

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Karena merupakan sebuah proses, maka belajar bukanlah hasil atau tujuan. Belajar terjadi sepanjang manusia tersebut menginginkan suatu perubahan pada dirinya. Memperoleh pengetahuan hanyalah salah satu akibat dari aktivitas belajar tersebut, dan bukanlah belajar itu sendiri. Pengalaman yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku seseorang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Dengan kata lain, belajar dapat diartikan pula sebagai proses perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungan.<sup>1</sup>

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan adanya perubahan dalam individu sebagai akibat dari adanya aktivitas belajar.<sup>2</sup> Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari aktivitas belajar yang dilakukan oleh seseorang. Prestasi belajar di bidang pendidikan merupakan hasil pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan instrumen tertentu berupa tes maupun nontes. Dengan demikian prestasi belajar merupakan hasil pengukuran usaha belajar yang dilakukan siswa dan diwujudkan dalam bentuk angka, simbol, atau kalimat.

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), h. 163.

<sup>2</sup> Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Bandung: (2011).

Tujuan pembelajaran yang bervariasi menuntut penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi pula. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila materi pembelajaran disampaikan dengan cara yang tepat. Guru harus jeli dan teliti memilih metode pembelajaran karena jumlah dan jenisnya sangat banyak.

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah merumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".<sup>3</sup>

Dalam proses pembelajaran, setiap Guru mempunyai keinginan agar semua siswanya memperoleh prestasi belajar yang baik dan memuaskan. Harapan tersebut sering kali kandas dan tidak bisa terwujud, sering mengalami berbagai macam kesulitan dalam belajar.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, Bandung: Fokus Media, 2006, h. 6

<sup>4</sup> Soetjipto dan Rafli Kosasi, *Profesi Keguruan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), C.4, h.66

Masalah utama dalam pendidikan formal(Sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 2 Tongkuno, masih ditemukan masalah yang dihadapi dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam(PAI). Salah satu masalah yang ditemukan adalah mengenai keahlian guru dalam mendesain sebuah pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Seharusnya guru mampu mengatur dan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Guru juga seharusnya menjadi fasilitator atau agen pembelajaran yang dapat mengelolah kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan efisien. Namun yang ditemukan peneliti dilapangan tidak demikian, suasana pembelajaran cenderung terpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif karena hanya mendengarkan dan menulis penjelasan dari guru. Kondisi yang demikian hanya membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Akibatnya banyak siswa yang bermain-main saat proses belajar mengajar. Hasil belajar dan keinginan siswa terhadap mata pelajaran PAI akan berkurang jika kondisi pembelajaran tersebut dibiarkan. Ini terbukti pada ulangan harian mata pelajaran PAI menunjukkan bahwa presentase ketuntasan siswa di kelas X A1 hanya mencapai 25% dan belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65, sehingga harus diberikan remedial untuk memenuhi KKM tersebut.

Oleh karena itu perlu adanya keterampilan seorang guru baik keterampilan memilih metode, keterampilan menggunakan media ataupun penguasaan materi sehingga suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bisa tercapai.

Hasil belajar murid tidak semata-mata merupakan hasil usaha murid tetapi juga dipengaruhi oleh faktor guru sebagai agen pembelajaran, yang mengatur dan mengelola kegiatan belajar murid di sekolah. Peran guru dalam mengkondisikan suasana belajar dan memimpin murid melakukan kegiatan belajar merupakan faktor kunci bagi keberhasilan belajar murid. Karena itu, hasil belajar murid tidak hanya menggambarkan kualitas hasil belajar murid, tetapi juga mencerminkan keberhasilan guru dalam mengajar.

Oleh karena itu diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi guna menciptakan iklim pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Dalam menetapkan penggunaan model pembelajaran penulis melihat sisi efisiensi dan efektifitas dari model pembelajaran tersebut . Untuk itu salah satu model pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran PAI yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang konstruktivistik. Hal ini atas dasar bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila siswa dapat saling mendiskusikan masalah-masalah yang dihadapi dengan temannya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* diharapkan akan lebih menarik dan cocok jika digunakan dalam pembelajaran PAI. Mengingat mata pelajaran PAI adalah

mata pelajaran yang dapat dipelajari dengan membagi ke dalam pokok-pokok bahasan yang tidak mengharuskan urutan penyampaian. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menekankan pada diskusi kelompok dengan jumlah anggota relatif kecil dan bersifat heterogen.

Hal utama yang membedakan *Jigsaw* dengan diskusi kelompok biasa adalah bahwa dalam model *Jigsaw* masing-masing individu mempelajari bagian masing-masing dan kemudian bertukar pengetahuan dengan temannya. Model pembelajaran ini siswa akan memiliki persepsi yang sama, mempunyai tanggung jawab individual dan kelompok dalam mempelajari materi yang diberikan, saling membagi tugas dan tanggung jawab yang sama besarnya dalam kelompok, serta dapat belajar kepemimpinan.

