

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan untuk mempersiapkan hidup yang berkualitas. Dalam proses pendidikan menekankan pada ilmu pengetahuan yang diarahkan pada pengembangan kecerdasan agar mampu melakukan berbagai hal. Pendidikan dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Karena dengan adanya pendidikan dapat melahirkan generasi-generasi yang berilmu, baik pendidikan yang dilakukan secara formal maupun non formal.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang memikirkan bagaimana menjalani kehidupan ini untuk mempertahankan hidup manusia yang mengemban tugas dari Sang Khaliq untuk beribadah. Manusia sebagai makhluk yang diberi kelebihan oleh Allah SWT dengan suatu bentuk akal pikiran pada diri manusia yang tidak dimiliki oleh makhluk Allah yang lain. Oleh karena itu untuk mengelola akal pikiran diperlukan suatu pola pendidikan melalui suatu proses pembelajaran.¹

Kualitas pendidikan dapat dilihat dari beberapa faktor yang mendukung dan menunjang. Salah satu faktor yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur yaitu keberhasilan siswa melalui proses pembelajaran. Pembelajara

¹ Dimiyati Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 5.

merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar dapat berkembang secara optimal.²

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar sebagai perubahan perilaku peserta didik. Perilaku ini tidak berubah dengan sendirinya tetapi melalui proses. Proses perubahan tingkah laku ini bukan lagi berpusat pada kegiatan yang dilakukan oleh guru, namun pembelajaran haruslah berpusat pada siswa. Mengajar bukan lagi proses menyampaikan ilmu, namun merupakan proses menemukan pengetahuan baru melalui kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan difasilitasi oleh guru. Guru adalah salah satu faktor penting yang menentukan prestasi belajar siswa. Guru menggunakan berbagai macam strategi, metode, media, dan lain-lain yang digunakan dalam proses pembelajar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Nana Syaodih S. guru adalah manusia yang memiliki kepribadian sebagai individu dengan memiliki tugas utama sebagai pendidik, pengajar, dan pembimbing. Tugas utama sebagai pendidik adalah membantu mendewasakan anak baik secara psikologis, sosial, dan moral. Tugas guru sebagai pengajar adalah membantu perkembangan intelektual, afektif dan psikomotor, melalui penyampaian pengetahuan, pemecahan masalah, latihan-latihan afektif dan keterampilan. Tugas guru sebagai pembimbing adalah guru perlu memiliki pemahaman yang seksama tentang para siswanya, memahami

² Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Jakarta: UPI Press, 2003), hal. 7.

segala potensi dan kelemahannya, masalah dan kesulitan-kesulitannya, dengan segala latar belakangnya.³

Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanyasekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Berhasil tidaknya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Dalam Al-Qur'an juga dijelaskan beberapa cara dalam pembelajaran, salah satunya terdapat dalam surat An Nahl: 125

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ

ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.*(QS. An-Nahl: 125)⁴

³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 252-254.

⁴Bahreisy...., hal. 421.

Salah satu tantangan yang berat bagi guru adalah bagaimana dapat membantu peserta didik mampu menyerap materi pelajaran dan menjelaskan kepada peserta didik sehingga mudah difahami. Agar mampu mengemban dan dapat melalui tantangan yang berat tersebut, maka seorang guru dapat menggunakan model pembelajaran.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.⁵ Model pembelajaran yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Jigsaw.

Model pembelajaran jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan menjabarkan materinya tersebut kepada anggota kelompoknya dan kelompok yang lainnya. Metode ini merupakan metode yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan metode ini adalah dapat melibatkan seluruh anak didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.⁶ Oleh sebab itu, dengan adanya model

⁵ Suci Handayani, *Buku Model Pembelajaran Speaking Tipe STAD Yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), hal. 8.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif (Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 389.

pembelajaran jigsaw ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan cara berkelompok dan bertukar pikiran antara satu dengan yang satunya agar mudah memahami materi yang berikan oleh guru. Selain dengan adanya model pembelajaran, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam penyampaian materi pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media visual.

