesar 72,50 dan N-Gain 0,40 yang artinya mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran akidah akhlak dengan kategorisasi sedang. Sedangkan, tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* yaitu dengan nilai rata-rata 76,63 dan median 78. Jadi, tanggapan siswa kelas eksperimen yang menggunakan model CLTJ pada pembelajaran akidah akhlak materi menjauhi akhlak tercela umumnya berada pada kategori tinggi.

Dari judul ini perbedaan secara umum yaitu di variabel Y, penelitian saya menggunakan variabel Y yaitu “Hasil Belajar Siswa” sedangkan persamaannya yaitu di variabel X “Metode *Jigsaw*”.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan, 2017) dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran SKI pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Hadimulyo Metro Tahun Pelajaran 2016/2017”**. Hasil penelitiannya menunjukkan, Dari siklus I hingga siklus II, pemahaman siswa meningkat dengan model pembelajaran *Make a Match*. Nilai tes pemahaman rata-rata meningkat. siklus I sebesar 74,21 dan siklus II sebesar 82,63, dengan persentase tingkat ketuntasan pemahaman siswa 73,78% dan 94,70% masing-masing. Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang mata pelajaran SKI di kelas IV. Dari judul ini perbedaan secara umum yaitu di variabel X, penelitian saya menggunakan variabel X yaitu “Metode Kooperatif Tipe *Jigsaw*” sedangkan persamaannya yaitu di variabel Y “Pemahaman Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menyimpulkan beberapa aspek kebaruan dalam penelitian ini yang belum pernah diteliti sebelumnya sebagai berikut:

- a. Judul penelitian yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu, peneliti lebih fokus kepada penerapan metode kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.
- b. Tempat dan tahun penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya, peneliti mengambil penelitian di MAN 2 Kota Bandung pada tahun 2023, yang mana belum pernah diteliti sebelumnya mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode kooperatif tipe *jigsaw*.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG