

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah unsur yang paling utama dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan pula, kita juga dapat menambah wawasan dan menambah keprofesionalan demi masa depan dan kemandirian bangsa Indonesia. Sebagaimana yang sudah tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003:

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.¹

Namun tujuan dari pendidikan di Indonesia masih belum tercapai dengan baik karena terkendala oleh beberapa permasalahan. Salah satu permasalahan pendidikan dari berbagai masalah yang dihadapi sekolah pada umumnya adalah rendahnya mutu pendidikan yang dapat kita lihat dari kualitas SDM yang ada. Berbagai usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus dilaksanakan secara gencar dan sistematis. Pembaharuan pendidikan tersebut merupakan upaya sadar yang sengaja dilakukan dengan tujuan memperbaiki praktek pendidikan dengan sungguh-sungguh. Upaya peningkatan mutu pendidikan salah satunya adalah menciptakan kurikulum yang cocok diterapkan di era sekarang dan efektif

¹*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Yogyakarta : Media Abadi, 2005)

bagi para siswa. Untuk itu, perlu dirancang sebuah kurikulum yang berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan nasional yakni menghasilkan manusia yang berkualitas dan berkompeten.

Selain menerapkan kurikulum yang relevan, untuk meningkatkan hasil pendidikan yang baik maka perlu juga diadakan pembaharuan dalam bidang pendidikan diantaranya pada proses pembelajaran khususnya pada metode pembelajarannya. Jadi guru harus mampu menemukan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa nyaman dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mempunyai ketrampilan mengajar yang inovatif untuk dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan tidak membuat peserta didik bosan saat pembelajaran berlangsung.

Untuk memperoleh ilmu pengetahuan, diperlukan adanya kegiatan belajar mengajar. Namun kenyataan yang terjadi, proses kegiatan belajar di sekolah masih banyak yang berpusat pada guru, dimana guru memandang pengertian mengajar sebagai kegiatan menyampaikan materi pelajaran. Pendekatan ini sangat merugikan siswa karena membuat siswa tidak bergairah dan tidak adanya semangat. Kegiatan belajar mengajar hanya satu arah dan hanya terjadi transfer informasi. Hal ini terjadi hampir semua mata pelajaran, termasuk pelajaran Akidah Akhlak.

Melalui pendidikan, seseorang diharapkan mampu membangun sikap dan tingkah laku serta pengetahuan dan ketrampilan yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Tercapainya tujuan pendidikan nasional dapat dilihat dari prestasi belajar yang diperoleh oleh peserta didik.

Namun, perlu diingat bahwa salah satu faktor keberhasilan pendidikan itu tergantung pada proses belajar mengajar atau proses pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran itu terjadi interaksi antara guru dan peserta didik dalam mentransfer ilmu pengetahuan.

Peningkatan mutu pendidikan formal di sekolah, tidak terlepas dari tuntutan keberhasilan proses kegiatan pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh beberapa komponen utama yang saling berkaitan satu sama lainnya, diantaranya adalah guru, siswa dan metode pembelajaran. Komponen-komponen tersebut memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses kegiatan pembelajaran, sehingga akan mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa.

Banyak faktor yang dapat menyebabkan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa, salah satunya disebabkan karena proses pembelajaran yang tidak efektif dan efisien. Model pengajaran yang verbalistik (ceramah) masih mendominasi proses pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran masih terpusat pada guru dan siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru sebaiknya selalu memperhatikan faktor siswa selaku subjek belajar. Guru seharusnya mampu memilih model pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa akan memberikan pengalaman kepada siswa sehingga pembelajaran

yang didapat lebih aktif dan bermakna. Pembelajaran yang bermakna membuat tingkat pemahaman siswa lebih baik dan hasil belajar menjadi tinggi.

