

**MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE JIGSAW- LESSON*
TRAVELLER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama islam (S.Pd) Pada Program
Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

ULVA NUR INTAN

NPM. 1701020090



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

2021

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulva Nur Intan

NPM : 1701020090

Jenjang Pendidikan : Strata-1

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul: "**Model Pembelajaran Cooperative Jigsaw-Lesson Traveller Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**" merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarism, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 17 juni 2021

Yang menyatakan:



Ulva Nur Intan

NPM: 1701020090

PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

**MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE JIGSAW-LESSON TRAVELLER* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM**

Oleh:

Ulva Nur Intan

NPM: 1701020090

*Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah
memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi*

Medan, 17 Juni 2021

Pembimbing



Dr. Nurzafnah, M.Ag.

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN 2021

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Medan, 17 Juni 2021

Nomor : Istimewa
Hal : Skripsi a.n **Ulva Nur Intan**
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Di-
Medan


Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n Ulva Nur Intan yang berjudul "**Model Pembelajaran Cooperative Jigsaw-Lesson Traveller Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat gelar sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).

Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

UMSU

Pembimbing Skripsi


Dr. Nurzannah, M.Ag.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Ulva Nur Intan
NPM : 1701020090
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tanggal Sidang : 02/09/2021
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Akrim S.Pd.I, M.Pd
PENGUJI II : Dr. Munawir Pasaribu, MA

PENITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Dr. Zailani, S.Pd.I, MA

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Ulva Nur Intan, 1701020090. Model pembelajaran cooperative jigsaw-lesson traveller untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran cooperative jigsaw - lesson traveller untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R and D). Prosuder penelitian R & D ini mengikuti konsep R&D Borg and Gall. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, dan tes. Penelitian ini dilakukan melalui lima tahap, yaitu 1) tahap persiapan dan pengumpulan data, 2) pengembangan produk, 3) validasi ahli, 4) uji coba produk dan revisi, 5) tahap pelaporan. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan dua uji coba lapangan. Sampel dalam penelitian ini adalah 28 orang siswa kelas VIII-A dan 25 orang siswa kelas VIII-B Smp Muhammadiyah 56 Binjai. Hasil uji coba skala kecil (VIII-B, 25 orang) menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran memperoleh hasil sebesar 80,25%. Hasil uji coba skala besar (VIII-A, 28 orang) menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran memperoleh hasil sebesar 89,82%. secara keseluruhan hasil dari implementasi model cooperative jigsaw - lesson traveller lebih baik dari pada model pembelajaran yang sudah pernah diterapkan di sekolah selama ini. Hal itu berdasarkan data hasil motivasi belajar yang dianalisis memperoleh nilai sebesar 91,67% diikuti dengan hasil belajar siswa sebesar 88,42%. Oleh karena itu, model cooperative jigsaw - lesson traveller yang sudah diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dipandang layak dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran dikelas.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Motivasi, Hasil Belajar

ABSTRACT

Ulva Nur Intan, 1701020090. The cooperative jigsaw-lesson traveler learning model to improve motivation and learning outcomes of Islamic Religious Education

The purpose of this study was to develop a cooperative jigsaw-lesson traveler learning model in Islamic Religious Education lessons to increase motivation and learning outcomes. The research method used is Research and Development (R and D). This R&D research producer follows the Borg and Gall R&D concept. Data collection is done by observation, questionnaires, and tests. This research was conducted through five stages, namely 1) preparation and data collection stage, 2) product development, 3) expert validation, 4) product testing and revision, 5) reporting stage. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative. This research was conducted with two field trials. The samples in this study were 28 students of class VIII-A and 25 students of class VIII-B of SMP Muhammadiyah 56 Binjai. The results of the small-scale trial (VIII-B, 25 people) showed that the development of the learning model obtained 80.25% results. The results of large-scale trials (VIII-A, 28 people) showed that the development of learning models obtained results of 89.82%. overall the results of the implementation of the cooperative jigsaw - lesson traveler model are better than the

learning models that have been applied in schools so far. This is based on the data on the results of learning motivation analyzed to obtain a value of 91.67% followed by student learning outcomes of 88.42%. Therefore, the cooperative jigsaw - lesson traveler model that has been implemented in Islamic Religious Education learning is considered feasible and appropriate to be applied in classroom learning.

Keywords: *Learning Model, Motivation, Learning Outcome*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin, puji syukur serta terima kasih penulis panjatkan kepada Allah subhanahu wata’ala atas segala berkah dan rahmatnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Model Pembelajaran Cooperative Jigsaw-Lesson Traveller Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar**”

Skripsi ini berguna untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi dan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Penghargaan dan terima kasih sebesar-besarnya kepada orangtua tercinta dan tersayang, kepada **Ayahanda Abdul Rahman** dan **Ibunda Surya Dewi Chairani** yang telah mencurahkan segenap cinta, kasih, kesempatan dan motivasinya serta melimpahkan perhatian baik moril maupun materil. Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat, kesehatan, kesempatan, dan keberkahan dunia dan akhirat untuk membalas apa yang telah diberikan.

Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada **Ibu Dr. Nurzannah, M.Ag** selaku dosen pembimbing skripsi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah membalas kebaikan dan kesabaran pada ibu. Serta ucapan terima kasih kepada :

1. **Prof. Dr. Agussani** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
2. **Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA** selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. **Zailani, S.Pd.I, MA.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. **Dr. Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA.** Selaku Wakil Dekas III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. **Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi.** Selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam dan **Dr. Hasrian Rudi Setiawan S.Pd.I, M.Pd.I.** Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

6. Bapak Ibu Dosen dan Staf Pegawai Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Ucapan terima kasih juga kepada kakak saya **Siti Ayu Fatimah, S.Kes** dan adik saya **Dede Nurlaila Kartika, Ismail Umar**, yang selalu menemani dan memberi semangat serta motivasi pengalamannya kepada saya.
8. Rekan-rekan mahasiswa FAI UMSU khususnya PAI B1 2017 yang telah bersama saya menerima ilmu pengetahuan.
9. Adik-adik SMP Muhammadiyah 56 Binjai yang telah meluangkan waktunya dalam penelitian dan tes.
10. Kepala sekolah SMP Muhammadiyah 56 Binjai Bapak Hazar, S.Ag, M.Si yang telah banyak membantu proses penelitian saya.

Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang banyak memberikan dukungan dan do'a, sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan keberkahan dalam kehidupan ini. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi orang yang membacanya dan dapat membantu pengembangan Pendidikan Agama Islam.

Medan, Juni 2021

Penulis

Ulva Nur Intan
NPM. 1701020090

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Abstract	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. LANDASAN TEORETIS	9
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Motivasi dan Hasil Belajar	9
a. Pengertian motivasi	9
b. Bentuk- bentuk motivasi belajar siswa	12
c. Bentuk-bentuk motivasi belajar siswa di sekolah.....	14
d. Pentingnya motivasi dalam belajar	15
e. Unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar	17
f. Upaya meningkatkan motivasi belajar.....	18
g. Pengertian hasil belajar	20
h. Macam-macam hasil belajar	21
2. <i>Cooperative Jigsaw-lesson traveller</i>	24

a.	Pengertian <i>cooperative jigsaw</i>	24
b.	Type Model pembelajaran <i>jigsaw</i>	25
c.	Kelebihan dan kekurangan model <i>cooperative jigsaw</i>	27
d.	Hambatan model <i>cooperative jigsaw</i>	28
e.	Faktor keberhasilan <i>cooperative jigsaw</i>	28
f.	<i>Lesson Traveller</i>	28
B.	Penelitian yang relevan	31
C.	Kerangka Berpikir	33
D.	Hipotesis.....	34
BAB III . METODOLOGI PENELITIAN		35
A.	Desain Penelitian	35
B.	Prosedur Pengembangan	37
1.	Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan	37
2.	Subyek Uji Coba.....	37
C.	Tempat dan Subyek Penelitian	42
D.	Teknik Pengumpulan Data	42
E.	Instrumen Penelitian	43
F.	Teknik Analisis Data	43
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		46
A.	Hasil Penelitian	46
1.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	46
2.	Pengembangan Model <i>Cooperative Jigsaw-Lesson Traveller</i>	46
3.	Implementasi pengembangan model <i>Cooperative Jigsaw-Lesson Traveller</i>	51
4.	Penilaian	52
a.	Hasil Uji Validasi Ahli Materi	52
b.	Hasil Uji Coba Produk	54
c.	Hasil Analisis Data.....	57
B.	Pembahasan	60

BAB V . PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Nomor Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Perbedaan Penelitian yang Relevan dengan Penelitian Saat ini.....	33
Tabel 3.1	Kriteria Skor ketuntasan Individu	44
Tabel 3.2	Kriteria Hasil Presentase Observasi Aspek Afektif Siswa Terhadap Pembelajaran	44
Tabel 3.3	Kategori Motivasi Siswa.....	45
Tabel 4.1	Tahapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Jigsaw - Lesson Traveller</i>	48
Tabel 4.2	Hasil Penelitian Validasi Ahli Materi “Model Pembelajaran <i>Cooperative Jigsaw-Lesson Traveller</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”.....	53
Tabel 4.3	Data Skala kecil SMP Muhammadiyah 56 Binjai (VIII-B).....	54
Tabel 4.4	Hasil Angket Uji Coba Skala Kecil	55
Tabel 4.5	Hasil Angket Uji Coba Skala Besar	56
Tabel 4.6	Hasil Observasi Motivasi Siswa	58
Tabel 4.7	Nilai Hasil Tes Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam	59

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Data Siswa.....	68
2. Angket Evaluasi Untuk Uji Coba.....	69
3. Lembar Validasi Validasi Ahli Materi.....	71
4. Format Lembar Analisis Data Motivasi Belajar	73
5. Format Tes Analisis Data Hasil Belajar.....	75
6. Persentase Data Hasil Perolehan Angket/Kuisisioner Responden Kelas VIII- A Smp Muhammadiyah 56 Binjai (Uji Coba Skala Besar)	78
7. Persentase Data Hasil Perolehan Angket/ Kuisisioner Responden Kelas VIII-B Smp Muhammadiyah 56 Binjai (Uji Coba Skala Kecil)	79
8. Draf Produk Model Cooperatvi Jigsaw Lesson Traveller.....	80

DAFTAR GAMBAR

Nomor Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1.	Langkah-langkah pembelajaran dalam teknik lesson traveller	30
Gambar 2.2.	Alur Pelaksanaan Penelitian.....	33
Gambar 3.1.	Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, banyak ditemui model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satu diantaranya ialah model pembelajaran *cooperative jigsaw*. Tipe *Jigsaw* adalah sebuah model pembelajaran yang sampai saat ini dinilai mampu mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, seperti pada hasil penelitian terdahulu menurut Yennie Agustine,¹ dan Eka Trisianawati dengan hasil penelitiannya mereka menjelaskan bahwa model *cooperative jigsaw* cukup berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.²

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 56 Binjai diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa belum dapat mewujudkan tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa kurang berpartisipasi secara aktif, dan kurang bertanggung jawab.

