

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Sebelum kita membahas lebih jauh mengenai pendidikan kita terlebih dahulu mengetahui dan memahami definisi pendidikan.

Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata *pedagogik* yaitu ilmu menuntun anak. Orang Romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan di dunia. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan *educare*, yakni: membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak. Dalam bahasa Jawa, pendidikan berarti *panggulawentah* (pengolahan), mengolah, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, mengubah kepribadian sang anak.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu : memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian : proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau

kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.

Dari pengertian-pengertian dan analisis yang ada maka bisa disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam beserta lingkungannya.<sup>1</sup>

Dalam pendidikan terdapat dua hal penting yaitu aspek kognitif (berpikir) dan aspek afektif (merasa). Sebagai ilustrasi, saat kita mempelajari sesuatu maka di dalamnya tidak saja proses berpikir yang ambil bagian tapi juga ada unsur-unsur yang berkaitan dengan perasaan seperti semangat, suka

dan lain-lain. Substansi pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah membebaskan manusia dan menurut Drikarya adalah memanusiakan manusia. Ini menunjukkan bahwa para pakar pun menilai bahwa pendidikan tidak hanya sekedar memperhatikan aspek kognitif saja tapi cakupannya harus lebih luas.

Menurut pengertian tersebut, pendidikan dimaknai sebagai upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan melalui proses pelatihan dan cara mendidik. Para ahli tak ketinggalan mengemukakan beberapa definisi, di antaranya:

Ki Hajar Dewantara seperti dikutip Alisuf Sabri bahwa: Pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka

---

<sup>1</sup> Buchori, Mochtar, 1994. *Pendidikan Dan Pembangunan*, Yogyakarta : Tiara Wacana

sebagai manusia dan anggota masyarakat dan mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.<sup>2</sup>

Definisi di atas, menunjukkan bahwa pendidikan merupakan usaha sistematis yang bertujuan agar setiap manusia mencapai satu tahapan tertentu di dalam kehidupannya, yaitu tercapainya kebahagiaan lahir dan batin.

Di dalam al-Qur'an semangat pendidikan jelas tertuang di ayat yang pertama turun kepada Rasulullah saw, yaitu perintah "*Iqra'*". Suatu perintah yang menegaskan arti penting membaca. Nasir Baki dalam menjelaskan kata "*iqra'*" sebagai sinyalemen, bahwa Islam dibangkitkan dengan cara mengajak kepada manusia untuk berpikir. Sinyalemen tersebut dapat dimaknai sebagai titik point urgensi pendidikan bagi setiap insan, karena melatih berpikir adalah bagian dari tugas pendidikan.

Arti penting pendidikan, menempatkannya pada strata tertinggi kebutuhan manusia. Karena itu, pendidikan menjadi barometer kemajuan dan peradaban. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat pendidikan bangsa tersebut. Tidaklah mengherankan jika kemudian negara mengatur dan menjadikan pendidikan sebagai salah satu persoalan penting yang harus dibenahi dengan sebaik-baiknya. Nelson Mandela dalam pengantar buku yang ditulis oleh Klaus Dieter Bieter, menyebut pendidikan sebagai kekuatan dahsyat yang membangun setiap Insan, dan seluruh negara di dunia menempatkan pendidikan sebagai salah satu hak asasi.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Alisuf Sabri, Ilmu Pendidikan. (Cet. I, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1999), 5.

<sup>3</sup> Klaus Dieter Bieter, *The Protection of The Right to Education by International Law*, (Leiden: Koninlijke Brill, 2006), 1.

Pada setiap perkembangan anak di dalam dunia pendidikan, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan karena menjadi acuan untuk menilai sejauh mana kemajuan perkembangan anak dan untuk menjadi indikator dalam meningkatkan hasil belajar. Aspek-aspek tersebut adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Konsep ini dikenal dengan *taksonomi bloom*, yang dicetuskan oleh Benjamin Bloom dan kawan-kawan pada tahun 1956. Berikut adalah tiga konsep *taksonomi bloom*. *Pertama*, Aspek kognitif : Aspek kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. *Kedua*, Aspek afektif : Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Seperti: perhatiannya terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam, kedisiplinannya dalam mengikuti mata pelajaran agama disekolah, motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran agama Islam yang di terimanya, penghargaan atau rasa hormatnya terhadap guru pendidikan agama Islam dan sebagainya. *Ketiga*, Aspek psikomotorik : Ranah

psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.<sup>4</sup> Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.<sup>5</sup>