Manfaat Media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat karena informasi yang berkenaan dengan pengalaman yang lalu dapat dikumpulkan dan disajikan kembali melalui materi dan pesan-pesan visual. Selain itu media dan teknologi visual memberikan kepuasan (*satisfaction*) dalam belajar karena dapat disaksikan secara langsung sesuatu yang hendak dipelajari. Media dan teknologi visual juga dapat meningkatkan gairah (*enthusiastic*) belajar karena didorong keinginan yang kuat untuk selalu mencoba mengembangkan dan menggunakan dalam kondisi nyata. Antusias adalah perasaan yang kuat tentang sesuatu yang diminati untuk ikut terlibat di dalamnya.⁷

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam kehidupan umat manusia. Agama menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Sejak anak manusia yang pertama-tama lahir ke dunia, telah ada dilakukan usaha-usaha pendidikan

⁷ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hal. 134.

manusia telah berusaha mendidik anak-anaknya kendatipun dalam cara yang sangat sederhana.⁸ Sederhana apa pun bentuk pendidikan yang diberikan oleh orang tua kepada anak yang dilahirkannya, pastilah telah terjadi transfer nilai-nilai pendidikan pada anak tersebut.⁹

Penyampaian pesan pendidikan agama diperlukan media mengajar. Media pengajaran pendidikan agama adalah perantara/pengantar pesan guru agama kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pengajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga terjadi proses belajar mengajar serta dapat memperlancar penyampaian pendidikan agama Islam.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan pada Mei 2019 yang dilaksanakan di SMPN 3 Kalidawir pada pembelajaran PAI belum adanya inovasi dalam penggunaan model pembelajaran. Guru masih menggunakan model ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran yang seperti ini, peserta didik kurang antusias, terkesan tidak aktif dan merasa bosan, bahkan diantara mereka lebih asyik dengan dunianya sendiri, bermain, mengobrol, dan lain sebagainya. Sehingga hasil yang didapatkan dari pembelajaran tersebut kurang maksimal.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI diperlukan inovasi dari guru dalam penggunaan model pembelajaran, agar peserta didik tertarik atau lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

⁸ Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 1

⁹ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 13.

¹⁰ Muhaimin, *Strategi belajar (penerapan dalam pembelajaran pendidikan islam*, (Surabaya: citra media, 1996), hlm. 91.

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan diajarkan pada mata pelajaran PAI. Salah satunya yaitu model pembelajaran Jigsaw, dengan adanya model pembelajaran ini diharapkan dapat menambah minat peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar yang diperolehnya.

Hasil belajar adalah pencapaian yang dihasilkan dari suatu proses penilaian atau evaluasi yang berlangsung pada satuan waktu tertentu. Hasil belajar merupakan gambaran tentang apa yang harus digali, dipahami, dan dikerjakan peserta didik. Hasil belajar ini merefleksikan keluasaan, kedalaman, kerumitan dan harus di gambarkan secara jelas serta dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu.¹¹ Hasil belajar bisa disebut dengan akhir dari sebuah pembelajaran untuk mengetahui sampai mana pahamiya materi yang diajarkan. Dalam hasil belajar ini ada dua aspek yang akan diteliti, yaitu aspek kognitif siswa dan aspek afektif siswa.

Mengingat pentingnya pendidikan agama islam untuk membentuk karakter siswa serta penggunaan model pembelajaran dan didukung oleh media yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang baik, maka penulis menetapkan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Dengan Media Visual Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung”

¹¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 26.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini mengangkat judul pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung pembahasan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya perhatian guru terhadap variasi penggunaan model pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu pengajaran secara baik.
- b. Kurangnya minat peserta didik dalam materi pembelajaran PAI, sehingga membutuhkan model pembelajaran yang menarik.
- c. Penggunaan media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan masalah dan mempermudah pemahaman dalam penelitian ini, maka penelitian ini dibatasi pada kelas VIII SMPN 3 Kalidawir. Adapun peneliti memberikan batasan-batasan dalam pembahasan yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung.
- b. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Jigsaw dengan media visual.

