

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP IT Nur Hyat Iman Al-Falah Kampung Dalam

Ahmad Habin Sagala¹, Syafaruddin^{2*}, Muhammad Yusuf³ Wahyu Azhar Ritonga⁴, Ridho Kurniawan⁵

¹Fakultas Agama Islam, Pendidikan Agama Islam, Universitas Al Washliyah Labuhanbatu, Rantauprapat, Indonesia

²Fakultas Agama Islam, Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Al Washliyah Labuhanbatu, Rantauprapat, Indonesia

³Fakultas Agama Islam, Pendidikan Agama Islam, Universitas Al Washliyah Labuhanbatu, Rantauprapat, Indonesia

⁴Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Al Washliyah Labuhanbatu, Rantauprapat, Indonesia

⁵Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, Universitas Al Washliyah, Indonesia

Email: ¹ahmadhabinsagala16@gmail.com, ²siagiansyafar@gmail.com, ³muhammadyusuf@gmail.com, ⁴wahyuazharrit@gmail.com, ⁵kurniawanridho752@gmail.com@email.com

Abstrak

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP IT Nur Hyat Iman Al-Falah Kampung Dalam. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas VII SMP IT Nur Hyat Iman Al-Falah Kampung Dalam Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah 30 Siswa. Penentuan kelas di dasarkan pada tingkat permasalahan yang dimiliki sesuai dengan hasil wawancara dengan guru yang dilakukan sebelum penelitian, yaitu masih rendahnya partisipasi siswa dalam berdiskusi/Belajar Kelompok. Objek penelitian ini berkaitan dengan rumusan masalah yang diajukan, yaitu penerapan model pembelajaran tipe jigsaw untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP IT Nur Hyat Iman Al-Falah Kampung Dalam. Pada siklus I, dari 30 siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini, ternyata hanya 20 siswa yang sudah memiliki ketuntasan belajar, sedangkan selebihnya 10 siswa yaitu belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai rata – rata yang diperoleh hanya mencapai 76,45. Pada siklus II ternyata 29 siswa yang sudah memiliki ketuntasan belajar, sedangkan selebihnya yaitu 3 siswa yang belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai rata – rata yang diperoleh hanya mencapai 84,43. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe jigsaw untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP IT Nur Hyat Iman Al-Falah Kampung Dalam dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, jigsaw, SMP IT, Motivasi Belajar

Abstract

Research on the application of the jigsaw cooperative learning model to increase student motivation in PAI subjects at SMP IT Nur Hyat Iman Al-Falah Kampung Dalam. The subjects of this study were Class VII students of SMP IT Nur Hyat Iman Al-Falah Kampung in the 2022/2023 Academic Year with a total of 30 students. Class training is based on the level of problems that are owned in accordance with the results of interviews with teachers conducted before the research, namely the low participation of students in discussion/group study. The object of this research relates to the formulation of the problem posed, namely the application of a jigsaw type learning model to increase student motivation in PAI subjects at SMP IT Nur Hyat Iman Al-Falah Kampung Dalam. In cycle I, of the 30 students who were the subjects of this study, it turned out that only 20 students already had learning mastery, while the remaining 10 students did not have learning mastery. The average value obtained only reached 76.45. In cycle II, it turned out that 29 students already had learning mastery, while the remaining 3 students did not have learning mastery. The average value obtained only reached 84.43. Based on these results, it can be interpreted that the application of the jigsaw type learning model to increase student learning motivation in PAI subjects at SMP IT Nur Hyat Iman Al-Falah Kampung Dalam can increase student learning interest.

Keywords: Learning Model, jigsaw, SMP IT, Learning Motivation

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Salah satu komponen pembelajaran yang penting adalah penggunaan metode yang tepat. Karena metode yang tepat akan memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada siswa terutama metode yang berbasis kooperatif. Hubungan makna di atas dengan pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Dalam arti sempit pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan umumnya di sekolah sebagai