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang

---

<sup>4</sup> Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 30

<sup>5</sup> Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun 2009), 200

dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah. Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu: 1.) Keefektifan (*effectiveness*), 2. Efisiensi (*efficiency*), 3. Daya tarik (*appeal*)<sup>6</sup>

Bukti bahwa seorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikap dalam rohaniah tidak bisa kita lihat. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut adalah: 1) Pengetahuan, 2) Pengertian, 3) Kebiasaan, 4) Keterampilan. 5) Apresiasi, 6)

---

<sup>6</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2010), 42.

Emosional, 7) Hubungan sosial, 8) Jasmani, 9) Etis atau budi pekerti, dan 10) Sikap.<sup>7</sup>

Masalah yang sering dihadapi di kelas salah satunya adalah hasil belajar rendah. Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam beberapa siswa kurang menguasai materi. Sebagian nilai siswa belum melampaui nilai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MA Ma'arif Udanawu Blitar pada tanggal 9 Mei 2022. Sampel yang diambil adalah siswa kelas XI MIPS 5 dengan siswa yang berjumlah 44 siswa yang seluruh siswanya berjenis kelamin perempuan. Menurut bapak M. Johansyah Hasyim, S.Pd selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam menuturkan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas XI MIPS 5 MA Ma'arif Udanawu Blitar kurang lebih 8 siswa mendapatkan nilai 60, 6 siswa diantaranya mendapat nilai 65, 16 siswa mendapatkan nilai 70, 7 siswa mendapat nilai 75, 3 siswa mendapat nilai 80, 4 siswa mendapat nilai 85 sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran SKI adalah 75. Ada 30 siswa yang nilainya masih dibawah KKM, 7 siswa yang nilainya sama dengan KKM, dan 14 siswa nilainya tuntas atau sudah melebihi KKM.

Dari uraian tentang masalah sebagaimana paragraf di atas dapat disimpulkan atau dinyatakan bahwa masalah yang dihadapi siswa kelas XI MIPS 5 MA Ma'arif Udanawu Blitar pada mata pelajaran Sejarah

---

<sup>7</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara : 2004), 30

Kebudayaan Islam, adalah hasil belajar rendah. Lebih dari setengah jumlah siswa mendapatkan nilai dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa bernama Dewi Ati'atul Maqfiroh yang diajar oleh bapak M. Johansyah Hasyim, S.Pd, wawancara dilakukan pada tanggal 9 Mei 2022 hasil belajar yang rendah pada siswa kelas XI MIPS 5 MA Ma'arif Udanawu Blitar dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, strategi mengajar guru, penggunaan media yang kurang efektif, dan manajemen kelas yang kurang teroganisir. Analisis terhadap permasalahan tersebut di atas.

Strategi atau cara mengajar guru yang kurang tepat. Guru menggunakan metode lama yaitu ceramah, metode ceramah hanya berfokus penjelasan pada guru saja, metode ini dianggap metode lama dan kurang mengikuti perkembangan zaman sehingga hal ini membuat suasana kelas menjadi monoton dan berdampak pada hasil belajar yang rendah pada siswa. Guru kurang menguasai kondisi kelas seperti guru hanya fokus menjelaskan saja sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan pembelajaran yang disampaikan. Hal ini berdampak pada hasil belajar rendah pada siswa. Karena menggunakan metode yang lama siswa menjadi cepat bosan dan jenuh. Banyak siswa yang sibuk melakukan hal-hal diluar pembelajaran seperti menggambar, sibuk dengan kegiatannya sendiri, sehingga tidak memeperhatikan pembelajaran guru.

Guru jarang menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan bahan ajar buku saja dan tidak menggunakan media atau alat



lain dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran terlihat kurang menarik dan penyampaian materi kurang efisien. Di dalam setiap kelas sudah disediakan LCD dan papan bulletin bagi siswa. Alangkah baiknya guru mampu mengoptimalkan penggunaan media yang ada tersebut sehingga penyampaian materi akan lebih optimal. Penyampaian materi yang optimal akan berdampak pada.

Untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa tersebut, peneliti mencoba untuk menerapkan strategi pembelajaran yang baru. Diharapkan dengan menggunakan strategi baru ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIPS 5 MA Ma'arif Udanawu Blitar pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Strategi yang dimaksudkan adalah metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* adalah masalah satu strategi dimana peserta didik di tempatkan ke dalam tim belajar heterogen beranggotakan lima sampai enam orang. Berbagai materi akademis disajikan kepada peserta didik dalam bentuk teks, dan setiap peserta didik bertanggung jawab untuk mempelajari satu porsi materinya.<sup>8</sup>

Metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini bisa menjadi alternatif pemecahan masalah dengan langkah-langkah pembelajarannya yang sangat efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional saja. Permasalahan siswa yang mampu ditangani oleh Metode pembelajaran *cooperative learning* tipe

---

<sup>8</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdikarya, 2005), 108

*jigsaw* seperti siswa yang pasif adalah dengan adanya langkah pembelajaran pembentukan kelompok asal dan kelompok ahli, selain itu siswa juga dapat dilatih untuk bekerja sama dan mengornaisasikan anggota kelompoknya. Pada langkah membentuk kelompok asal, setiap siswa akan ditugaskan untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan guru kepadanya. Siswa secara individu mengerjakan soal-soal tersebut berdasarkan kemampuannya sendiri dan kemudian hasil pekerjaannya itu didiskusikan dengan rekan-rekannya di kelompok asal. Setelah selesai berdiskusi dengan kelompok asal, siswa harus mendiskusikan soal tersebut dengan kelompok ahli. Di kelompok ahli ini, siswa dituntut untuk mengeluarkan pendapatnya pada saat berdiskusi dengan rekan-rekannya di kelompok ahli. Setelah beres, siswa kembali ke kelompok asalnya kemudian melaporkan dan mengajarkan penemuannya itu pada rekan-rekannya di kelompok asal. Pada pelaksanaan Metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini, siswa harus terlibat secara aktif pada seluruh langkah-langkah pembelajaran.<sup>9</sup>

Selain menggunakan metode *cooperative learning* tipe *jigsaw* peneliti juga menggunakan media belajar berupa kartu untuk menunjang keberhasilan metode *jigsaw*. Kartu ini berisi poin petunjuk atau poin penting sebagai media untuk membantu siswa untuk menjelaskan dan mengingat materi. Alasan dipilihnya metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* karena metode ini menggunakan kerjasama kelompok sehingga siswa dapat

---

<sup>9</sup> Isjoni, *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung, Alfabeta, 2013), 16

menjelaskan materi kepada siswa lain menggunakan bahasa dan cara mereka sendiri. Pertimbangan peneliti memilih strategi ini adalah strategi ini adalah metode ini sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan, karena penggunaan metode ini mampu diterapkan untuk mata pelajaran SKI, karena pada metode jigsaw terdapat pembagian kelompok ahli dan kelompok asal, pada kelompok ahli siswa memiliki kesempatan untuk menjelaskan materi kepada kelompok asal, sehingga siswa tidak hanya duduk dan diam mendengarkan cerita materi yang disampaikan, melainkan siswa juga belajar untuk menghafal dan menjelaskan materi. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya penerapan metode ini sesuai digunakan untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi sejarah kemunduran umat Islam pada masa dinasti Abbasiyah. Hal ini sesuai hasil penelitian penggunaan metode *cooperative learning* tipe *jigsaw* tidak hanya mampu meningkatkan nilai hasil belajar siswa saja melainkan juga mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam menyampaikan materi. Siswa yang biasanya pasif, menjadi lebih aktif sehingga pembelajaran tidak berfokus pada guru saja siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya dan diberikan kesempatan untuk menyampaikan materi menggunakan cara mereka. Menurut keadaan lapangan penerapan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada siklus I siswa masih belum kondusif dan belum maksimal, hal ini dikarenakan siswa masih merasa baru dengan metode ini dan siswa masih belum sesuai peran yang diberikan. Pada siklus II siswa sudah melaksanakan metode ini dan saat berkelompok siswa sudah sesuai peran yang diberikan.