- c. Penelitian ini difokuskan untuk melihat pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar PAI siswa.
- d. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar kognitif PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar afektif PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar kognitif dan afektif PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menjelaskan adakah pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar kognitif PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung.
2. Untuk menjelaskan Adakah pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar afektif PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung.
3. Untuk menjelaskanAdakah pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar kognitif dan afektif PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan khasanah ilmiah, khususnya tentang pengaruh penggunaanmodel pembelajaran jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung. Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi kepala sekolah SMPN 3 Kalidawir

Sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di bidang PAI

menggunakan model pembelajaran jigsaw dengan media visual agar siswa tertarik dan tidak merasa kesulitan didalam pembelajaran.

b. Bagi guru SMPN 3 Kalidawir

Sebagai bahan kajian dan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

c. Bagi peserta didik SMPN 3 Kalidawir

Berdasarkan hasil penelitian ini, menyimpulkan bahwa hasil belajar PAI siswa ternyata sangat dipengaruhi oleh kebiasaan belajar yang baik, tanpa didukung kebiasaan belajar yang baik, meskipun siswa mengikuti bimbingan belajar dimana namun, kurang konsentrasi di dalam belajar menyebabkan hasil belajar siswa tidak mengalami peningkatan.

d. Bagi perpustakaan Kampus IAIN Tulungagung

Dengan diadakan penelitian ini, maka hasil yang diperoleh diharapkan dapat berguna untuk dijadikan bahan korelasi dan referensi juga menambah literasi dibidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lainnya.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan peneliti ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian, dan diharapkan dapat mengembangkannya dengan baik.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawabanyang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.¹² Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nol (H_0)

- a. Tidak ada pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar kognitif PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung.
- b. Tidak ada pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar afektif PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung.
- c. Tidak ada pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar kognitif dan afektif PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

- a. Ada pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar kognitif PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 64.

- b. Ada pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar afektif PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung.
- c. Ada pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar kognitif dan afektif PAI siswa di SMPN 3 Kalidawir Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi secara Konseptual

a. Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran 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 anggota lain dalam kelompoknya. Dalam penerapannya, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok. Setiap siswa harus saling mengajari, jadi kontribusi dari setiap individu sangatlah penting.¹³

b. Media Visual

Media visual adalah sarana komunikasi dengan panca indera penglihatan. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan

¹³ Martinis Yamin, *Strategi & Metode Dalam Model Pembelajaran*, (Jakarta: Press Group, 2013), hal. 89-90.

memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Beberapa jenis-jenis media visual seperti gambar, sketsa, diagram, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin.¹⁴

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹⁵ Hasil belajar disini mengulas dalam dua ranah. Pertama, hasil belajar kognitif merupakan kemampuan intelektual siswa dalam berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Kedua, hasil belajar afektif yaitu ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai.

d. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Tujuan tersebut dibarengi tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam

¹⁴ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hal. 26.

¹⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), Hal. 22.

hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.¹⁶

2. Definisi secara Operasional

Secara operasional yang dimaksud dalam penelitian pengaruh model pembelajaran jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar PAIsiswadi SMPN 3 Kalidawir Tulungagung adalah penelitian ilmiah yang menekankan pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran jigsaw dengan media visual terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diukur dengan hasil tes dan skala sikap sebelum diperlakukan sampel penelitian dan setelah diperlakukan sampel penelitian. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai *pretest* sebelum dan *posttest* setelah perlakuan sampel penelitian. Dikatakan ada pengaruh apabila ada perbedaan rata-rata signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H. Sistematika Pembahasan

Agar penulisan ini dapat dipahami dengan mudah tata urutannya maka dicantumkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: a) latar belakang masalah, b) identifikasi dan pembatasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) kegunaan penelitian, f) hipotesis penelitian, g) penegasan istilah, h) sistematika pembahasan.

¹⁶ Hasan Basri, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hal. 213.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: a) deskripsi teori, b) penelitian terdahulu, c) kerangka konseptual.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: a) rancangan penelitian, b) variabel penelitian, c) populasi, sampel, dan sampling, d) kisi-kisi instrumen, e) instrument penelitian, f) sumber data, g) teknik pengumpulan data, h) teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: a) deskripsi data, b) pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, terdiri dari: a) pembahasan rumusan masalah I, b) pembahasan rumusan masalah II, c) pembahasan rumusan masalah III.

Bab VI Penutup, terdiri dari: a) kesimpulan, b) saran.