lembaga pendidikan formal. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman pengetahuan, kecakapan dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia Muslim, bertaqwa kepada Allah swt. berbudi luhur dan berkepribadian luhur yang memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupannya. Salah satu model pembelajaran inovatif yang telah dikembangkan dalam rangka meningkatkan keterlibatan siswa dalam menguasai pelajaran adalah pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. Strategi ini adalah pembelajaran umum yang dapat dilaksanakan dalam kelompok belajar. Siswa berinteraksi dengan sesama dalam menyelesaikan tugas untuk mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw diharapkan dapat memberikan keuntungan kepada pendidik dan peserta didik. Secara singkat pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw adalah sebuah model untuk mengelompokkan peserta didik selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bahan yang diberikan. Kelompok tersebut disebut kelompok pakar (*expert group*). Setelah kelompok pakar ini menyelesaikan tugas kelompok pakarnya, para anggota kelompok tersebut dikembalikan kepada kelompoknya semula (*home teams*) untuk mengajar (membuat mengerti) anggota lain dalam kelompok dimana berasal. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan metode jigsaw adalah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain, siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan, setiap anggota siswa berhak menjadi ahli dalam kelompoknya, Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif, setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain. Adapun kekurangannya adalah membutuhkan waktu yang lama, siswa yang pandai cenderung tidak mau disatukan dengan temannya yang kurang pandai, dan yang kurang pandai akan merasa minder apabila digabungkan dengan temannya yang pandai, walaupun lama kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.

2. PEMBAHASAN

Isi Pembahasan mengungkapkan temuan hasil penelitian berdasarkan data lapangan yang diperoleh dengan angket, survey, dokumen, interview, observasi dan teknik pengumpulan data lainnya. Hasil temuan penelitian dianalisis dengan interpretasi dan sintesis dengan mensitasi teori tertentu. Pembahasan harus berisi teori-teori yang relevan dengan penelitian, metode/rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen, validitas dan realibilitas instrumen, dan cara analisis data.

Hasil penelitian menggambarkan temuan utama dari penelitian. Penulis menyusun, menganalisis, mengevaluasi dan menginterpretasi serta membandingkan hasil temuan terbaru dengan temuan dari penelitian yang telah ada. Hindari pengulangan kalimat baik dari pendahuluan, metode maupun hasil. Jumlah paragraf pembahasan sebaiknya lebih panjang dari pendahuluan. Konsistensi artikel mulai dari judul hingga pembahasan harus diperhatikan.

2.1 Deskriptif Data Penelitian

Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian ini terdiri dari variable Metode Jigsaw (X) sebagai variable independent dan Motivasi Belajar (Y) sebagai variabel edependent. Variabel independen tersebut menentukan nilai variable dependent atau variable independent tersebut mempengaruhi variable dependent. Berikut ini disajikan statistic deskriptif tentang variable X dan variable Y.

2.2. Metode Jigsaw (X)

Instrumen Metode Jigsaw yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 20 item butir pertanyaan. Dari semua butir item pertanyaan adalah valid. Dari data Metode Jigsaw memiliki rentang skor teoritik yaitu antara 20 sampai dengan 80.

Menentukan rentang kelas, rentang nilai, dan menyusun histogram.

Mencari skor terbesar dan terkecil

$$BK = 1 + 3,3 \text{ Log } n \quad BK = 1 + 3,3 (1.48)$$

$$BK = 1 + 4.88$$

$$BK = 6$$

Mencari nilai panjang kelas (i) $I = R/BK = 28/6 = 5$

Sesuai dengan hasil data penelitian, di peroleh data terendah 52 dan tertinggi adalah 80. Dan berdasarkan perhitungan model Sturges, diperoleh jumlah kelas interval adalah 6 dan panjang interval adalah 5, dengan demikian dapat di buat tabel distribusi frekuensi skor metode jigsaw seperti tertera pada tabel 4.5 untuk

Skor terbesar 80
 Skor terkecil 52
 28

Mencari nilai rentangan (R)
 $R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil}$
 $R = 80 - 52 = 28$

Mencari banyaknya kelas (BK)

Tabel 1. Kelas Interval

No.	Kelas Interval	Frekuensi Mutlak	Frekuensi Relatif(%)	Frekuensi Kumulatif(%)
1	52-56	7	23.33	23.33
2	57-61	6	20.00	43.33
3	62-66	7	23.33	66.67
4	67-71	4	13.33	80.00
5	72-76	1	3.33	83.33
6	77-80	5	16.67	100.00

Data skor di atas diperoleh berdasarkan pada pengelompokan data dalam empat kategori, yaitu : sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berdasarkan tabel 4.6. di atas, menunjukkan bahwa Nilai skor Motivasi Belajardengan frekuensi atau jumlah responden terbanyak adalah rentang interval antara 62 sampai dengan 66, yaitu sebanyak 7 responden atau (23,33%). Sedangkan kedua terbanyak adalah rentang interval antara 52 sampai dengan 56, yaitu sebanyak 7 responden atau (23,33%). Ketiga adalah rentang rentang interval antara 57 sampai dengan 61, yaitu sebanyak 6 responden atau (20,00%). Keempat adalah rentang interval antara 77 sampai dengan 80, yaitu sebanyak 5 responden atau (16,67,00%). Kelima adalah rentang interval antara 67 sampai dengan 71 adalah sebanyak 4 responden atau (13,33%). Dan terakhir adalah rentang interval antara 72 sampai dengan 76 adalah sebanyak 1 responden atau (3,33%). Jika dari kelima terbanyak dijumlahkan diperoleh nilai sebesar 23 (76,66%), yang berarti bahwa terdapat lebih dari separoh responden setuju jika Metode Jigsaw yang di gunakan dalam p roses pembelajaran pada siswa disekolah SMP adalah baik.

