

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW MENINGKATAN HASIL
BELAJAR PAI SISWA DI KELAS V SD NEGERI 03/X
TANJUNG SOLOK KEC. KUALA JAMBI**

Elida

SDN 03/X Tanjung Solok Kuala Jambi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan membahas tentang peningkatan hasil belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti pseserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di kelas V SDN 03/X Tanjung Solok. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 15 orang. penelitian ini dilaksanakan di SDN 03/X Tanjung Solok pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan dilakukan secara kerjasama antara peneliti dan observer. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, tes, catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus presentase dan reduksi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 03/X Tanjung Solok dengan tindakan penggantian anggota kelompok. Ketuntasan belajar meningkat mulai dari siklus I dan siklus II yaitu masing-masing 33% dan 97% dengan tindakan memberikan hadiah.

Kata Kunci: Hasil Belajar, PAI, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek terpenting bagi kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan sangat penting dan berguna sekali dalam kehidupan manusia, bahkan tidak hanya penting bagi individu sendiri melainkan sangat penting bagi pembangunan bangsa dan negara. Dalam UUD Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 (ayat 1) di jelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkkn potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, Pengendalian diri, Kepribadian, Kecerdasaan, Akhlak mulia, Serta keterampilan yang di perlukan dirinya, Masyarakat, Bangsa dan negara.

Mengingat pentingnya pendidikan tersebut, maka banyak sekali didirikan sekolah-sekolah baik sekolah dasar, sekolah menengah, maupun perguruan tinggi. Tujuan didirikannya sekolah ini di harapkan dapat meningkatkan sumber daya manusia dengan

mengadakan kegiatan belajar mengajar di sekolah sesuai tahap kemampuan anak. Dalam kegiatan pembelajaran perlu diukur tingkat keberhasilan dari pembelajaran tersebut. Pembelajaran ialah segala upaya yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu (Aunurrahman, 2011: 35).

Pembelajaran akan lebih menarik apabila guru menyampaikan guru menyampaikan materi menggunakan metode, model ataupun media dalam pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik (Hamdani, 2011: 80).

Apabila tidak ada metode pembelajaran, Guru akan kesulitan dalam mengajar dan peserta didik akan sulit dalam memahami materi yang akan disampaikan guru tersebut. Penggunaan metode yang tepat juga akan menentukan efektivitas pembelajaran termasuk dengan penggunaan metode yang bervariasi maka akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam melaksanakan proses belajar mengajar adalah menciptakan lingkungan dan suasana yang menimbulkan perubahan struktur kognitif pada peserta didik (Hamdani, 2011: 59). Perubahan sikap, kepribadian dan keterampilan tertentu akan membentuk konsep diri peserta didik selama pembelajaran. Proses pembelajaran di dalamnya terdapat proses hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik yang berlangsung secara edukatif dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Hubungan timbal balik tersebut menjadi syarat utama dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Pendidikan agama islam dan budi pekerti sebagai suatu mata pelajaran di sekolah dinilai memegang peran penting. Oleh sebab itu, akan sangat penting jika dapat dikuasai sedini mungkin oleh para peserta didik. Seperti yang terjadi pada peserta didik kelas V SDN 03/X Tanjung Solok dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 peserta didik. Jumlah peserta didik yang cukup banyak ditambah dengan pembelajaran yang masih klasik yakni lebih cenderung pada ceramah, mengakibatkan peserta didik kurang kondusif dan tidak begitu konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Terbukti pada hasil observasi kegiatan belajar di kelas V SDN 03/X Tanjung Solok serta wawancara dengan guru peningkatan pemahaman dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti belum cukup meningkat. Yakni lebih dari 50% peserta didik belum mencukupi nilai KM yang telah ditentukan tepatnya dari 15 peserta didik hanya 6 peserta didik yang telah mencapai nilai KKM sisanya belum memenuhi. Hal yang demikian jika tidak ditangani maka akan berpengaruh terhadap tingkat pemahaman para peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya usaha lain bagaimana agar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti menjadi lebih berbobot dan dipahami selain dapat menimbulkan perubahan yang signifikan terhadap nilai-nilai ke Islamian juga dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh setelah memahami pelajaran.