Siswa juga terlihat antusias. Sesusai dengan yang sudah dipaparkan bahwa dengan menggunakan metode baru maka siswa diharapkan tidak pasif saat pembelajaran dalam kelas. Menurut Darsono metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* adalah pembelajaran di mana siswa dalam kelompok bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar yang ditugaskan kepadanya lalu mengerjakan bagian tersebut pada anggota kelompok lain.<sup>10</sup> Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* mampu melatih tanggung jawab untuk dirinya sendiri dan tanggung jawab sesama anggota kelompok. Nur Hadi menyatakan bahwa metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* berorientasi pada siswa yang bertujuan mempersiapkan siswa sebagai ahli informasi yang mampu mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada anggota kelompok lain.<sup>11</sup> Sehingga metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* dapat melatih kemampuan komunikasi anak supaya lebih percaya diri dan melatih siswa untuk berani menyatakan pendapatnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian rumusan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas XI MIPS 5 MA Ma’arif Udanawu Blitar?”

---

<sup>10</sup> Darsono, *Belajar dan Pembelajaran* (Semarang:IKIP Press, 2000) 24

<sup>11</sup> Nurhadi, *Pembelajaran Kontekstual, Penerapannya dalam KBK*, (Malang:Universitas Negeri Malang, 2003) 60

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui efektivitas penggunaan Metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas XI MIPS 5 MA Ma’arif Udanawu Blitar.”

### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang sudah ditetapkan diatas maka penelitian ini memiliki kegunaan sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Mengingat pentingnya peran metode pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses belajar-mengajar. Penggunaan Metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dalam proses belajar, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena metode belajar sangat besar pengaruhnya dalam meningkatkan keberhasilan belajar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi siswa

Dapat menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa, meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap pembelajaran terutama pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Bagi Kepala sekolah

Dapat menjadi bahan kepustakaan tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* Bagi Guru Sejarah Kebudayaan Islam

Dengan dilaksanakannya penelitian ini guru dapat menerapkan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* dengan baik dalam proses belajar mengajar.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIPS 5 MA Ma'arif Udanawu Blitar

### **F. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, ruang lingkup penelitian ini antar lain:

1. Penelitian ini menggunakan metode *cooperative learning* tipe *Jigsaw*.
2. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI MIPS 5 MA Ma'arif Udanawu Blitar
3. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran SKI pada materi Sejarah Kemunduran Umat Islam pada Masa Dinasti Abbasiyah
4. Penelitian ini dilakukan pada aspek kognitif

### **G. Definisi Operasional**

Menurut Sumardi Suryabara, definisi operasional adalah “ definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (obsevasi)”.<sup>12</sup>

Definisi variabel secara operasional adalah menggambarkan atau mendiskripsikan variabel penelitian aedemikian rupa, sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terukur. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* (X), Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar (Y).

#### 1. Definisi Operasional Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran ini dikembangkan dan diuji oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Arti *jigsaw* dalam bahasa inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini mengambil pola cara kerja seperti sebuah gergaji (*zigzag*). *Jigsaw* Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu metode pembelajaran yang didasarkan pada bentuk struktur multi fungsi kelompok belajar yang dapat digunakan pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok. Menurut Isjoni pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk

---

<sup>12</sup> Sumardi Suryabara, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), 29

mencapai prestasi yang maksimal<sup>13</sup>. Penerapan metode cooperative learning tipe jigsaw di MA Ma'arif Udanawu Blitar dilaksanakan pada siswa kelas XI MIPS 5 pada mata pelajaran SKI materi sejarah kemunduran umat Islam pada masa dinasti Abbasiyah.

## 2. Definisi Operasional Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.<sup>14</sup> Hasil belajar yang diambil oleh peneliti adalah melihat nilai dari tes individu tiap siklus pada mata pelajaran SKI materi Sejarah Kemunduran Umat Islam pada Masa Dinasti Abbasiyah.

## H. Penegasan Istilah

### a. *Cooperative learning*

Pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai suatu proses belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk bekerja secara bersama-sama didalamnya (kelompok) guna memaksimalkan pembelajaran satu sama lain. Setelah menerima pelajaran dari guru, anggota kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Mereka kemudian mengerjakan tugas yang

---

<sup>13</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Jakarta:Pustaka Belajar,2009) 77

<sup>14</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), 19.



diberikan sampai semua anggota kelompok berhasil memahami dengan baik materi tersebut dan menyelesaikan tugasnya.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> David W Jhonson, *Colaborative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2010) Cet.I, 4