Pembelajaran Al Islam dengan tipe *jigsaw* saat ini tidak bisa dikatakan menjadi pengaruh terhadap hasil dan motivasi belajar, dikarenakan ada yang masih menilai sebagai model pembelajaran yang membosankan, terlebih ketika memasuki jam pelajaran yang terakhir.

Hal ini dikarenakan beberapa faktor yaitu: 1) siswa sudah lelah, 2) sarana pendukung pembelajaran kurang memadai, 3) guru minim mengajar dengan berbagai metode, dan masih banyak lagi permasalahan yang dihadapi di dalam kelas. Hal tersebut terlihat dari sikap siswa yang cenderung suka bermain sendiri, mengobrol bahkan cenderung tidak peduli.

¹Yennie Agustine Showia Insany, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika SMK". Wacana Didaktika, Vol.4 No.1, 2016. Doi : <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.v41>

²Eka Trisianawati, dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Vektor Di Kelas X SMA Negeri 1 SANGGAU LEDO". Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA). Vol.6, No.2, 2016. Doi : 10.26740/jpfa.v6n2.p51-60

Penyebab munculnya permasalahan dari sikap yang ditunjukkan oleh siswa bisa disebabkan diantaranya, guru tidak menggunakan model atau strategi yang inovatif yang mampu menggali ide-ide siswa, sehingga ketika siswa diberi pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari menjadi terlihat kebingungan dalam menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu, pembelajaran yang dikatakan berhasil apabila nilai yang diperoleh siswa mampu diatas KKM 75 sebanyak 80%.

Namun observasi awal yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 56 Binjai, terdapat 15 dari 28 siswa jika di persentasikan sebanyak 54% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan hanya 46% siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Berdasarkan permasalahan yang muncul, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti mengambil alternatif untuk memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan teknik pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, peneliti mengambil langkah dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan salah satu model pembelajaran *cooperative jigsaw* dengan teknik *lesson traveller*, selanjutnya akan ditulis menjadi *cooperative jigsaw - lesson traveller*.

Proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas, terdiri dari guru dan siswa yang tentunya menjadi komponen utama dalam sebuah pembelajaran,³ tidak bisa hanya salah satu dari keduanya yang menjadi utama. Pada sudut pandang yang lain, kiranya siswa perlu dilatih agar mampu terbiasa mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya dalam proses belajar agar terwujudnya pembelajaran yang memiliki timbal balik.

Membicarakan masalah terkait kurangnya motivasi dan rendahnya hasil belajar yang dialami siswa ternyata menjadi amat problematis karena ini menyangkut berbagai aspek pendekatan, metode, dan kriteria yang berkaitan dengan hal tersebut. Sisi lainnya yang muncul yaitu adanya kritik dan keluhan, akan tetapi tidak disertai dengan penyelesaian yang tepat.

Pentingnya pengembangan dalam suatu hal menguatkan argumentasi mengapa ini perlu diadakan perubahan pada kondisi nyata kearah kondisi

³I Putu Suka Arsa, *Belajar dan Pembelajaran: Strategi Belajar yang Menyenangkan*, (Yogyalarta: Media Akademi, 2015),h.64

ideal. Dengan kata lain, pentingnya pengembangan yaitu untuk menguatkan perlunya masalah yang ada dan mendesak untuk bisa dipecahkan. Dalam hal ini juga diharapkan terpecahkan kaitan antara urgensi pemecahan masalah dengan konteks permasalahan yang lebih luas. Pengkaitan ini dimaksudkan untuk menjelaskan bahwa pemecahan suatu masalah yang konteksnya mikro benar-benar dapat memberi sumbangan untuk pemecahan masalah lain yang konteksnya lebih ekstensif.

Hakikat ilmu pengetahuan adalah untuk mencari kebenaran secara ilmiah, sistematis, dan intersubjektif⁴ namun dalam Al-Qur'an dan Hadits hakikat ilmu pengetahuan bukan semata-mata untuk mencari kebenaran yang bersifat ilmiah, melainkan untuk mencari-tanda-tanda, kebajikan-kebajikan dan rahmah. Al-Qur'an bukan merupakan penghambat perkembangan ilmu pengetahuan, tidak sedikit ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadits yang mendorong manusia untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, salah satunya pada surah Ar-Rahman ayat 33, yang berbunyi :

يَا مَعْشَرَ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانفُذُوا
لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ

"Hai jamaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus(melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lantasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan".⁵

SMP Muhammadiyah 56 Binjai merupakan salah satu sekolah yang menerapkan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dipelajari seminggu 3 jam x 30menit. Sekolah tersebut berada dikota Binjai terletak dijalan Danau Tempe no. 40 kelurahan Sumber Karya, Kec. Binjai Timur kota Binjai. dan diampu oleh Bu AN.⁶

⁴Ahmad Taufik Nasution, *Filsafat Ilmu: Hakikat Mencari Pengetahuan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016),h.4.

⁵Q.S.Ar-Rahman 55:33

⁶AN, Guru Mata Pelajaran Ismuba SMP Muhammadiyah 56, Wawancara di Binjai, tanggal 12 Januari 2021

Penulis juga melakukan observasi dan wawancara untuk memperkuat latar belakang masalah, peneliti mengamati seluruh siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, peneliti mengamati siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, hal ini terjadi karena kurangnya semangat siswa selama masa pandemi covid-19 dan model pembelajaran yang diterapkan guru di kelas.

Awal pembelajaran yang dirasakan siswa yaitu bersemangat dan mudah mengerti perkataan guru, terampil untuk memahami materi, namun yang terjadi jika siswa merasa bosan yaitu ketika materi yang mereka dapatkan sudah dirasa cukup. Dan pada pengamalannya banyak siswa yang masih dinyatakan kekurangan sikap sopan dan tingkah laku yang mencerminkan pelajar islam, hal itu disebabkan materi yang mereka terima tidak sungguh-sungguh mereka ketahui, dan berniat mengamalkannya, ini juga bisa dikarenakan model pembelajaran yang sangat sederhana dan terkesan monoton.

Wawancara langsung dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 56 Binjai (Bu AN). Guru mengatakan bahwa para siswa di SMP Muhammadiyah 56 ini, sangat kurang motivasinya untuk belajar, masih banyak kurangnya perhatian dan kepedulian dari orangtua di luar rumah, juga pergaulan mereka yang sangat bebas dan susah dipantau. Terkadang para siswa bisa menjadi sangat baik dan sopan dan itu terjadi secara alamiah saja, kemudian kembali terulang lagi. Para guru di sekolah beserta kepala sekolah bersama-sama memperbaiki dan mengajak siswa untuk menjadi pribadi yang sesuai ajaran islam. Dalam hal ini guru mata pelajaran menyadari kurangnya usaha yang dilakukan sekolah untuk tetap terus membimbing siswa-siswi disekolah.

Hakikatnya guru diberikan amanah yang sangat penting dalam meningkatkan kuantitas dan kualitas pengajaran.⁷ Guru juga harus mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik. Dewasa ini guru harus berperan

⁷Rofa'ah, *Pentingnya Kompetensi Guru dalam kegiatan pembelajaran dalam prespektif islam* (Yogyakarta: Deepublish), 2016), h. 5

sebagai sebagai fasilitator dalam proses belajar.⁸ Namun secara umum kegiatan pembelajaran di dalam kelas hanya menjadikan guru sebagai *Teacher Centered Learning*, kita ketahui bersama bahwasannya saat ini salah satu faktor keberhasilan guru atau pendidik dalam mengajar adalah cara mereka untuk menyampaikan materi pelajaran. Materi yang diajarkan dikelas dianggap perlu bantuan seperti model yang tepat, bahan yang dikemas menarik, dan gaya mengajar. Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan sebagai pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.⁹

Model pembelajaran di sekolah sejauh ini dinilai kurang meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hakikatnya model *cooperative jigsaw* sudah tidak asing lagi didalam dunia pendidikan, akan tetapi pengamalannya masih terasa kurang efektif penggunaannya dan mengakibatkan para guru lebih senang dengan model pembelajaran konvensional ataupun model pembelajaran *cooperative learning* yang sederhana.

Terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 56 Binjai, masalah tersebut antara lain terkait dengan model pembelajaran yang cenderung atau dominan dengan model *cooperative jigsaw*. Dominasi penggunaan tipe tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan dan kemauan yang dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 56 Binjai tersebut karena guru hanya membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4-6 orang, setiap kelompok mengirimkan wakil untuk membahas suatu topik, kelompok yang terdiri dari para wakil disebut dengan kelompok ahli. kelompok ahli tersebut berdiskusi membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut. setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar ke kelompoknya masing-masing (kelompok asal), kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya.

⁸*Ibid*, h.8

⁹Chandra Ertikanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h.157

Terakhir guru memberikan kuis atau tes individual pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan.

Salah satu upaya penyelesaian masalah diatas adalah mengembangkan model pembelajaran *cooperative jigsaw* tersebut. Pengembangan model pembelajaran ini nantinya akan dikemas secara menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Pembelajaran yang dirancang dengan mengembangkan suasana dapat memadukan aspek-aspek diatas.