Sehubungan dengan hal di atas ada beberapa hal lain yang perlu diperhatikan, berkenaan dengan upaya mewujudkan proses pembelajaran yang variatif, inovatif, dan konstruktif, yaitu : a) situasi kelas yang dapat merangsang anak melakukan kegiatan belajar secara bebas; b) peran guru sebagai pengarah dalam belajar; c) guru berperan

sebagai penyedia fasilitas; d) guru berperan sebagai pendorong; dan e) guru berperan sebagai penilai proses dan hasil belajar anak. (Ahmad Susanto, 2013 : 86).

Oleh karena itu diperlukan sebuah metode/model yang dapat membangkitkan minat dan antusiasme peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dinilai efektif. Kelebihan model ini seperti pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat, model pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Indikator efektivitas dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw itu sendiri dapat ditunjukkan melalui keadaan kelas yang hidup dan tidak pasif, dalam artian bukan hanya guru saja yang komunikatif namun peserta didik juga harus aktif dalam proses pembelajaran. Keadaan kelas yang hidup ini disebabkan peserta didik pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini mempunyai rasa ingin tahu yang besar, memiliki minat yang luas, pemikiran yang jauh lebih maju serta interaktif. Dalam hal ini peserta didik yang interaktif biasanya lebih mandiri serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi yang membuat mereka berani untuk mengambil resiko. Artinya, dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, dianggap penting dan disukai, mereka akan tetap konsisten karena dorongan yang besar dalam melakukan suatu tindakan atau aktivitas untuk mempertahankan atau memperoleh apa yang mereka inginkan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perlu dilakukan pengkajian mendalam melalui literasi perpustakaan dengan judul “ Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Di Kelas V Sd Negeri 03/X Tanjung Solok Kec. Kuala Jambi

B. PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti

1.1 Belajar

Menurut Slameto dalam Hamdani (2011), belajar adalah “proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Cronbach dalam Hamdani (2011) menjelaskan bahwa belajar adalah “*learning is shown by a change in behavior as a result of experience*” (belajar terlihat dari adanya perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman). Spears dalam Suryabrata (2010) mengatakan bahwa “*learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*”, (belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu oleh diri sendiri, mendengarkan, mengikuti arahan).

Geoch dalam Suryabrata (2010).berpendapat bahwa “*learning is a change in performance as a result of practice*” (belajar adalah perubahan dalam kemampuan sebagai hasil dari latihan). Menurut Arikunto (2010), hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh sebagai akibat dari kegiatan belajar yang sangat kompleks. Keadaan

yang sangat kompleks tersebut meliputi: peserta didik, guru dan personal lainnya, bahan pelajaran, model mengajar dan sistem evaluasi, sarana penunjang, dan sistem administrasi. Dengan demikian maka prestasi belajar tidak hanya ditentukan oleh hasil dari kegiatan belajar mengajar semata. Kualitas pembelajaran bukanlah satu-satunya penentu bagi hasil belajar atau hasil belajar peserta didik. Keadaan yang kompleks tersebut dikelompokkan ke dalam empat istilah yaitu: *input*, *output*, transformasi dan umpanbalik. *Input* adalah calon peserta didik yang akan memasuki sekolah. Dalam hal ini calon peserta didik dinilai kemampuannya untuk mengetahui apakah ia akan mampu mengikuti pelajaran atau tidak. *Output* adalah peserta didik lulusan sekolah yang bersangkutan. *Output* dinilai apakah peserta didik berhak lulus atau tidak, dalam hal ini sebagai alat penyaring kualitas. Transformasi adalah mesin yang mengubah *input* menjadi *output*.