Upaya belajar adalah segala aktivitas siswa untuk meningkatkan kemampuannya yang telah dimiliki maupun meningkatkan kemampuan baru, baik kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Aktivitas pembelajaran tersebut dilakukan dalam kegiatan kelompok, sehingga antar peserta dapat saling membelajarkan melalui tukar pikiran, pengalaman maupun gagasan-gagasan.<sup>5</sup>

Dalam proses pembelajaran guru memiliki kewajiban untuk mendesain pembelajaran sedemikian rupa sehingga target atau tujuan yang hendak dicapai dalam suatu pembelajaran tersebut dapat terwujud. Dengan kata lain bahwa guru/dosen memegang peran kunci (*keynote*) dalam berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Dalam konteks demikian guru harus memiliki kompetensi pedagogik (mendidik) dan kompetensi profesional (mengajar) maupun

---

<sup>5</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning*, (Jakarta: Nuansa, 2012), Cet. 7, h. 9.

kompetensi personal yang merujuk pada loyalitas, integritas dan dedikasi dalam keseluruhan proses pendidikan dan pengajaran.<sup>6</sup>

Dalam hal ini penulis menerapkan pembelajaran kooperative tipe *jigsaw* dalam menyampaikan materi pelajaran Agama Islam "Beriman kepada malaikat", dengan menerapkan pembelajaran kooperative tipe *jigsaw* ini diharapkan siswa memiliki pengalaman baru dalam belajar, serta dapat mencapai tujuan yang diharapkan, karena tujuan dari pembelajaran itu pada intinya adalah mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, oleh karena itu metode dan strategi perlu digunakan agar siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran tersebut.

Dalam metode ini, siswa benar-benar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengantuk bahkan tidur dalam kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berkaitan dengan upaya peningkatan hasil belajar PAI melalui metode kooperative tipe *jigsaw*. Sehingga judul penelitian tersebut adalah "**Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Metode Kooperative Tipe *Jigsaw* di SMAN 2 Tongkuno Kab. Muna**".

## **B. Identifikas Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam

---

<sup>6</sup> Trianto dan Titik Triwulan Tutik, *tinjauan yuridis hak serta kewajiban pendidik menurut UU Guru dan Dosen*, (Jakarta: Prestasi Pustaka,2006),Cet. 1, h. 84.

2. Kurangnya keinginan guru untuk membuat peserta didik aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran masih menitikberatkan pada *gaya teacher centred* sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah yakni:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran kooperative tipe *jigsaw* pada mata pelajaran Agama Islam pada materi beriman kepada Malaikat?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa kelas X 1A di SMAN 2 Tongkuno ?
3. Apakah hasil belajar PAI siswa kelas X 1A di SMAN 2 Tongkuno meningkat setelah diterapkan metode pembelajaran kooperative tipe *jigsaw*?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran kooperative tipe *jigsaw* pada mata pelajaran PAI
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa kelas X 1A di SMA N 2 Tongkuno

3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa SMAN 2 Tongkuno pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan metode pembelajaran kooperative tipe *jigsaw*

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah ilmu pengetahuan siswa terkait penerapan metode pembelajaran kooperative tipe *jigsaw*.
- b. Sebagai sumber referensi bagi penelitian relevan yang lainnya.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi siswa

Dengan metode pembelajaran kooperative tipe *jigsaw* diharapkan siswa dapat menjalin hubungan yang baik antara satu dengan yang lainnya dan dapat bekerjasama dalam kelompok.

###### b. Bagi Guru

Metode pembelajaran kooperative tipe *jigsaw* ini bisa menjadi alternatif bagi guru dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

###### c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberi sumbangan yang bermanfaat, terutama dalam rangka perbaikan hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran kooperative tipe *jigsaw*.

## F. Defenisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap penggunaan istilah dalam penelitian ini, perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut.

1. Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yaitu tipe pembelajaran dimana terdapat 2 kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. kelompok asal beranggotakan 4 siswa setiap anggotanya diberi nomor kepala A, B, C, D. setiap siswa diberi bagian materi yang berbeda mempelajari salah satu bagian materi pelajaran. Nomor kepala yang sama pada kelompok asal akan berkumpul pada suatu kelompok yaitu kelompok ahli. Dalam kelompok ahli siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal. Setelah selesai diskusi tim ahli kembali ke kelompok asal masing-masing tim ahli mempresentasikan hasil diskusinya.
2. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah selesai proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada pokok pembahasan tentang iman kepada malaikat yang diukur dengan menggunakan tes hasil belajar pada mata pelajaran PAI.
3. Pendidikan Agama Islam merupakan sepeerangkat mata pelajaran yang mengandung nilai-nilai islam dengan pedoman AL-Qur'an dan Hadist. Dalam pengamalannya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.