Setiap guru harus meningkatkan peranan dan kompetensinya, karena proses belajar mengajar agar siswa menjadi aktif belajar peserta didik sangat ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru itu sendiri. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Moh Uzer Usman, "guru yang memiliki kompetensi yang baik akan mampu mengelola pembelajaran dengan baik, sehingga prestasi dari peserta didik dapat maksimal".²

Salah satu indikasi guru yang memiliki kompetensi adalah dapat memilih metode pembelajaran yang tepat. Mata pelajaran yang disampaikan tanpa tujuan, dan peserta didik diharuskan mengingat-ingat, maka semangat peserta didik akan turun. Jika proses belajar diatur dengan menggunakan rencana yang baik, maka akan meningkatkan semangat peserta didik dan akan berdampak pada prestasi belajar dari peserta didik itu sendiri.³

Selain itu guru juga harus mampu memanfaatkan sarana prasarana yang tersedia dengan efektif dan efisien sehingga menunjang proses pembelajaran. Rendahnya fasilitas sarana dan prasarana sehausnya tidak menghalangi guru untuk menjadi fasilitator pendidikan yang baik. Guru sebaiknya mampu bervariasi sarana prasarana yang ada secara kreatif sehingga akan mendorong motivasi belajar siswa dan membuat siswa merasa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

² Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1996), 8.

³ Mustaqim dan Abdul Wahid, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 62.

Kelemahan model ceramah apabila dilakukan terus menerus, terdapat banyak kekurangan diantaranya, materi yang dikuasai siswa terbatas hanya pada apa yang telah dikuasai dan disampaikan guru. Ini merupakan kelemahan yang paling dominan pada metode ceramah. Penyampaian pembelajaran hanya dengan ceramah yang tidak dibarengi peragaan dan contoh-contoh hanya bersifat verbalistik sedangkan siswa hanya mengandalkan kemampuan auditifnya ini menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan. Di sisi lain kemampuan siswa secara auditif berbeda-beda, termasuk dalam menangkap materi pembelajaran melalui pendengaran.

Dengan metode ceramah, sangat sukar untuk mengetahui apakah siswa sudah mengerti dan sudah memahami dengan apa yang telah disampaikan guru. Ketika guru mengadakan pertanyaan pada umumnya lebih banyak yang diam dan tidak menjawab pertanyaan, dan ketika siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, tidak ada seorang pun yang bertanya, semua itu tidak menjamin siswa sudah paham akan keseluruhan materi yang telah disampaikan oleh guru.

Dari hasil observasi awal di MTs Hasan Muchyi Kapurejo Pagu Kediri, pada mata pelajaran Akidah Akhlak, guru masih banyak yang menggunakan model pembelajaran ceramah untuk menerangkan pelajaran kepada siswa. Hal tersebut karena kurang adanya sarana dan prasarana di ruang kelas seperti layar LCD, LCD proyektor maupun model pembelajaran lainnya. Selama proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran yang konvensional menyebabkan siswa kurang antusias terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru, beberapa siswa ada yang mengobrol dengan teman disampingnya, ada juga siswa yang

sibuk bermain saat guru mengajukan pertanyaan seputar materi yang disampaikan, banyak siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang di ajukan guru, dan tidak ada siswa yang bertanya apabila ada materi yang belum jelas.

Madrasah Tsanawiyah Hasan Muchyi Kapurejo Pagu Kediri ini adalah salah satu madrasah swasta yang cukup terkenal dan mempunyai siswa-siswi yang banyak. Dengan siswa perkelas sebanyak tigapuluh siswa dan terdiri dari siswa-siswi yang memiliki kemampuan standart, tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran misalnya metode pembelajaran *Jigsaw* dan *Cardshort*.