Yang dimaksud peningkatan prestasi dalam penelitian ini adalah iktikat melakukan suatu tindakan yang menuju pada proses tingkatan yang lebih signifikan, melalui berbagai model dan sumber peraga guna meningkatkan taraf kemampuan anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang didapat melalui proses belajar untuk mendapatkan bukti secara kongkrit berdasarkan usaha sebagai pemicunya dan media sebagai pengantarnya.

1.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan 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 peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif Matematika yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif adalah tes.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif Jigsaw. Pelaksanaan dua jenis model pembelajaran kooperatif ini menuntut keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan budi pekerti

1.3 Hakekat PAI

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan agama yang dianut peserta didik yang memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan antar umat beragama dalam masyarakat persatuan nasional. Pendidikan agama bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Ladji, 2005).

Ladji (2005) mengatakan tujuan pendidikan agama Islam di SD yaitu: Untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Rumusan tujuan pendidikan agama Islam pada sekolah menengah, merupakan penjabaran dari bunyi PP No 29 Bab lima pasal (2) pendidikan menengah bertujuan:

- a. Meningkatkan pengetahuan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi dan untuk mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian.

- b. Meningkatkan kemampuan peserta didik sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar kehidupannya (Ladjid,2005).

1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

1.4.1 Pengertian Model

Model merupakan proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk membuat peserta didik menjadi lebih pandai dan memiliki kreativitas yang nantinya dapat digunakan untuk bekal setelah selesai menempuh dalam pendidikan. Peran seorang pengajar disini sangatlah penting, selain menjadi sebagai pendonor ilmu, peran seorang guru adalah menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar. Menumbuhkan minat peserta didik tidaklah mudah dilakukan oleh seorang guru. Dibutuhkan berbagai macam cara untuk mampu membangkitkan minat belajar saat proses belajar mengajar berlangsung. Disalin dan dipublikasikan melalui Eureka Pendidikan.

Menurut Hidayat (1990) kata model berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*methodos*”. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati, dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Jadi model berarti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Jalan atau cara yang dimaksud disini adalah sebuah upaya atau usaha dalam meraih sesuatu yang diinginkan.

Hamid Darmadi (2010) berpendapat bahwa model adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Pengertian lain dari model adalah cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu (Slameto, 2003).

Dari ketiga pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan model adalah segala upaya atau usaha yang tepat dan cepat yang dapat dilakukan dalam proses menyampaikan pembelajaran materi pembelajaran kepada peserta didik. Model juga dapat dipergunakan oleh seorang pengajar sebagai jalan menuju keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan model yang tepat juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sangat pentingnya penggunaan model dalam pembelajaran membuat pengajar haruslah pintar-pintar dalam menentukan model manakah yang sesuai dengan kondisi kelas dan juga materi pembelajaran.

Makin tepat model yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Jadi, kesalahan dalam menentukan model belajar akan mempengaruhi kualitas hasil belajar, yang berakibat pada menurunnya hasil belajar peserta didik. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan model dalam mengajar seperti yang dikemukakan oleh Winarno Surakhmad dalam Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010) diantaranya:

- a. Tujuan yang berbagai-bagai jenis fungsinya,
- b. Anak didik yang berbagai-bagai tingkat kematangannya,
- c. Situasi yang berbagai-bagai keadaanya,
- d. Fasilitas yang berbagai-bagai kualitas dan kuantitasnya,
- e. Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.

Dalam menentukan sebuah model yang akan digunakan sebagai proses

belajar mengajar sebaiknya ditentukan pula terlebih dahulu sebagai berikut: (Pupuh F dan M Sobry S, 2010) : (a) Tujuan yang hendak dicapai, (b) Materi pelajaran, (c) Peserta didik, (d) Situasi, (e) Fasilitas, (f)Guru.