Model pembelajaran yang akan dikembangkan ini, dimaksudkan agar aktivitas siswa saat belajar tidak hanya fokus mendengarkan arahan guru saja, dan situasi yang membosankan, melainkan membangun semangat siswa dalam memahami materi dan menerima informasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas, maka peneliti melakukan pengembangan yang berjudul “*Model pembelajaran cooperative jigsaw - lesson traveller untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam*”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka perlu identifikasi lebih dalam lagi, dengan tujuan mempermudah peneliti mendapatkan tujuan penelitian ini dikemukakan dengan beberapa bentuk pertanyaan:

1. Kurangnya motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *cooperative jigsaw* di SMP Muhammadiyah 56 Binjai.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajarkan oleh guru.
3. Guru atau pendidik kurang maksimal dalam mengajar.
4. Pengelolaan suasana kelas yang kurang inovatif.

C. Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi agar masalah yang ingin dikaji lebih fokus dan tidak meluas. Maka penulis berfokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan model *cooperative jigsaw - lesson traveller* pada materi materi adab makan dan minum, dendam dan munafik, serta hewan halal dan haram pada kelas VIII-A.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah, dan identifikasi yang telah dituliskan di atas, peneliti membuat rumusan masalah : Apakah pengembangan model pembelajaran *cooperative jigsaw - lesson traveller* untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa?

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah; Buku tentang metode *cooperative jigsaw* dengan teknik *lesson traveller* untuk model pembelajaran.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran *cooperative jigsaw - lesson traveller* untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

G. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dengan adanya penelitian ini adalah:

1. Manfaat praktis dari penelitian ini:
 - a. Memberikan keefektifan saat belajar pada siswa dan guru;
 - b. Merupakan inovasi baru berupa model pembelajaran *cooperatif jigsaw - lesson traveller*;

- c. Dapat dijadikan solusi dari permasalahan rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam.
2. Manfaat teoretis dari penelitian ini:
 - a. Menambah wawasan pengetahuan, terutama bagi mahasiswa FAI di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara terutama dalam cabang Pendidikan Agama Islam;
 - b. Mendorong untuk terus berkarya bagi akademis sebagai bentuk implementasi proses pendidikan demi kemajuan pendidikan agama islam di Indonesia;
 - c. Dapat dijadikan sebagai model pembelajaran tipe baru dalam dunia Pendidikan Agama Islam.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Pustaka

1. Motivasi dan Hasil Belajar

a. Pengerian Motivasi

Motivasi adalah objek tindakan seseorang, atau hal yang menggerakkan seseorang untuk bertindak atau niat melakukan sesuatu yang memberikan tenaga, mengarah dan mempertahankan perilaku manusia, usaha dalam (*inner stivings*)¹⁰. Selain itu motivasi juga menjadi kekuatan yang menjadikan individu mampu menghasilkan dan membuat ide-ide yang inovatif.¹¹

Motivasi dalam lingkup pendidikan saat ini mengandung makna sebagai sebuah syarat mutlak untuk belajar. Apabila di sebuah sekolah terdapat siswa yang malas, suka membolos, dan sebagainya dapat dikatakan belum memiliki motivasi untuk belajar.

Motivasi secara garis besar mengandung nilai-nilai sebagai berikut:

- 1) Motivasi berpengaruh kepada peningkatan ataupun kegagalan dalam belajar, tanpa adanya motivasi, sangat sulit untuk berhasil.
- 2) Sistem pengajaran yang bermotivasi, hakikatnya adalah pengajaran yang diupayakan sesuai dengan kebutuhan, dorongan, dan minat yang ada dalam diri siswa
- 3) Berhasil atau tidaknya sebuah motivasi ditandai dengan bagaimana pengaturan yang ada di dalam kelas
- 4) Penggunaan motivasi sangat *essensial* dalam situasi belajar mengajar.

Ada 3 komponen utama dalam motivasi, yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Kebutuhan terjadi jika seseorang merasakan ketidakseimbangan antara yang ia miliki dengan yang diharapkan. Dorongan merupakan inti dari motivasi dikarenakan berorientasi pada pemenuhan

¹⁰Kompri, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Yogyakarta : Media Akademi, 2017), h.108

¹¹Irwan Noor, *Desain Inovasi Pemerintah Daerah* (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2013),h.45

sebuah harapan dan pencapai tujuan. Dan yang terakhir tujuan, tujuan merupakan hal yang ingin dicapai, dan dalam hal ini harus mengarahkan kepada perilaku belajar.

Indikator dari motivasi belajar antara lain;

- a) Disiplin: melatih dan mendidik (mental dan moral) terhadap peraturan dan kepatuhan. Disiplin membuat siswa merasakan dengan senang hati mengerjakan tugas atau perintah dari guru.
- b) Kepuasan: kepuasan adalah cara seorang pelajar merasakan manfaat dari apa yang telah ia ketahui atau pelajari. Seorang siswa yang telah merasakan kepuasan akan berusaha mempertahankan prestasi dalam belajarnya.
- c) Rasa aman: keamanan yang dimaksud seperti; aman dalam masa depan, aman di tempat belajar.

Motivasi juga merupakan hal yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Al-qur'an telah menjelaskan beberapa ayat tentang motivasi, seperti yang dijelaskan dalam surah Al-Insyirah dan Al-Baqarah berikut;

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ ٥

Artinya: Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan (5-6).¹²

... لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ...

Artinya: “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya....”¹³

Ada pakar yang telah mengemukakan teori motivasi berdasarkan sudut pandang masing-masing, salah satunya teori yang dikembangkan oleh Maslow dikenal dengan hieraki kebutuhan Maslow.¹⁴

¹²Q.S.Al-Insyirah 94:5-6

¹³Q.S.Al-Baqarah 2: 286

Ada lima tingkatan kebutuhan dari paling rendah sampai paling tinggi, yaitu:

(1) Kebutuhan Fisiologikal (*Physiological Needs*)

Merupakan kebutuhan dasar atau yang paling rendah dari manusia, sebelum seseorang menginginkan kebutuhan di atasnya, kebutuhan ini harus terlebih dahulu agar dapat hidup secara normal

(2) Kebutuhan Keselamatan (*Safety Needs*)

Yakni kebutuhan rasa aman yang diperlukan manusia,

(3) Kebutuhan Berkelompok (*Social Needs, Love Needs*)

Kebutuhan hidup untuk berkelompok bergaul, dan bermasyarakat. Untuk memenuhi kebutuhan ini, manusia perlu usaha untuk mendapatkannya.

(4) Kebutuhan Penghormatan (*Esteem Needs*)

Kebutuhan penghormatan ini bisa disebut juga kebutuhan ingin berprestasi.

(5) Kebutuhan Aktualisasi Diri (*Self Actualization Needs*)

Kebutuhan aktualisasi diri dan realisasi diri atau pemenuhan kepuasan.

Motivasi dapat bersifat internal, artinya datang dari dirinya sendiri, dapat juga bersifat eksternal yakni datang dari orang lain, dari guru, orangtua, teman, dan sebagainya. Motivasi juga dibedakan atas motif intrinsik dan motif ekstrinsik.¹⁵

Menilik dari beberapa penjelasan diatas, motivasi ini sangat penting artinya dalam kegiatan belajar. Sebab adanya motivasi akan mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar. Seorang siswa yang belajar tanpa motivasi tidak akan berhasil maksimal.

¹⁴Kompri, h.110

¹⁵Sugeng Widodo dan Dian Utami *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2018), h. 21

Berkaitan dengan teori Maslow yang sudah dijelaskan diatas, implikasinya pada dunia belajar, siswa yang lapar tidak akan termotivasi secara penuh dalam belajar. Setelah kebutuhan yang bersifat fisik terpenuhi, meningkat pada kebutuhan rasa aman. Sebagai contoh siswa tidak akan merasa bebas mengeluarkan pendapat apabila ia sadar akan dikucilkan setelah itu. Kemudian ada kebutuhan harga diri, yaitu kebutuhan untuk merasa dipentingkan dan dihargai. Seorang siswa jika telah terpenuhi kebutuhan harga diri ini, maka ia akan merasa berharga, kuat, dan merasa mampu dalam hal apapun. Dan yang terakhir juga tertinggi yaitu jika seluruh kebutuhan terpenuhi maka akan merasa bebas untuk menampilkan potensinya secara penuh.

Siswa yang datang ke sekolah memiliki berbagai pandangan terhadap dirinya sendiri, mereka mempunyai gambaran tentang dirinya dan posisinya saat di sekolah. Ini merupakan cap atau label yang dimiliki siswa yang kemungkinan tidak dapat dilihat oleh guru namun mampu mempengaruhi hasil belajarnya di sekolah. Dengan demikian guru harus memberikan pengaruh terhadap gambaran siswa tersebut ke arah yang lebih positif.

b. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar Siswa

Motivasi tumbuh dan berkembang dalam diri seseorang, secara umum dengan jalan sebagai berikut:

1. Motivasi Instrinsik

Jenis motivasi ini timbul dari diri individu sendiri tanpa ada paksaan dan dorongan dari orang lain, melainkan atas kemauan sendiri.¹⁶ sebagai ilustrasi siswa belajar karena ingin mengetahui lebih jauh suatu masalah, ingin menjadi orang yang terdidik, semua keinginan itu berawal pada penghayatan kebutuhan dari siswa, melalui kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan itu. Namun sekarang kebutuhan ini hanya akan terpenuhi dengan giat belajar, tidak ada cara lain untuk menjadi orang terdidik atau ahli, dalam belajar.

¹⁶I Nengah Martha, *Pengantar Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h.43

Terbentuknya motivasi *intrinsic* dalam hal ini, orang lain juga dapat memegang peran, sebagai contoh orang tua atau guru menyadarkan anak tentang kaitan antara belajar dan menjadi orang yang berpengetahuan. Meskipun kesadaran itu akan mulai timbul dari dalam diri sendiri, pengaruh dari pendidik telah ikut menanamkan kesadaran itu. Kekhususan dari motivasi instrinsik yaitu kenyataan, bahwa satu-satunya cara untuk mencapai tujuan yang ditetapkan adalah dengan belajar.

2. Motivasi Ekstrinsik

Jenis motivasi ini akan timbul akibat pengaruh dari luar individu, bisa terjadi karena ajakan, suruhan maupun paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi itu mendorong kita akhirnya mau belajar.¹⁷ dan adanya keinginan untuk mendapatkan penghargaan atau mencari keuntungan finansial.¹⁸ Perlu ditekankan bahwa dorongan atau daya penggerak yaitu belajar, dan bersumber pada penghayatan atau suatu kebutuhan, tetapi kebutuhan itu hakikatnya mampu dipengaruhi oleh kegiatan lain, tidak harus dengan kegiatan belajar.