Selain variasi metode belajar, dalam proses pembelajaran agar potensi siswa dapat dikembangkan secara optimal adalah dengan menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Keaktifan siswa dapat dilihat dengan siswa bertanya atau menanggapi, ide yang diberikan oleh guru, dengan keaktifan ini siswa dapat lebih mengerti konsep dan ide yang diberikan karena siswa dapat menanyakan hal yang belum dipahaminya. Keaktifan belajar ditandai dengan adanya keterlibatan secara optimal baik intelektual, emosional, dan fisik. Ini berarti jika siswa memiliki keaktifan yang lebih maka siswa tersebut, ia akan berpartisipasi dalam setiap aktifitas kegiatan pembelajaran.⁴

Berdasarkan kajian diatas, diperoleh permasalahan yang menjadi penyebab rendahnya keaktifan belajar dan hasil belajar siswa dikarenakan guru menggunakan metode yang kurang bervariasi dan siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran menyebabkan kurangnya

⁴ Annurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012), 119.

keaktifan siswa sehingga mengakibatkan siswa cenderung menjadi pasif dalam belajar, kurang menghargai guru, dan kurang memahami materi yang disampaikan. Metode yang selalu digunakan dan terlalu lama dapat menimbulkan kejenuhan dan kebosanan bagi siswa, sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai sebagaimana yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Komparasi Keaktifan Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran *Jigsaw* Dan *Cardshort* Pada Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Hasan Muchyi Kapurejo Pagu Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* pada siswa kelas VIII mata pelajaran akidah akhlak di MTs Hasan Muchyi Kapurejo Pagu Kediri?
2. Bagaimana keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *cardshort* pada siswa kelas VIII mata pelajaran akidah akhlak di MTs Hasan Muchyi Kapurejo Pagu Kediri?
3. Bagaimana perbedaan keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dan *cardshort* pada siswa kelas VIII mata pelajaran akidah akhlak di MTs Hasan Muchyi Kapurejo Pagu Kediri?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* pada siswa kelas VIII mata pelajaran akidah akhlak di MTs Hasan Muchyi Kapurejo Pagu Kediri.
2. Untuk mengetahui keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *cardshort* pada siswa kelas VIII mata pelajaran akidah akhlak di MTs Hasan Muchyi Kapurejo Pagu Kediri.
3. Untuk mengetahui keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dan *cardshort* pada siswa kelas VIII mata pelajaran akidah akhlak di MTs Hasan Muchyi Kapurejo Pagu Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai karya ilmiah.

- b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan untuk lebih mengetahui keaktifan siswa dan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran dengan metode pembelajaran yang lain.

c. Bagi pustakawan

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan koreksi memenejemen perpustakaan ke arah yang lebih baik.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapan dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan keaktifan siswa dikelas dan siswa lebih aktif mencari bahan pelajaran dalam berbagai sumber.

e. Bagi Siswa

Diharapkan siswa mempunyai keaktifan dalam belajar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dan siswa dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi agar menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah tersebut, bisa berupa pernyataan tentang hubungan dua variabel atau lebih, perbandingan (komparasi), atau variabel mandiri (deskripsi).⁵ Istilah hipotesis bersal dari bahasa Yunani, yaitu dari kata hupo dan thesis. Hupo artinya sementara, atau kurang kebenarannya atau masih lemah kebenarannya. Sedangkan thesis artinya pernyataan atau teori. Sehingga istilah hipotesis yaitu pernyataan sementara yang perlu diuji kebenarannya, dengan demikian kita dihadapkan dua pilihan, agar pemilihan kita lebih mudah dan rinci.⁶Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁵ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta,2013), 84

⁶ Husaini Usman, *Pengantar Statistika* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), 119

Ha: Terdapat perbedaan keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dan *cardshort* pada siswa kelas VIII mata pelajaran akidah akhlak di MTs Hasan Muchyi Kapurejo Pagu Kediri.

H0: Tidak terdapat perbedaan keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dan *cardshort* pada siswa kelas VIII mata pelajaran akidah akhlak di MTs Hasan Muchyi Kapurejo Pagu Kediri.