2.3 Motivasi Belajar (Y)

Instrumen metode jigsaw yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 20 butir pertanyaan. Dari semua butir item pertanyaan adalah valid. Dari data Motivasi Belajar memiliki rentang skor teoritik yaitu antara 20 sampai dengan 80. Sesuai dengan hasil data penelitian, diperoleh data terendah 51 dan tertinggi adalah 79. Dan berdasarkan perhitungan model Sturges, diperoleh jumlah kelas interval adalah 6 dan panjang interval adalah 5, dengan demikian dapat di buat untuk menentukan rentang kelas, rentang nilai, dan menyusun histogram.

Mencari skor terbesar dan terkecil

Skor terbesar 79
 Skor terkecil 51
 28

Mencari nilai rentangan (R)
 $R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil}$
 $R = 79 - 48 = 31$

Mencari banyaknya kelas (BK) $BK = 1 + 3,3 \text{Log} BK = 1 + 3,3 (1.48)$

$BK = 1 + 4.88$

$BK = 5.88$

Mencari nilai panjang kelas (i) $I = R/BK = 31/6 = 5$

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar

No.	KelasInterval	Frekuensi Mutlak	Frekuensi Relatif(%)	Frekuensi Kumulatif(%)
1	48-52	2	6.67	6.67
2	53-57	4	13.33	20.00
3	58-62	6	20.00	40.00
4	63-67	6	20.00	60.00
5	68-72	4	13.33	73.33
6	73-79	8	26.67	100.00

Data skor di atas diperoleh berdasarkan pada pengelompokan data dalam empat kategori, yaitu : sangat setuju, setuju, tidak setuju ,dan sangat tidak setuju.Berdasarkan tabel 4.5. di atas, menunjukkan bahwa nilai skor Motivasi Belajar dengan frekuensi atau jumlah responden terbanyak adalah rentang interval antara 73 sampai dengan 79, yaitu sebanyak 8 responden atau (26,67%).Rentang interval kedua terbanyak adalah rentang interval antara 63 sampai dengan 67, yaitu sebanyak 6 responden atau (20,00%). Rentang interval ketiga adalah rentang Interval antara 58 sampai dengan 67adalah sebanyak 6 responden atau (20,00%).Rentang interval keempat adalah rentang interval antara 68 sampai dengan 72,yaitu sebanyak 4 responden atau (13,33%).Rentang interval kelima adalah rentang interval antara 53 sampai dengan 57 adalah sebanyak 4 responden atau (13,33%). Dan terakhir adalah rentang interval antara 48 sampai dengan 52 adalah sebanyak 2 responden atau (6,67%). Jika dari ketiga terbanyak dijumlahkan diperoleh nilai sebesar 24 (80%), yang berarti bahwa terdapat hamper seluruhnya responden setuju jika Motivasi Belajar yang pada siswa disekolah SMP IT Nur Hyat Iman Al-Falah Kampung Dalam adalah baik.

2.4 Analisa Data dan Interpretasi

1. Uji Model Summary

Uji Pengaruh antara variable metode jigsaw terhadap motivasi belajar.Untuk melihat besarnya koefisien korelasi dan kontribusi variable Metode Jigsaw terhadap Motivasi Belajar adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Model Summary

Model	R	Rsquare	AdjustedRSquare	Std.Error of the Estimate
1	.713 ^a	.508	.490	5.932

Berdasarkan tabel Model Summary diatas dapat disimpulkan bahwa: Nilai koefisien korelasi hubungan antara variabel metode jigsaw terhadap metode belajar adalah sebesar 0,713. Hal ini berarti bahwa hubungan antara variabel metode jigsaw terhadap motivasi belajara dalah kuat, karena nilai ini berada pada rentang 0,70 sampai dengan 0,80 (berdasarkan table nilai korelasi dari Guilford Emperical Rulesi). Nilai determinasi atau nilai R square (R²) pengaruh antara variabel variabel metode jigsaw terhadap motivasib elajara dalah sebesar 0,508atau50,8%.Hal ini berarti bahwa variabel Motivasi Belajar dapat dijelaskan oleh variabel Metode Jigsaw sebesar 50,8% selebihnya 49.2% (100%-50,8%= 49,2%)berasal dari variabel lain atau faktor lain yang tidak diteliti dalam model ini.