Motivasi belajar berawal pada suatu kebutuhan yang mampu dihayati oleh individu itu sendiri, meskipun orang lain masih memegang peran untuk menimbulkan motivasi itu, yang khas dalam motivasi ekstrinsik bukanlah ada atau tidak adanya pengaruh dari luar, melainkan kebutuhan apakah yang ingin individu penuhi dan pada dasarnya hanya dapat dipenuhi dengan cara lain.

Berdasarkan uraian di atas maka motivasi belajar ekstrinsik dapat digolongkan antara lain:

- a. Belajar untuk memenuhi kewajiban.
- b. Belajar agar menghindari hukuman.
- c. Belajar agar memperoleh hadiah materi yang dijanjikan.
- d. Belajar demi meningkatkan gengsi sosial.

¹⁷Fauzie Rahman dkk, *Prilaku Organisasi* (Yogyakarta: expert, 2017),h.88

¹⁸Cahyo Apri Setiaji, *Pertumbuhan dan Perkembangan: Peserta Didik dan Anak Berkebutuhan Khusus*, (Yogyakarta:Media Akademi, 2018),h.115

- e. Belajar demi memperoleh pujian dari orang yang penting (guru dan orang tua).
- f. Belajar demi tuntutan jabatan yang ingin dipegang atau demi memenuhi persyaratan kenaikan jenjang/golongan administrasi.

c. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar Siswa di Sekolah

Peranan kegiatan belajar-mengajar dengan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Bagi pelajar motivasi mampu mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Berikut beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, diantaranya yaitu:

1) Memberi Angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar. Banyak dari siswa yang belajar, justru hanya untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya mengejar nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.

2) Hadiah

Hadiah juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian. Karena hadiah biasanya untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut.

3) Saingan/Kompetisi

Saingan atau kompetisi digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa untuk belajar. persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar para peserta didik.

4) Mengetahui Hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, atau jika terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat lagi. Semakin mengetahui

bahwa grafik hasil belajar meningkat, timbul motivasi untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

5) Pujian

Apabila siswa yang sukses atau berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu kiranya untuk diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu agar pujian ini menjadikannya sebagai motivasi, pemberiannya harus tetap. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus membangkitkan harga diri.

6) Memberi Ulangan

Siswa akan giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diperhatikan oleh guru adalah, yang terlalu sering melakukan ulangan (misalnya setiap hari) bisa membosankan para peserta didik.

d. Pentingnya Motivasi dalam Belajar

Motivasi dalam belajar sangat penting bagi siswa dan guru. Pentingnya motivasi bagi siswa sebagai berikut;¹⁹

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan dari sebuah usaha belajar
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar, seperti merubah perilaku belajarnya
- 4) Membesarkan semangat belajar, sebagai contoh memiliki pandangan apa yang diinginkan nya setelah lulus,
- 5) Menyadarkan bahwasanya adanya perjalanan belajar diikuti dengan bekerja

Lima hal diatas, apabila pelaku telah menyadari pentingnya motivasi maka sebuah tugas ataupun tantangan akan terselesaikan dengan baik. Untuk seorang guru, motivasi memiliki manfaat sebagai berikut:²⁰

¹⁹Sugeng Widodo dan Dian Utami,h.59

- a) Membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk tetap belajar sampai bisa berhasil
- b) Mengetahui serta memahami bahwa motivasi belajar siswa sangat beragam,
- c) Memahami bahwasannya tantangan seorang guru terletak pada “mengubah” siswa

Pelajarannya adalah, seorang siswa yang belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya, baik itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita, dan kekuatan mental dirinya, baik rendah dan tinggi.

Motivasi juga dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi tergantung pada keinginan apa yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku belajar. Ada tiga komponen yang utama dalam motivasi, yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan.

Siswa yang termotivasi, akan terlihat menimbulkan reaksi-reaksi yang mengarahkan dirinya kepada sebuah usaha yang bisa mencapai tujuannya dan akan mengurangi ketegangan yang ditimbulkan oleh tenaga di dalam dirinya. Dengan kata lain, motivasi mampu memimpin dirinya ke arah reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan, misalnya untuk dapat dihargai dan diakui oleh orang lain.

Faktor yang berasal dari luar individu dalam hal ini ialah yang mampu memberikan pengaruh terhadap seorang siswa dalam belajar, diantaranya adalah pengaruh dari orang tua. Orang tua, merupakan sosok yang pertama kali mendidik anaknya sebelum seorang anak tersebut mendapat pendidikan dari orang lain. Begitu juga dengan hal untuk pemenuhan kebutuhan rohani (intrinsik) dan jasmani (ekstrinsik) bagi seorang anak, orangtua lah yang menjadi bertanggungjawab pertama kali.

Mendidik dan memenuhi kebutuhan bagi anak, sangat diperlukan berasal dari perhatian orang tua. Peran utama bagi orangtua dalam lingkungan keluarga, adalah memberikan pengalaman pertama yang tepat pada masa

²⁰Sugeng Widodo dan Dian Utami, h.67

anak-anak, sebab pengalaman pertama merupakan salah satu faktor yang paling penting dalam perkembangan pribadi seorang anak.

Seorang anak, ketika melakukan proses belajar terdapat dua faktor yang menjadi penggerakannya, yaitu motivasi ekstrinsik, yakni motivasi yang berasal dari luar diri dan motivasi instrinsik yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri. Seorang anak yang belajar dengan motivasi rendah atau bahkan tidak mempunyai motivasi, akan susah untuk diberikan asumsi agar berprestasi, dan merasa cepat puas dengan hasil yang diperoleh, apatis, tidak kreatif dan tidak fokus.

Kondisi yang seperti ini, peran orang tua adalah menjadi motivator dan dituntut agar mampu membangkitkan motivasi belajar anaknya sehingga segala potensi yang dimiliki anak mampu diekspresikan dalam bentuk perilaku-perilaku belajarnya.²¹ Usaha orang tua untuk membantu membangun motivasi belajar pada diri anak-anaknya, bukanlah usaha yang dikategorikan mudah karena motivasi belajar ini sebenarnya harus mulai ditanamkan orang tua kepada anaknya sejak kecil. Dengan demikian, anak diharapkan memiliki kesadaran akan pentingnya belajar untuk dirinya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa perhatian yang orang tua berikan kepada anaknya akan menjadi pengaruh yang signifikan bagi motivasi belajar siswa. Pengaruh tersebut, juga tergantung pada seberapa besar perhatian yang diberikan orang tua kepada anaknya. Jika perhatian yang diberikan cukup, maka akan terdorong motivasi belajar yang besar dalam diri anaknya, demikian pula sebaliknya. Dan pada akhirnya, prestasi belajar anak di sekolah yang mendapat perhatian dari orang tua akan lebih baik dibandingkan dengan prestasi anak yang kurang mendapat perhatian dari orang tua. Dengan demikian, dapat diduga adanya pengaruh yang signifikan dari perhatian orang tua terhadap motivasi belajar siswa.

e. Unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar

Hakikat motivasi belajar ada didalam diri siswa, motivasi belajar meningkat ditandai apabila terjadi kenaikan pada hasil belajarnya. Motivasi

²¹Adelina Hasyim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Berbasis Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015),h.69

belajar adalah segi kejiwaan yang mengalami peningkatan dan perkembangan. Adapun unsur-unsur yang mempengaruhinya adalah:²²

1) Cita-cita atau aspirasi

Keberhasilan mencapai suatu keinginan yaitu dengan sebuah rasa kemauan, yang dikemudian hari itu akan mampu menimbulkan cita-cita dalam kehidupan;

2) Kemampuan siswa

Keinginan seseorang atau siswa perlu kiranya disertai dengan kemampuan. Seperti keinginan menulis yang baik, harus banyak membaca buku-buku agar bertambah wawasan, bisa dilakukan dengan cara *drill* atau latihan. Jika keberhasilan mampu ia dapatkan tentu akan menimbulkan rasa menyenangkan dalam dirinya;

3) Kondisi siswa

Kondisi mencakup keadaan jasmani dan rohani. Perasaan lapar, sedih atau gembira memberikan dampak yang mempengaruhi otaknya dalam memikirkan suatu hal atau pelajaran;

4) Kondisi lingkungan siswa

Keadaan alam, seperti letak tempat tinggal, pergaulan serta kehidupan masyarakat di sekitar siswa sering mengalami perubahan.

f. Upaya meningkatkan motivasi belajar

Motivasi adalah sebuah perilaku yang terjadi dengan dorongan dalam diri manusia. Ilustrasi dari motivasi, seorang anak yang memiliki bakat menulis melihat sebuah iklan perlombaan akan memperoleh kepuasan dari apa yang sedang dilihatnya. Hal tersebut tidak dialami oleh anak yang memiliki kemampuan renang melihat iklan perlombaan menulis. Demikian halnya kepuasan menemukan sesuatu dan tidak memiliki kepuasan dalam menemukan sesuatu.

Ilustrasi di atas menggambarkan bahwasannya motivasi anak sangat berbeda dalam menilai suatu hal. Oleh karena itu guru harus cukup banyak

²²Sugeng Widodo dan Dian Utami, h.70

mengetahui dan menguasai cara meningkatkan motivasi belajar seorang siswa. Adapun upayanya adalah:²³

1. Optimalisasi penerapan prinsip belajar

Upaya pembelajaran terkait prinsip dari belajar, belajar akan menjadi bermakna ketika guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan belajar, bila siswa dihadapkan dengan sebuah tantangan, guru diupayakan mampu memusatkan kemampuan mental siswa, sesuai dengan perkembangan jiwanya, dan belajar akan menjadi semakin menantang ketika siswa telah memahami prinsip dari penilaian dan manfaat belajar bagi kehidupannya di hari esok.