F. Asumsi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan asumsi bahwa penulis ingin mengetahui perbedaan keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dan *cardshort* pada siswa kelas VIII mata pelajaran akidah akhlak di MTs Hasan Muchyi Kapurejo Pagu Kediri.

Kemudian metode mengajar guru harus lebih mengarahkan dan menuntut agar siswa lebih banyak membaca, sehingga dengan mandiri dan sadar mereka akan lebih banyak membaca sumber pembelajaran, hal ini tentunya akan membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

G. Penegasan Istilah

1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara pendidik memberikan pelajaran dan cara peserta didik menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan.⁷

⁷ Abu Ahmadi, *Metodik Khusus Pendidikan Agama (MKPA)*, 152.

2. *Jigsaw*

Metode *jigsaw* adalah suatu metode belajar dimana siswa belajar dalam kelompok bertanggungjawab atas penguasaan materi belajar yang ditugaskan kepadanya lalu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain.⁸

3. *Cardshort*

Card sort yakni metode pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pelajaran.⁹

4. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa adalah dalam proses pembelajaran bukan hanya terlibat dalam bentuk fisik seperti duduk melingkar, mengerjakan atau melakukan sesuatu, akan tetapi dalam proses pembelajaran yang berbentuk proses analisis, analogi, komparasi, penghayatan, yang kesemuanya merupakan wujud keterlibatan siswa dalam hal psikis dan emosi.¹⁰

H. Telaah Pustaka

1. Sutra Safar, dkk.,(2018) jurnalnya yang berjudul Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Tipe TGT Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 3 Watansoppeng (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia). Dalam jurnal tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Hasil penelitian yang hasilnya ditinjau dari aspek produk yang mengacu kepada apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan

⁸Melvin L. Sibermen, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terj. Raisul Muttaqien (Bandung : Nusamedia, 2006), 180.

⁹ Hisyam Zaini, dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: CTSD, 2004), 53.

¹⁰ Achmad Sugandi, *Teori Pembelajaran* (Semaran: UNNES press, 2004), 75.

kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan. Aspek produk ini dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh kedua kelas eksperimen, dimana hasil belajar siswa kelas eksperimen I yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi dibandingkan hasil belajar yang siswa kelas eksperimen II yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, berdasarkan dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ditinjau dari hasil belajar siswa pada materi pokok ikatan kimia di kelas X SMA Negeri 3 Watansoppeng.

Relevansi yang terdapat dalam jurnal dengan penelitian yang akan dikaji adalah sama-sama melakukan penelitian komparasi metode pembelajaran yakni metode pembelajaran *jigsaw*. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan yang akan saya kaji adalah metode yang dikomparasikan. Di jurnal Sutra Safar, dkk, dikomparasikan menggunakan metode pembelajaran TGT. Sedangkan penelitian yang akan saya kaji adalah menggunakan metode *Cardshort*.

2. Putri Cahaya Situmorang dan Uswatun Hasanah (2016) jurnal nya yang berjudul Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Cardshort* Dengan *Index Card Match* Pada Materi Organisasi Kehidupan. Dalam jurnal tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dikelas VII

SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara diperoleh nilai rata-rata sebesar $74 \pm 10,859$ dan Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Card Sort* dikelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara diperoleh nilai rata rata sebesar $68,17 \pm 9,51$. Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan *Card Sort* pada materi organisasi kehidupan di SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2015/2016 pada $\alpha = 0,05$.

Relevansi yang terdapat dalam jurnal dengan penelitian yang akan dikaji adalah sama-sama melakukan penelitian komparasi metode pembelajaran yakni metode pembelajaran *Cardshort*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan yang akan dikaji adalah metode pembelajaran yang dilakukan untuk komparasi. Dijurnal Putri Cahaya Situmorang dan Uswatun Hasanah dikomparasikan dengan menggunakan metode pembelajaran *Index card match* sedangkan penelitian yang akan saya kaji menggunakan metode pembelajaran *jigsaw*.