

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah cita-cita negara Indonesia yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945. Negara Indonesia berharap agar bangsanya menjadi bangsa yang cerdas untuk menjalani kehidupan yang maju, adil dan makmur.¹ Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional.

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.²

³Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional ialah pendidik atau guru. Dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki kualitas proses pembelajaran, guru harus mengembangkan proses pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pendidikan. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada suatu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan.⁴ Proses

¹ Muhlisin, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk meningkatkan Kreaktifan dan Hasil Belajar PDTO Siswa Kelas X TSM B di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro" (*Skripsi – Universitas Negeri Yogyakarta*, 2018).

² Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*

3

⁴ Diah Noviana Fatmawati, "Keefektifan Model Jigsaw Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sifat-sifat Bangun Datar Pada Siswa Kelas V SDN Ranjangan Banyumas" (*Skripsi – Universitas Negeri Semarang*, 2015).

standar ini berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan berisi informasi tentang bagaimana seharusnya proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.⁴

Berdasarkan peraturan pemerintah, guru harus mampu mengarahkan pembelajaran yang dirumuskan dalam standar proses pendidikan. Proses pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pendidikan dapat tercapai, misalnya dengan menerapkan model pembelajaran yang berbeda. Model Pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.⁵ Model pembelajaran yang bervariasi dapat diterapkan dalam berbagai bidang studi, termasuk pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Sejarah kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang terhimpun dalam pendidikan agama Islam yang berisi tentang kebudayaan dan peradaban islam di masa lampau yang diajarkan pada jenjang pendidikan di bawah naungan Islam.⁶ Belajar sejarah seringkali diartikan oleh siswa sebagai pelajaran yang menuntut siswa untuk menghafal setiap peristiwa sejarah. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dianggap pelajaran yang

⁴ Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005. *Standar Nasional Pendidikan*

⁵ Helmiati, *Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), 19

⁶ Siti Mufaridah, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Mata Pembelajaran SKI dengan Metode Index Card Match Kelas IV MI Tanhidlul Mutaalimin Balekerto Kaliangkrik Magelang" (*Skripsi* – Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014).

membosankan oleh siswa karena hanya di kemas dengan penyajian yang tidak menarik. Sedangkan dengan mempelajari sejarah khususnya sejarah kebudayaan islam, siswa akan mendapatkan banyak pelajaran berharga yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Ketidaktepatan guru dalam memilih strategi pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar, sehingga berdampak pada berkurangnya motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal tersebut juga akan menyebabkan hasil belajar siswa yang kurang optimal.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru yang ada di MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban, Model pembelajaran yang digunakan guru masih banyak yang menggunakan metode ceramah.⁸ Dengan adanya metode ceramah banyak kekurangan diantaranya materi yang di kuasai siswa hanya sebatas apa yang dikuasai dan disampaikan oleh guru. Kemampuan guru bertutur kata dan tidak dengan peraktek dan contoh-contoh akan membuat siswa jenuh dan bosan, mengantuk dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Sehingga siswa tidak memperhatikan materi pembelajaran Ketika guru mengajukan pertanyaan, umunya lebih banyak yang diam dan tidak menjawab pertanyaan. Dan ketika siswa di beri kesempatan untuk bertanya, tidak ada yang bertanya. Semua itu tidak

⁷ M. A. Hertiavi et al., "Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP". *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6, (Januari 2010): 53, diakses pada 4 Oktober 2022, <http://journal.unnes.ac.id>

⁸ Miftahur Rohman, Wawancara, MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban, 6 Oktober 2022

menjamin siswa akan memahami seluruh materi yang disampaikan oleh guru.⁹

Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah dengan memilih metode belajar yang tepat sehingga proses pembelajaran di kelas dapat tercapai, salah satunya dengan menggunakan metode kooperatif. Metode kooperatif dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang anggotanya heterogen untuk bekerja sebagai tim dalam memecahkan masalah, tugas, atau melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama.¹⁰ Ada banyak jenis model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah *jigsaw*. *Jigsaw* merupakan teknik pembelajaran dimana siswa bukan guru yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melakukan pembelajaran.¹¹

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IX MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban**". dengan pengaruh penggunaan metode pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

⁹ Muhlisin, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw . . . , 4

¹⁰ Sri Hayati, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning (Magelang :Graha Cendekia, 2017), 14, <http://untidar.ac.id/wp-content/uploads/2018/04/Buku-BELAJAR-PEMBELAJARAN-BERBASIS-COOPERATIVE-LEARNING-SRI-HAYATI.Pdf> (diakses pada tanggal 4 Oktober 2022)

¹¹ Samsidar, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas VI Sekolah Dasar", *Jurnal Elementaria Edukasia* 1, no.1 (2018): 118, diakses pada tanggal 4 Oktober 2022, <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/814>

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban?
2. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas IX di MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas IX di MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban
2. Peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas IX di MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban.
3. Pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah

kebudayaan Islam kelas IX di MTs Mambaul ulum Simorejo Widang Tuban.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian diantaranya:

1. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan siswa suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa tidak merasa bosan dengan metode yang digunakan guru saat mengajar dan juga diharapkan siswa dapat menjadi aktif dalam belajar.

b. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses penyampaian materi baik secara teori maupun praktik. Dan meningkatkan kualitas dan kreatifitas guru, karena guru dituntut dapat menggunakan media pembelajaran secara efektif.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan variasi metode atau model dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, sehingga proses kegiatan belajar mengajar di kelas bisa lebih efektif dan kreatif

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan atau pengetahuan dan keterampilan peneliti sebagai calon pendidik.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah yang perlu di definisikan adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Menurut Milan Rianto "Metode pembelajaran adalah cara yang memungkinkan siswa memperoleh kemudahan dalam mempelajari bahan ajar yang disampaikan guru".¹²

Menurut Syaharani Tambak dalam jurnalnya yang berjudul *Metode Cooperative Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Pengertian metode pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

Metode pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada penggunaan kelompok-kelompok kecil siswa untuk bekerja sama memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹³

Ada banyak jenis metode pembelajaran kooperatif diantaranya adalah *jigsaw*. Rusmin Madia Berpendapat Mengenai Definisi *jigsaw*. "*jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar

¹² Millan Rianto, *Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran* (Malang: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), 88.

¹³ Syahraini Tambak, "Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Al-Hikmah* 14, no.1 (April 2017): 3, diakses pada tanggal 04 Oktober 2022, <https://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/view/1526>

dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen dan bekerja saling ketergantungan yang positif".¹⁴

Adapun yang dimaksud dari penelitian penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu bentuk pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Oleh karena itu, Metode kooperatif tipe *jigsaw* menitikberatkan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil.

2. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Suyatno berpendapat bahwa definisi keaktifan belajar "Keaktifan belajar merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam melakukan sesuatu dan berfikir tentang apa yang mereka lakukan".¹⁵

Nurul Awiyah Berpendapat mengenai definisi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam "Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mengkaji tentang kebudayaan dan peradaban Islam di masa lampau".¹⁶

Adapun yang di maksud dari penelitian peningkatan keaktifan belajar siswa adalah semua aktivitas yang bersifat fisik dan non fisik siswa

¹⁴ Rusmin Madia, " Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Pendekatan Pengajuan Masalah (Problem Posing) di Kelas VIII SMP Ittihad Makassar", *Jurnal Matematika dan Pembelajaran* 5, no.1 (Juni 2017): 39.

¹⁵ Suyatno, *menjelajah Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka, 2009).

¹⁶ Nurul awiyah, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model E-Learning pada Masa Covid-19 Materi Dkawah Nabi Muhammad SAW Kelas IV MIN 1 Kota Waringin Timur" (*Skripsi – Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya*, 2020).

dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal untuk meningkatkan suasana kelas yang kondusif. Bentuk peningkatan keaktifan belajar ini diwujudkan dalam kegiatan membaca, menulis, berdiskusi, bertanya, mengemukakan pendapat tentang topik Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam menyusun skripsi, digunakan sistematika pembahasan yang terdiri dari enam bab, yang mana masing-masing disusun secara sistematis dan merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara satu bab dengan bab lainnya.

BAB I berupa pendahuluan, yang didalamnya menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II berupa Landasan teori, yang didalamnya menjelaskan yang pertama, landasan teori dalam hal ini penulis membagi beberapa sub bab, sub bab yang pertama yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang meliputi pengertian metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Sub bab yang kedua yaitu keaktifan belajar siswa meliputi pengertian keaktifan belajar siswa, ciri-ciri keaktifan belajar siswa, faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

Dan sub bab yang terakhir yaitu mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Kedua, kajian pustaka. Ketiga, kerangka konseptual. Keempat, hepotesis.

BAB III Metode Penelitian, yang didalamnya menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian yang di lakukan penulis yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis korelasi. Kedua, tempat dan waktu penelitian di MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban. Ketiga, populasi dan sampel penelitian yang diambil dari siswa kelas IX MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban. Keempat, sumber data dari MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban dan jenis-jenis data yang berisi data primer dan data seknder. Kelima, variabel dan indikator penelitian terdiri dari variabel X yaitu penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan variabel Y yaitu peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas IX. Keenam, uji validitas dan reabilitas. Ketuju, teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui angket dan dokumentai. Kedelapan, teknik analisis datayang merupakan analisis pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas IX.

BAB IV berupa hasil penelitian, bab ini memuat tentang penerapan data yang berisi deskripsi dari profil, visi dan misi, struktur organisasi, jumlah guru, jumlah siswa, sarana dan prasarana MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban. Kemudian memuat data hasil penelitian tentang penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan data hasil penelitian tentang

peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas IX MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban.

BAB V berupa Analisis dan Pembahasan, bab ini memuat analisis dan pembahasan hasil penelitian tentang penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban, tentang peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas IX MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban. Dan tentang pengaruh penggunaan metode kooperatif tipe *jigsaw* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas IX MTs Mambaul Ulum Simorejo Widang Tuban.

BAB VI berupa Penutup, yang berisikan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang dimuat harus sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Saran harus jelas ditujukan kepada siapa dan berisi tentang saran atau rekomendasi kepada peneliti lain jika peneliti menemukan masalah baru yang perlu diteliti lebih lanjut