2. Optimalisasi unsur dinamis belajar dan pembelajaran

Sebagai pendidik dan sosok pembimbing dalam belajar, tentunya seorang guru harus memahami keterbatasan yang dialami siswa, baik waktu maupun kesiapannya. Oleh karena itu upaya yang bisa dilakukan seperti, pemberian kesempatan bagi siswa untuk mengatakan hambatan yang dirasakannya, memelihara minat dan kemauan belajarnya, selambat apapun dirinya menangkap pelajaran, guru tetap harus memelihara minat yang dimilikinya, memberikan penjelasan kepada orangtua agar orangtua memberi kesempatan pada anak agar mampu mengaktualisasi diri dalam belajar, menggunakan waktu secara tertib, memberikan rangsangan kepada siswa tentang pentingnya percaya diri, bahwasannya ia akan mampu mengatasi segala hambatan dalam belajarnya.

3. Optimalisasi pemanfaatan pengelolaan dan kemampuan siswa

Upaya yang bisa dilakukan dalam hal optimalisasi pemanfaatan bisa dengan memberikan tugas pada siswa untuk membaca bahan belajar, minimal satu halaman, usahakan agar guru mempelajari hal yang sukar bagi siswa, guru mengajarkan dan mengajak memecahkan kesukaran tersebut, memberi kesempatan bagi siswa untuk bersama-sama dengan temannya memecahkan suatu hal yang sukar, kemudian menghargai usaha yang dilakukan siswa.

²³Sugeng Widido dan Dian Utami, h.74

4. Pengembangan cita-cita dan aspirasi belajar

Cara-cara mendidik dan mengembangkan dapat dilakukan dengan cara, ciptakan lebih dulu suasana belajar yang sehat, ajak siswa untuk memelihara fasilitas belajar, mengajak siswa untuk membuat sebuah perlombaan yang mendorong semangat belajar, membiasakan siswa menulis keinginan dibuku miliknya.

g. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Trianto, bahwa hasil belajar adalah sebuah istilah yang menunjukkan suatu yang telah dicapai seseorang setelah melakukan suatu usaha. Apabila terikat dengan belajar berarti hasil menunjukkan suatu yang dicapai oleh seseorang yang belajar dalam selang waktu tertentu. Hasil belajar termasuk dalam kelompok atribut kognitif yang “respon” hasil pengukurannya tergolong pendapat (*judgment*), yaitu respon yang dinyatakan benar atau salah.²⁴

Slameto mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, tetapi secara komprehensif.²⁵

Selanjutnya Thobroni dan Mustafa mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola dari perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan dan hasil belajar itu meliputi kecakapan, informasi, pengetahuan dan sikap.²⁶

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi-kompetensi yang dimiliki sebagai efek dari perbuatan dan dapat diamati melalui kinerja siswa. Hasil belajar dapat dibedakan ke dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa perlu diadakan penilaian. Penilaian dapat diadakan setiap saat

²⁴Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori danPraktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 27

²⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 2

²⁶*Ibid*, h. 6.

selama kegiatan pembelajaran berlangsung, juga dapat diadakan setelah siswa menyelesaikan suatu program pembelajaran dalam waktu tertentu. Maka dengan demikian hasil belajar adalah tingkat kemahiran yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

h. Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar dinilai dari aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif. Macam-macam hasil belajar lebih jelasnya sebagai berikut;²⁷

1) Pemahaman konsep

Pemahaman konsep adalah kemampuan dimana seseorang bisa mengerti atau memahami sesuatu. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang suatu hal dan dapat melihatnya dalam berbagai sudut yang berbeda.

Seseorang akan dikatakan memahami suatu hal apabila ia telah mampu memberikan penjelasan dan meniru hal tersebut dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Dan untuk mengukur pemahaman konsep siswa guru dapat melakukannya dengan mengevaluasi produk, yaitu dengan memberikan tes lisan ataupun tulisan.

2) Keterampilan proses

Keterampilan proses adalah keterampilan yang diperoleh dari latihan kemampuan-kemampuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan-kemampuan yang lebih tinggi akan tetapi dalam lingkup proses belajar keterampilan proses yang dimaksud seperti sebuah keterampilan ilmiah yang terkonsep (baik kognitif maupun psikomotorik)

3) Sikap

Sikap merujuk kepada tingkah laku, perbuatan, dan tindakan. Hubungan antara sikap dengan hasil belajar adalah dengan sikap siswa lebih terarah dengan pemahaman konsep.

²⁷Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2013), h.6

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa, yaitu:

1) **Faktor Internal Siswa**, Faktor yang berasal dari dalam siswa meliputi dua aspek, yakni:

a) Aspek Fisiologis (yang bersifat jasmaniah)

Kekurangan gizi biasanya mempunyai pengaruh terhadap keadaan jasmani, lekas lelah, lesu dan sejenisnya terutama bagi anak-anak yang usianya masih muda, pengaruh ini sangat menonjol.

Keadaan fungsi-fungsi jasmani tertentu, seperti fungsi-fungsi panca indra, terutama mata dan telinga mempunyai pengaruh yang besar sekali dalam belajar. Oleh karena itu, siswa sangat dianjurkan mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi, juga dianjurkan memilih pola istirahat dan olah raga ringan yang sedapat mungkin terjadwal secara tetap dan berkesinambungan serta pemeriksaan kesehatan secara teratur dan berjangka

b) Aspek Psikologis (yang bersifat rohaniah).

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut:

- (1) Tingkat kecerdasan, pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat,
- (2) Sikap siswa, merupakan gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif ataupun negatif,
- (3) Bakat siswa, secara umum adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang,

- (4) Minat siswa berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu,
- (5) Motivasi siswa, ialah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu.²⁸

2) **Faktor Eksternal Siswa**, Faktor eksternal siswa terdiri atas dua macam, yaitu: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial, yaitu:

a) **Lingkungan Sosial,**

Lingkungan sosial di sini adalah lingkungan sosial siswa di rumah, di sekolah dan di masyarakat. Lingkungan rumah atau keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama untuk menentukan keberhasilan belajar seseorang.²⁹ Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas,³⁰ juga dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Para guru yang senantiasa menunjukkan sikap atau perilaku yang bersimpati dan memperlihatkan suri teladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar. Selanjutnya yang termasuk lingkungan sosial siswa adalah masyarakat, tetangga dan juga teman-teman siswa,

b) **Lingkungan Nonsosial,**

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah beserta letaknya, kawasan rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu

²⁸Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), h. 146

²⁹Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019),h.8

³⁰Basilius R.Werang, *Manajemen Pendidikan di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2015),h.45

belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang juga turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.³¹

c) **Faktor Pendekatan Belajar Siswa,**

Pendekatan belajar dapat disimpulkan sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa untuk menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu.³²

2. *Cooperative Jigsaw*

a. **Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw***

Cooperative Jigsaw mulai dikembangkan pertama kali oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas, kemudian Slavin mengadaptasi di Universitas John Hopkins.³³ Model pembelajaran *cooperative jigsaw* adalah sebuah model belajar yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil,³⁴ dan pada saat pembelajaran guru bukanlah yang harus bertanggung jawab lebih besar.³⁵

Tipe *Jigsaw* adalah salah satu tipe pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil, siswa bekerja sama untuk memaksimalkan kondisi belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Model *cooperative jigsaw* dilakukan dengan menerapkan metode diskusi. Metode diskusi ini lebih dahulu Allah kenalkan kepada manusia jauh sebelum model *cooperative jigsaw* ini digunakan. Di dalam Al-Qur'an diskusi yang dilaksanakan dengan tata cara yang baik dan sopan,

³¹Muhibbin Syah, h 146

³²Winarno Surakhmad, *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar* (Bandung: Tarsito, 1990), h. 96.

³³Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Pranita Media, 2009), h. 73

³⁴Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung : CV Wacana Prima, 2009), h. 123

³⁵Chandra Ertikanto, h. 89

yang mana tujuan ini ialah untuk lebih memantapkan pengertian dan sikap pengetahuan terhadap suatu masalah. Diskusi mampu memberikan peluang yang sangat besar untuk siswa alam mengeksplor pengetahuan dan kemampuan yang dimilikinya. Kemudian dikuatkan dengan pendapat yang lain.

Hal ini menjadikan siswa mendewasakan pemikirannya, menghargai pendapat oranglain, dan yang paling menguatkan mereka adalah, setiap orang akan merasa dihargai sebagai individu yang memiliki potensi, kemampuan dan bakat. Metode diskusi Allah terangkan pada surah An-Nahl,

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ
هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.³⁶

b. Type model pembelajaran *jigsaw*

Model pembelajaran *jigsaw* ini terbagi menjadi dua tipe yaitu *jigsaw* tipe I atau sering disebut *jigsaw* dan *jigsaw tipe II*. Model pembelajaran *jigsaw* tipe II ini sudah dikembangkan oleh Slavin. Dan terdapat perbedaan yang mendasar antara pembelajaran *jigsaw I* dan *jigsaw II*,³⁷ *jigsaw* tipe I siswa hanya belajar konsep tertentu yang menjadi spesialisasinya sementara konsep-konsep yang lain ia dapatkan melalui diskusi teman segrupnya. Pada tipe II setiap siswa memperoleh kesempatan belajar secara keseluruhan konsep (*scan read*) sebelum siswa

³⁶Q.S.An-Nahl 18 : 125

³⁷Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP* (Jakarta: Bumi Aksara,2010), h.75

belajar spesialisasinya untuk menjadi *expert* (ahli). Ada 3 model pembelajaran Jigsaw, antara lain :

a) *Whithin Group Jigsaw*

Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari satu persoalan yang harus dipecahkan bersama kelompoknya, selanjutnya masing-masing siswa harus mengajarkan kepada anggota lain dalam satu kelompok.

b) *Expert Group Jigsaw*

Anggota kelompok dari semua kelompok yang mendapat bagian persoalan yang sama berkumpul menjadi kelompok ahli untuk bersama-sama mempelajari dan memecahkan suatu persoalan tersebut. Kemudian masing-masing kembali ke kelompok asalnya dan mengajarkan apa yang telah mereka pelajari pada kelompok ahli.

c) *Whole Group Jigsaw*

Model ini kelompok yang terbentuk pertama kali menjadi kelompok ahli yang masing-masing mempelajari persoalan yang berbeda dengan kelompok lain. Setelah itu masing-masing kelompok mengajarkan bagian persoalannya kepada kelompok lain melalui diskusi atau presentasi.