2. Uji T

Tabel 4. Uji T (Uji Coefficients)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1(Constant)	22.458	8.089		2.777	.010
metodeJigsaw	.670	.125	.713	5.374	.000

UjiT-test pada regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh secara individual variabel *independen*. terhadap variabel *dependen*.Dimanat-tabel dihitung dengan rumus $df=n-k,k$ adalah jumlah variable independen.

Berdasarkan tabel *Coefficients* dan asumsi tersebut diatas,maka dapat disimpulkan bahwa:NilaiT-hitung variabelmetode jigsaw adalah sebesar 5,374 > nilai T tabel 1,333 ($n-k=30-2=28$)dan nilai signi fikan adalah $0,000 < \alpha = 0,05$. Karena nilai T-hitung variable metode jigsaw 5,374 > nilai tabel = 1,333 dan nilai signifikan $0,000 < \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima .Hal ini berarti bahwa variabel metode jigsaw berpengaruh secara Signifikan terhadap variabel motivasi belajar. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari koefisien regresi diatas, maka dapat dibuat suatu persamaan regresi sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b X$$

$$\hat{Y} = 28,877 + 0,670X$$

Dimana:

a= konstanta

b =Koefisien regresi X= Metode Jigsaw

Berdasarkan persamaan regresiliniier sederhana diatas dapat disimpulkan dengan nilai konstan sebesar 28,877 menyatakan bahwa jika tidak ada peningkatan dari metode jigsaw (X), maka Motivasi Belajar (Y) adalah sebesar 28,877. Sedangkan untuk nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,670 artinya bahwa setiap peningkatan metode jigsaw satu point, maka akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 0,670.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan perhitungan pada tabel koeficient di atas menunjukkan bahwa diperoleh hitung sebesar 5,374 sedangkan tabel sebesar 1,333 dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < \text{nilai } \alpha = 0,05$. Karena nilai thitung 5,374 > 1,333dan nilai signifikan $0,000 < \text{nilai } \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolakdan H_1 diterima,sehingga dapat di simpulkan bahwa variable Metode Jigsaw (X) berpengaruh positif terhadap Motivasi Belajar (Y). Hal ini dapat dilihat pada gambar uji tdibawahini : Hoditolak (daerah penerimaan) H_1 diterima.

3. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian serta pengujian hipotesis yang telah dilakukan, Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terbukti lebih mampu meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa dengan metode ini siswa sangat termotivasi untuk proses pembelajaran artinya ada pengaruh yang positif secara signifikan di sekolah SMP IT Nur Hyat Iman Al-Falah Kampung Dalam. Dengan besarnya kontribusi (pengaruh) penerapan metode jigsaw terdapat motivasi belajar adalah 0,508 (50,8%).

DAFTAR PUSTAKA

- Istarani (2011) Kumpulan 39 Model Pembelajaran. Medan : CV. IS. COM.
 Isjoni (2010) Cooverative Learning Efektifitas Pembejajaran Kelompok. Bandung: Alfabeta
 Susilana Rusd (2009) Media Pembelajaran. Bandung Jakarta : Rinalca Cipta.
 Hamalik, Oemar (2010) Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta Bumi Aksara.
 Hamdani (2011) Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia Hamzah.
 B. Uno (2007). Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif) Jakarta : Bumi Aksara.
 Syafaruddin, Ritonga, W. A., & Ritonga, S. I. (2020). Membangun pendidikan akhlak dan adab di generasi milenial industri 4.0 melalui eksperimen fisika sederhana. Pena Cendikia, 02(01), 6–9.
 Ridwan Abdul Sani (2016) Inovasi Pembelajaran .Jakarta : Bumi Aksara.
 Rusman (2011) Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme I Guru. Raja Grafindo Persada.
 Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta

- Ridwan. (2019). Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian. Bandung : Alfabeta. <https://idtesis.com/metode-pembelajaran-jigsaw-model-team-ahli/> diakses pada Tanggal 18 Agustus 2022
- Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemah, Jakarta:Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Quran, 1984.
- Sardiman A.M. (2007). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Undang-undang Sisdiknas(Sistem Pendidikan Nasional) 2003, Sinar Grafindo.
- Trianto (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Jakarta:Kencana.
- Nuraida & Khalid Alkaf (2009). Metodologi Penelitian Pendidikan. Ciputat: Islamic Research Publishing.
- Ramayulis (2002). Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta : Kalam Mulia
- Warsono dan Hariyanto (2012). Pembelajaran Aktif. Bandung : Rosda Karya.
- Tohirin (2006). Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Zainin (2008), dkk. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Insan Madani.