1.4.2 Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

Jigsaw berasal dari bahasa Inggris yang berarti gergaji ukir, dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka teki yang menyusun potongan gambar (Rusman, 2016). Teknik mengajar *jigsaw* dikembangkan dan diuji oleh Elliot Aronson dan rekan-rekannya di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan kawan-kawan di Universitas John Hopkin (Sugianto, 2010). Pembelajaran kooperatif model jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu peserta didik melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan peserta didik lain untuk mencapai tujuan bersama (Rusman, 2016).

Model pembelajaran *jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok peserta didik dalam bentuk kecil. Seperti diungkapkan oleh Lie (1999) bahwa „ pembelajaran kooperatif model jigsaw ini merupakan model kooperatif dengan cara peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan peserta didik bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri“. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Belajar tipe *Jigsaw* (menyusun potongan gambar) merupakan tehnik yang paling banyak dipraktikkan. Teknik ini serupa dengan pertukaran kelompok dengan kelompok, namun ada satu perbedaan penting yakni tiap peserta didik mengajarkan sesuatu. Ini merupakan alternatif menarik bila ada materi belajar yang biasa disegmentasikan atau dibagi-bagi dan bila bagian-bagiannya harus diajarkan secara berurutan. Tiap peserta didik mempelajari sesuatu yang bila digabungkan dengan materi yang dipelajari oleh peserta didik lain, membentuk kumpulan pengetahuan atau ketrampilan yang padu (Melvin, 2006).

Langkah-langkah pembelajaran *jigsaw* adalah (Rusman, 2016)

- a. Peserta didik dikelompokkan dengan anggota \pm 4 orang,
- b. Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda, Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli),
- c. Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai,
- d. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi,
- e. Pembahasan,
- f. Penutup

Sedangkan Stephen, Sikes *and* Snapp (1978) dalam Rusman, mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif model *jigsaw* sebagai berikut:

- a. Peserta didik dikelompokkan kedalam 1 sampai 5 anggota tim,
- b. Tiap orang bagian tim diberi bagian materi yang berbeda,
- c. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan,
- d. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/ sub bab yang sama bertemu dalam kelompok yang baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka,
- e. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama.
- f. Tiap tim ahli mempersentasikan hasil diskusi,
- g. Guru member evaluasi,
- h. Penutup

Dalam kooperatif *jigsaw* ini peserta didik banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain.

Kelebihan model pembelajaran *jigsaw*. Bila dibandingkan dengan model pembelajaran tradisional, model pembelajaran *Jigsaw* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- 2) Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat
- 3) Model pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.
- 4) Kelemahan model pembelajaran *jigsaw*

Beberapa hal yang bisa menjadi kelemahan aplikasi model ini di lapangan, adalah:

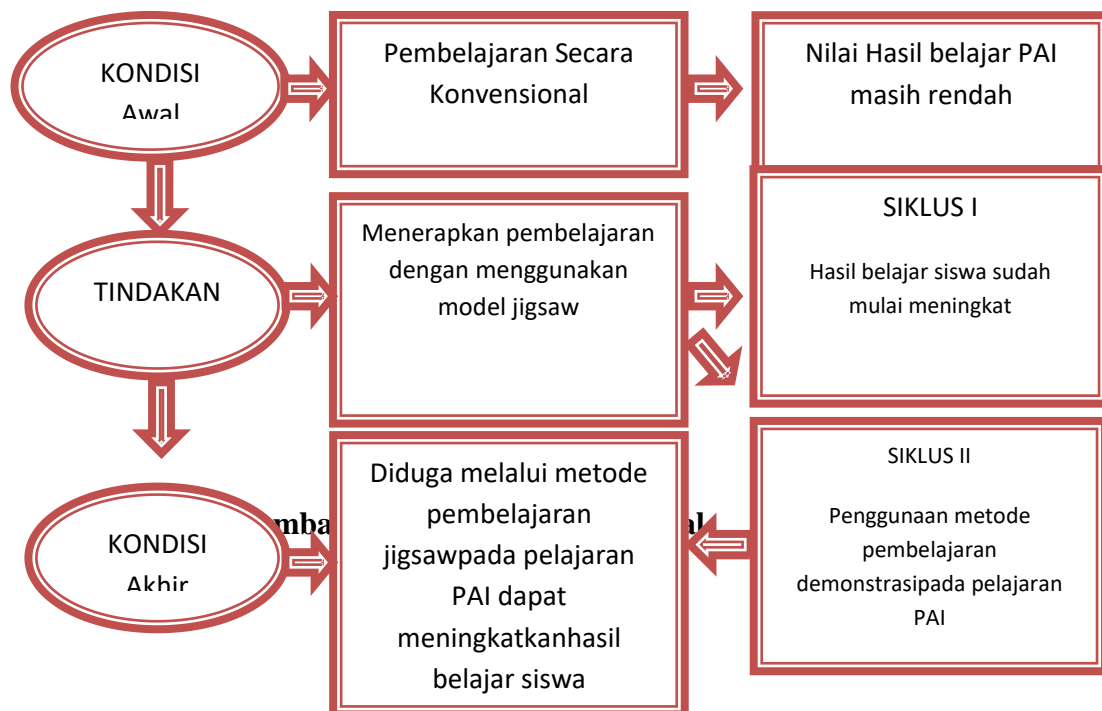
- 1) Peserta didik yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi. Untuk mengantisipasi masalah ini guru harus benar-benar memperhatikan jalannya diskusi. Guru harus menekankan agar para anggota kelompok menyimak terlebih dahulu penjelasan dari tenaga ahli. Kemudian baru mengajukan pertanyaan apabila tidak mengerti.
- 2) Peserta didik yang memiliki kemampuan membaca dan berfikir rendah akan

mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli. Untuk mengantisipasi hal ini guru harus memilih tenaga ahli secara tepat, kemudian memonitor kinerja mereka dalam menjelaskan materi, agar materi dapat tersampaikan secara akurat.

- 3) Peserta didik yang cerdas cenderung merasa bosan.
- 4) Untuk mengantisipasi hal ini guru harus pandai menciptakan suasana kelas yang menggairahkan agar peserta didik yang cerdas tertantang untuk mengikuti jalannya diskusi.
- 5) Peserta didik yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 6) Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila ada penataan ruang belum terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu merubah posisi yang dapat juga menimbulkan gaduh serta butuh waktu dan persiapan (Arends, 2001:25).

2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan teoritis yang telah diuraikan di atas terdapat kaitan erat antara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar peserta didik dan dapat membangun aktivitas peserta didik khususnya dalam pembelajaran PAI. Oleh sebab itu proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan. Demikian juga halnya dengan penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran PAI akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 03/X Tanjung solok. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kerangka berfikir dibawah ini.



3 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2005: 67). Sesuai dengan kajian teori dan kerangka berfikir di atas penulis menetapkan hipotesis tindakan yaitu, melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik kelas V SDN 03/X Tanjung solok semester genap tahun ajaran 2020/2021.

C. KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas V SDN 03/X Tanjung solok, hal ini ditandai dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus ke siklus yaitu 33% dan 93%, dan dengan adanya tindakan penggantian anggota kelompok.

Dari uraian sebelumnya agar proses belajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi pekerti lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, maka disampaikan saran sebagai berikut: Untuk melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta, 2011.
- Suryabrata, . *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke. Cipta, 2006.
- Sugihartono, dkk. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2007.
- Ahmad, Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Arends, R.I, *Exploring Teaching: An Introduction to Education*. New. York: Mc Graw-Hill Companies, 2001.
- Darmadi, Hamid, *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia, 2011.
- Hidayat, Kosadi. (1990). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung
- Ladjid, Hafni, *Pengembangan Kurikulum Menuju Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Ciputat: Quantum Teaching, 2005
- Melvin L. Silberman, *Active learning 101 Cara Belajar peserta didik aktif*, (Bandung: Nuansa, 2006.
- Rusman. *Model –Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *.Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Hisyam Zaini, *Srategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri, 2010.