Pembelajaran *cooperative jigsaw* ini setiap siswa menjadi anggota dari 2 kelompok, yaitu anggota kelompok asal dan anggota kelompok ahli. Anggota kelompok asal terdiri dari 3-5 siswa yang setiap anggotanya diberi nomor kepala 1-5. Nomor kepala yang sama pada kelompok asal berkumpul pada suatu kelompok yang disebut kelompok ahli. Pembelajaran kooperatif dalam tipe Jigsaw terdapat 3 karakteristik yaitu:

- a). kelompok kecil,
- b). belajar bersama, dan
- c). pengalaman belajar.

Esensi *cooperative learning* adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk suatu sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja

kelompok optimal. Keadaan ini akan mendukung siswa dalam kelompoknya untuk belajar bekerja sama dan tanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai suksesnya tugas-tugas dalam kelompok. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.³⁸

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

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw*

- a) Kelebihan Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw*
 - (1) Dapat menumbuhkan semangat kerja sama dan kegairahan dalam belajar bagi siswa,
 - (2) Meningkatkan motivasi, saling menghargai antara sesama siswa,
 - (3) Memberikan peluang untuk menyampaikan gagasan secara terbuka karena jumlah siswa yang terbatas dalam setiap kelompok,
 - (4) Melatih siswa agar mampu berkomunikasi secara efektif.³⁹
- b) Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw*
Berikut ini kelemahan dari model pembelajaran *Cooperative Jigsaw*, sebagai berikut:

³⁸I Putu Suka Arsa, h.67

³⁹Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif* (Surabaya: University Press, 2000), h. 5

- (1) Prinsip utama model pembelajaran ini adalah pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami satu konsep yang akan di diskusikan bersama dengan siswa lain. Dalam hal ini pengawasan guru menjadi hal yang mutlak di perlukan agar tidak terjadi kesalahan,
- (2) Sulit meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak punya rasa percaya diri,
- (3) Awal penggunaan model pembelajaran ini sulit di kendalikan, biasanya perlu waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum pembelajaran ini berlangsung,
- (4) Aplikasi model pembelajaran ini bila dilaksanakan di kelas yang besar (lebih dari 40 siswa) sangatlah sulit.⁴⁰

d. Hambatan model pembelajaran *Cooperative Jigsaw*

Tidak selamanya proses belajar dengan model *Jigsaw* berjalan dengan lancar. Ada beberapa hambatan yang dapat muncul antara lain:

- a) Kurang terbiasanya peserta didik dan pengajar dengan model ini. Peserta didik dan pengajar masih terbawa kebiasaan model konvensional, dimana pemberian materi terjadi secara satu arah.
- b) Terbatasnya waktu. Proses model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lebih banyak, sementara waktu pelaksanaan model ini harus disesuaikan dengan beban kurikulum.

e. Faktor Keberhasilan Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw*

Faktor-faktor kunci keberhasilan yang harus diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran *jigsaw* adalah:

- a) *Positive interdependence*. Setiap anggota kelompok harus memiliki ketergantungan satu sama lain yang dapat menguntungkan dan merugikan anggota kelompok lainnya.

⁴⁰Ibrahim, h. 9

- b) *Individual accountability*. Setiap anggota kelompok harus memiliki rasa tanggung jawab atas kemajuan proses belajar seluruh anggota termasuk dirinya sendiri.
- c) *Face-to-face promotive interaction*. Anggota kelompok melakukan interaksi tatap muka yang mencakup diskusi dan elaborasi dari materi pembahasan.
- d) *Social skills*. Setiap anggota kelompok harus memiliki kemampuan bersosialisasi dengan anggota lainnya sehingga pemahaman materi dapat diperoleh secara kolektif.
- e) *Groups processing and Reflection*. Kelompok harus melakukan evaluasi terhadap proses belajar untuk meningkatkan kinerja kelompok.

3. Teknik *Lesson Traveller*

Teknik pembelajaran merupakan cara guru dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswa yang telah disusun dalam suatu model⁴¹. Teknik yang digunakan oleh guru bergantung pada kemampuan guru mencari inovasi dan kreatifitas dalam dirinya untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa secara baik. Dalam menentukan teknik, guru perlu mempertimbangkan beberapa hal, seperti situasi kelas, lingkungan, kondisi siswa, dan sifat-sifat siswa.

Lesson Traveller adalah sebuah teknik yang asal katanya berasal dari bahasa inggris *lesson kb. Pelajaran*⁴² dan *traveller kb. Penjelajah*⁴³. Jadi teknik *lesson traveller* ini adalah teknik yang dilaksanakan di dalam kelas dan dijalankan dengan mendoktrin siswa bahwa pelajaran yang sedang berlangsung ini seperti perjalanan mencari ilmu pengetahuan, dalam hal ini perjalanan menuju suatu tempat, untuk saling bertukar informasi. Ada hal-hal yang perlu mereka persiapkan sebelum perjalanan diantaranya informasi yang akan mereka bagikan, ada yang ingin mereka peroleh dari penjelajahan, yaitu materi-materi yang telah disampaikan oleh tiap orang dalam kelompok penjelajah.

⁴¹I.Wayan Kertih, *Perangkat Pembelajaran PPKn Perencanaan dan Pengembangan*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015),h.35

⁴²Purwono Sastro Amijoyo dan Robet K.Chunningham, *Kamus Lengkap Inggris Indonesia*, (Semarang : Widya Karya, 2014), h.249

⁴³*Ibid*, h.332

Penjelajahan dalam teknik pembelajaran ini semata-mata tidak hanya sebagai pengantar meningkatkan motivasi dan hasil belajar, akan tetapi juga merupakan perintah Allah, dengan menjelajah akan menyebarkan ilmu dan pengetahuan, Allah *subhanahu wata'ala* berfirman dalam Al-Qur'an surah Al Mulq

هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ ذُلُولًا فَامْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا وَكُلُوا مِن رِّزْقِهِ ۗ
وَالِيهِ النُّشُورُ.

Artinya : “Dialah yang menjadikan menjadikan bumi untuk kamu yang mudah dijelajahi, maka jelajalah di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nyalah kamu (kembali setelah) dibangkitkan”.⁴⁴

Teknik *lesson traveller* juga memberikan dampak kepada siswa untuk memiliki pemikiran yang asosiatif. Saat ini siswa-siswi yang duduk dibangku pendidikan dinilai masih jauh dari memiliki kemampuan berpikir asosiatif. Oleh karena itu teknik ini juga dirancang untuk memicu siswa memiliki kegiatan berasosiasi. Pemikiran asosiatif adalah proses berpikir yang menghasilkan suatu gagasan sebagai tanggapan atas munculnya gagasan lain⁴⁵.

⁴⁴Q.S. Al-Mulk 67: 15

⁴⁵Nurzannah, “Paradigma Berpikir Asosiatif Melalui Pendekatan Ilmiah Dalam Kurikulum 2013”. INSIS International Seminar Of Islamic Studies, Vol.2, No.1, h.864 <http://journal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/6455>

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan teknik *lesson traveller* akan dijelaskan dalam skema berikut;



Gambar 2.1
Langkah-langkah pembelajaran dalam teknik *lesson traveller*

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah, penelitian yang dilakukan oleh Yusuf Tomy Harsoyo, dkk. dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran *Learn On Delivery (Leader)* sebagai Model Pembelajaran Alternatif dan Inovatif untuk Pembelajaran Biologi di SMA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini merancang inovasi pembelajaran seperti sistem jual beli *online*.⁴⁶

Konsep tersebut digunakan karena jual beli *online* sudah sangat melekat pada kehidupan sehari-hari masyarakat. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang peneliti teliti terletak pada pengembangan yang dilakukan bertujuan agar pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaannya yaitu, peneliti dengan model *Learn*

⁴⁶Yusuf Tomy Harsoyo, dkk. "Pengembangan Model Pembelajaran *Learn On Delivery (Leader)* sebagai Model Pembelajaran Alternatif dan Inovatif untuk Pembelajaran Biologi di SMA". Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol.10, No.1, 2019, h.59.
<http://dx.doi.org/10.20527/quantum.v.10i1.5895>

On Delivery (Leader) pada mata pelajaran biologi, sedangkan penelitian ini dilakukan dengan Model Cooperative Learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ramli Abdullah, dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah Aliyah, hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa hasil belajar yang diraih siswa terjadi peningkatan dalam kategori baik.⁴⁷

Sejalan dengan penelitian yang akan diteliti, diungkapkan dalam penelitian Afifudin Alfaris dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw terhadap Prestasi Belajar Menggambar Bentuk di SMA Negeri 3 Tuban dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa prestasi metode *jigsaw* yang diberikan guru tidak mempengaruhi hasil belajar siswa⁴⁸, kemudian penelitian yang dilakukan oleh Viktor Terang, dkk. dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw, Minat terhadap Hasil Belajar IPS Ekonomi Kelas VIII SMP dan hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar ekonomi tidak terdapat pengaruh yang signifikan.⁴⁹ Dari hasil penelitian diatas menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan model *cooperative jigsaw* dengan teknik *lesson traveller*.

⁴⁷Ramli Abdullah, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah Aliyah* . Lantanida Journal, Vol.5, No.1, 2017, h. 27 doi : <https://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i1.2056>

⁴⁸Afifudin Alfaris, *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw terhadap Prestasi Belajar Menggambar Bentuk di SMA Negeri 3 Tuban"*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol.2, No.3, 2014 ,h.122 <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9900>

⁴⁹Viktor Terang, dkk. *"Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw, Minat terhadap Hasil Belajar IPS Ekonomi Kelas VIII SMP"* . Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, Vol.3, No. 5, 2014 ,h.8, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5648>

Tabel 2.1. Perbedaan Penelitian yang Relevan dengan Penelitian Saat Ini

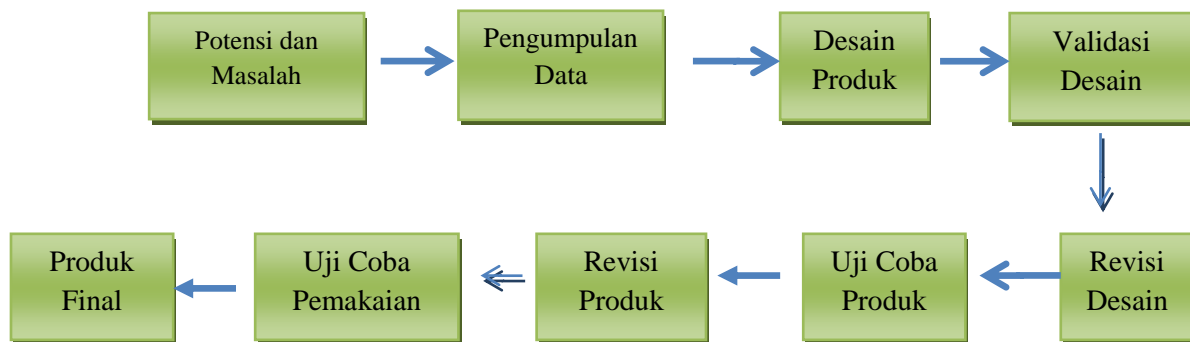
No	Tahun Penelitian Relevan	Perbedaan	
		Penelitian yang relevan	Penelitian Saat ini
1.	2019 (Yusuf Tomy Harosyo, dkk)	1. Model yang dikembangkan adalah model Leader 2. Pelajaran Biologi	1. Model yang dikembangkan adalah cooperative jigsaw 2. Pelajaran Pendidikan Agama Islam
2.	2017 (Ramli Abdullah)	1. Pada Madrasah Aliyah 2. Untuk Mata Pelajaran Kimia 3. Dilatar belakang guru sering menggunakan metode ceramah 4. Jenis penelitiannya adalah kuantitatif	1. Sekolah Menengah Pertama 2. Guru kurang inovasi dalam menyampaikan materi ajar 3. menggunakan jenis r&d
3.	2014 (Afifudin Alfaris)	1. penelitian Kuantitatif 2. Pelajaran Seni Rupa	Berdasarkan hasil penelitiannya, peneliti semakin akan melaksanakan pengembangan model <i>kooperative jigsaw</i>
4.	2014 (Viktor Terang, dkk)	1. Kuantitatif 2. Pelajaran IPS 3. dilatar belakang keterbatasan media pembelajaran, kurangnya profesionalisme guru dalam pembelajaran	Berdasarkan hasil penelitiannya, peneliti semakin akan melaksanakan pengembangan model <i>kooperative jigsaw</i>

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran *cooperative jigsaw - lesson traveller*. *Lesson traveller* ini dibuat berdasarkan kebutuhan siswa dapat dilihat dari bagaimana kondisi siswa saat menerima pelajaran dari guru. Teknik pembelajaran ini dimaksudkan untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan produk yang dihasilkan melalui beberapa langkah yang nantinya akan dijalankan oleh peneliti. Langkah-langkah itu nantinya akan peneliti lakukan untuk mendapatkan model pembelajaran *cooperative jigsaw* yang lebih alternatif untuk materi adab makan dan minum, dendam dan munafik, serta hewan halal dan haram.

Pembuatan teknik *lesson traveller* sebagai teknik dalam model pembelajaran *cooperative jigsaw* dilakukan dengan memenuhi apakah produk ini layak dipergunakan dalam proses belajar, serta bermanfaat untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran. Jika digambarkan dalam flowchart, maka pembuatan pengembangan model *cooperative jigsaw* ini mengikuti alur sebagai berikut;



Gambar 2.2 Alur Pelaksanaan Penelitian

Dari gambar di atas, kedelapan langkah tersebut yang nantinya akan peneliti lakukan guna mendapat produk akhir berupa model *lesson traveller* yang akan diuji cobakan untuk operasionalnya.

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah “melalui pengembangan model pembelajaran *cooperative jigsaw - lesson traveller* untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam” dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). R&D merupakan jenis penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian dalam sebuah metode penelitian dan pengembangan⁵⁰. Selain itu Penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁵¹

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) mengikuti konsep Borg and Gall. Dalam buku karangan Sugiyono, model penelitian pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”.⁵² Kata lain dari penelitian pengembangan ini sering juga disebut dengan “*research based development*” yaitu muncul sebagai sebuah strategi yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas sebuah pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, *Research and Development* juga memiliki tujuan untuk menemukan pengetahuan baru yaitu melalui *basic research*, atau untuk menjawab pertanyaan terkait masalah yang bersifat praktis “*applied research*”, yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pendidikan.

⁵⁰Munawir Pasaribu et.al, *Model Integratif Pendidikan Seks*. (Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2019),h.66

⁵¹Neni Hasnunidah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta : Media Akademi, 2017), h. 72

⁵²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2010),h. 407-408

Menurut Sugiyono, hubungan penelitian dasar dan penelitian terapan dapat ditunjukkan dengan gambar⁵³ sebagai berikut:



Penelitian R&D dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk. Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran *cooperative jigsaw* pada materi adab makan dan minum, dendam dan munafik, serta hewan halal dan haram menggunakan teknik *lesson traveller* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar .

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, yaitu guru Pendidikan Agama Islam SMP kemudian diujicobakan kepada siswa SMP kelas VIII sehingga dapat diketahui kelayakan dari produk model pembelajaran pengembangan untuk dijadikan sebagai cara menyampaikan bahan ajar.

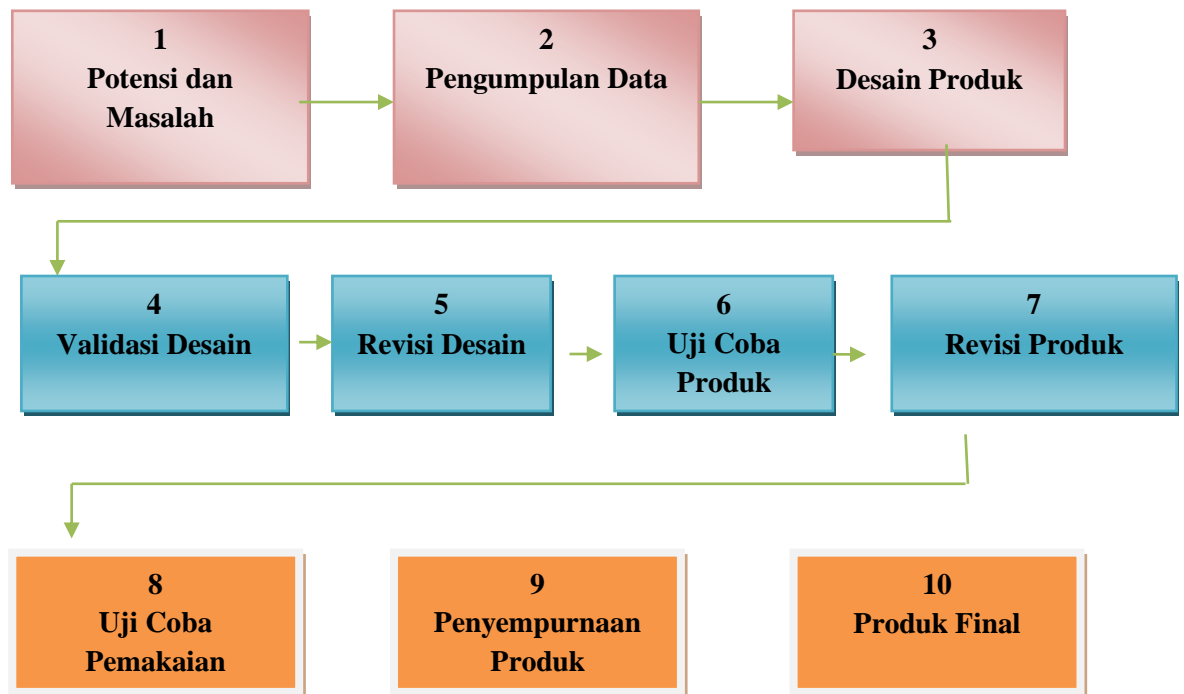
Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda ataupun perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat bantu pembelajaran ataupun modul saja, tetapi juga bisa dalam bentuk perangkat lunak (*software*), seperti untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan, laboratorium, model-model pembelajaran, pelatihan, evaluasi, dan manajemen.

Pembuatan model pembelajaran sebagai penyajian materi ajar, harus mengikuti langkah-langkah yang ada untuk menghasilkan sebuah produk yang berbentuk teknik dalam model pembelajaran sebagai penyajian materi ajar yang dihasilkan menjadi valid dan dapat digunakan oleh guru sebagai model pembelajaran *cooperative jigsaw* teknik terbaru.

⁵³Sugiyono, h.6

B. Prosedur Pengembangan

1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall modifikasi dari Sugiyono (*Research and Development*)

Langkah-langkah yang dikemukakan di atas, bukanlah langkah-langkah yang baku yang harus diikuti, oleh karena itu pengembang hanya memilih beberapa langkah. Langkah yang diambil dalam penelitian pengembangan ini juga akan disesuaikan dalam keterbatasan waktu penelitian. Langkah penelitian menurut Borg and Gall untuk tesis dan disertasi boleh saja dibatasi dari 10 langkah menjadi 8 langkah, hal ini dikarenakan ungkapan Borg and Gall yang mengatakan memaklumi keterbatasan waktu dan dana bagi peneliti yang sedang menulis tesis dan disertasi⁵⁴. Dan dari kesepuluh langkah tersebut, pengembang hanya

⁵⁴Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, (Bandung: Media Akademi, 2016), h.91

mengambil beberapa langkah, berikut adalah langkah yang dijabarkan dalam penelitian ini :

a. Potensi dan Masalah

Potensi adalah kemampuan yang memiliki kemungkinan untuk bisa dikembangkan atau kekuatan kesanggupan daya.⁵⁵ Masalah diartikan sebagai penyimpangan antara apa yang sedang terjadi antara teori dan praktek, peraturan dengan pelaksanaan, antara rencana dengan pelaksanaan, kenyataan dengan harapan.⁵⁶ Dalam penelitian ini potensi dan masalah haruslah bersifat empirik yaitu model pembelajaran *cooperative jigsaw* dengan teknik *lesson traveller* yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam serta sebagai masukan bagi guru pengajar agama islam di sekolah.

b. Pengumpulan Data

Observasi dimaksudkan untuk mengetahui seberapa penting diperlukan produk ini untuk mengatasi masalah yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan observasi. Dalam kegiatan observasi, siswa ditemui tidak memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga pengamalan dan evaluasi yang dijalankan tidak optimal dan rendah.

Tidak hanya itu, siswa menjadi pasif saat pembelajaran berlangsung, dan faktanya juga, banyak siswa yang tidak benar-benar menguasai materi yang baru saja ia dapatkan. Siswa membutuhkan penyampaian materi ajar yang menarik untuk menambah semangat dalam belajar dan pemahaman dalam pengamalan materi.

c. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang

⁵⁵Sugiyanto, *Energi Positif Individu* (Yogyakarta : Diandra Kreatif) tt, h. 38

⁵⁶Giyono, *Bimbingan Konseling* (Yogyakarta : Media Akademi, 2015), h.248

ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup model pembelajaran, materi yang akan dibahas, dikemas secara menarik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, langkah selanjutnya adalah pembuatan produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada observasi awal, peneliti merancang desain yang sesuai dengan potensi masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup desain model pembelajaran dan analisis struktur materi yang dibahas, disesuaikan dengan keadaan peserta didik dikemas secara menarik dan dimodifikasi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah peneliti memilih model cooperative learning tipe *jigsaw*. Secara khusus tahapan-tahapan yang dilakukan dalam tipe *jigsaw*; 1) guru membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4-6 orang, 2) setiap kelompok mengirimkan wakil untuk membahas suatu topik, kelompok yang terdiri dari para wakil disebut dengan kelompok ahli. 3) kelompok ahli tersebut berdiskusi membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut; 4) setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar ke kelompoknya masing-masing (kelompok asal), kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya; 5) guru memberikan kuis atau tes individual pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan.

Berdasarkan tahapan-tahapan model kooperatif *jigsaw* yang ada, peneliti ingin mengembangkan dengan tahapan-tahapan pembelajaran seperti berikut;

- a) Guru membentuk kelompok yang dibentuk berdasarkan pilihan sendiri, beranggotakan 4-5 orang. (peneliti mengamati kelompok yang dibentuk secara heterogen lebih besar pengaruhnya terhadap kerjasama yang kurang baik didalam kelompok)
- b) Setiap kelompok diberikan materi oleh guru, didiskusikan bersama kelompoknya, didesain menarik agar saat penjelajahan teman di dalam

kelompok *lesson traveller* mampu memahami informasi yang disampaikan dengan baik.

- c) Setelah materi yang akan disampaikan sudah berupa media visual sederhana, masing-masing anggota di tiap kelompok berpencar dan bertemu dengan anggota dari kelompok-kelompok lain yang membahas materi berbeda-beda tergabung dalam sebuah kelompok yang bertemu.
- d) Setelah kelompok *lesson traveller* selesai membagikan informasi dan materinya, semua anggota kelompok pulang kembali ke kelompok asalnya, dan ketika dikelompok asal, mereka menuliskan kembali informasi atau temuan baru yang mereka dapatkan setelah selesai berjelajah ke dalam buku khusus mereka (buku khusus hanya sebagai sebutan, layaknya penjelajah akan menuliskan informasi dan temuan mereka dalam satu buku)
- e) Guru memberikan kuis atau tes individual kepada siswa,

d. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk agar lebih efektif dibandingkan dengan produk yang sudah ada. Adapun langkah dalam memvalidasi desain adalah komunikasi dengan tenaga ahli, dosen dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII, yang ahli di bidangnya. Hasil dari penilaian yang diberikan tenaga ahli, akan digunakan sebagai dasar perbaikan desain serta penyempurnaan penyampaian bahan ajar.

e. Revisi Desain

Validasi ahli data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk. Semua kritik dan saran di seleksi untuk menjadi acuan dalam merevisi produk yang akan dikembangkan. Hasil revisi produk selanjutnya digunakan dalam uji coba produk. Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh berbagai masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan.

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian oleh validator ahli bahwa produk yang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan dilapangan.

Tujuan diuji cobakan nya produk ini adalah untuk memperoleh informasi apakah produk teknik *lesson traveller* ini memang sebagai teknik dalam model pembelajaran *cooperative jigsaw* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan.

g. Revisi Produk

Pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa dengan pengembangan materi yang dilakukan lebih baik dari pada tidak dilakukan pengembangan. Dan revisi produk ini perlu dilakukan apabila dalam uji coba produk terdapat kelemahan yang dianggap perlu untuk diperbaiki.

h. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian berhasil, hasil pengembangan diimplementasikan pada objek penelitian. Selajutnya hasil pengembangan tersebut adalah cara baru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa hingga dapat diterapkan dalam lingkup yang lebih luas.

i. Produk Final

Penggunaan pengembangan materi secara masal ini dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama dalam model *cooperative jigsaw lesson traveller* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Muhammadiyah 56 Binjai.

C. Tempat dan Subyek Penelitian

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 56 Binjai, Penelitian akan mulai dilakukan pada bulan Maret 2021.

2. Subyek Penelitian

Subjek Uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VIII-A dan VIII-B di SMP Muhammadiyah 56. Uji coba tersebut dilakukan melalui beberapa tahap. Teknik penentuan subjek uji coba dalam penelitian ini dengan metode *sampling purposive*. Penyusunan sampel uji coba pada penelitian ini dengan tahap uji coba tahap I (Uji coba skala kecil) dan Uji tahap II (uji skala besar) ditujukan pada siswa-siswi sebagai berikut:

- a. Pada uji coba tahap I (skala kecil) dalam penelitian ini peneliti melibatkan 25 orang siswa kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 56 Binjai.
- b. Pada uji coba tahap II (Skala besar) dalam penelitian ini peneliti melibatkan 28 orang siswa-siswi kelas VIII-A SMP Muhammadiyah 56 Binjai.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan;

1. Angket

Angket dalam penelitian ini bentuk pernyataan tertutup, pernyataan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang telah disediakan. Instrumen selanjutnya diberikan kepada 28 orang yang ada didalam kelas VIII-A. Responden diberikan kesempatan menilai produk berdasarkan pernyataan yang tersedia dengan cara menceklis skor : 1,2,3,4.

4: Sangat Setuju

3: Setuju

2: Tidak Setuju

1: Sangat tidak setuju

2. Observasi

Cara yang paling efektif untuk melengkapinya adalah dengan menyusun format berisi item-item tentang kejadian selama penelitian berlangsung.⁵⁷ Lembar Observasi/pengamatan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ranah afektif siswa, disamping itu Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan yang terjadi selama proses belajar mengajar. Observasi dilakukan saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

3. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes akhir. Tes ini untuk mengukur ranah kognitif siswa. Dalam hal ini tes yang dilakukan berupa tes prestasi atau *achievement test* yaitu tes yang dibuat untuk mengetahui kemampuan setelah mempelajari sesuatu.⁵⁸

E. Instrumen Penelitian

Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan angket (kuisisioner), lembar observasi, dan tes.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, data yang bersifat penilaian dihimpun melalui angket dan tes, selanjutnya hasil dari uji coba tersebut di presentasikan. Analisis data dalam penelitian ada 2;

1. Hasil Belajar
2. Motivasi Belajar

1. Hasil Belajar (Aspek Kognitif)

Dalam penelitian ini, data peningkatan hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil tes pilihan ganda. Cara menghitung nilai tes siswa adalah :

⁵⁷Sandu Sitoyo dan M.Ali Sodik *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta : Literasi Media Publishing, 2015), h.77

⁵⁸Sandu Sitoyo dan M.Ali Sodik. h.78

$$\text{Skor individu} = \frac{\text{Total skor benar}}{\text{total maksimum}} \times 100$$

Hasil tes setiap siswa dihitung untuk mengetahui ketercapaian KKM siswa. KKM siswa SMP Muhammadiyah 56 Binjai adalah 75.

Tabel 3.1. Kriteria Skor ketuntasan Individu

Nilai Tes	Keterangan
<75	Tidak Tuntas
>75	Tuntas

Untuk menentukan ketuntasan kelas digunakan skor individu yang telah diketahui. Rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Ketuntasan kelas} = \frac{\sum \text{skor seluruh siswa}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100$$

2. Hasil Belajar (Aspek Afektif)

Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana sikap siswa dikelas ketika teknik *lesson traveller* sedang diaplikasikan di kelas. Skor yang dihasilkan dalam lembar observasi dianalisis, dengan rumus :

$$q = \frac{r}{t} \times 100\%$$

keterangan :

q = presentasi skor hasil observasi

r = jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

t = skor maksimal

Tabel 3.2. Kriteria Hasil Presentase Observasi Aspek Afektif Siswa Terhadap Pembelajaran

Presentase yang diperoleh	Keterangan
$77,79 < q < 100$	Tinggi
$55,56 < q < 77,78$	Sedang

$33,33 < q \leq 55,55$	Rendah
------------------------	--------

3. Hasil Belajar (Aspek Psikomotorik)

Aspek Psikomotorik dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur mampukah siswa untuk benar-benar memahami materi yang telah dipelajarinya. Untuk mengetahui hasil aspek psikomotorik ini dilakukan dengan rumus : Skor hasil penilaian = x 100

4. Data Motivasi Belajar

Data motivasi siswa dapat dilihat dari hasil kuisioner, data yang diperoleh dari kuisioner dianalisis dengan beberapa langkah sebagai berikut;

- a. Kuisioner yang telah diisi siswa dikategorikan dalam pernyataan positif dan negatif
- b. Kemudian masing-masing kategori jawaban diberi skor.

Untuk mengetahui presentase motivasi belajar secara individu, dinalisis dengan menggunakan rumus berikut;

$$Presentase\ individu = \frac{\sum perolehan\ skor\ siswa}{\sum skor\ maksimal} \times 100\%$$

Kategori nilai yang diperoleh siswa adalah :

Tabel.3.3. Kategori Motivasi Siswa

Skor (%)	Kategori
76-100	Sangat Tinggi
51-75	Tinggi
26-50	Rendah
< 25	Sangat Rendah

Penelitian ini, peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila memperoleh skor 75%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 56 Binjai beralamat di Jl. Danau Tempe No.40 kecamatan Binjai Timur Kota Binjai. SMP Muhammadiyah 56 Binjai didirikan pada tanggal 08 Juli 2002 dan saat ini telah mendapat Akreditasi B. Pada saat ini pimpinan di SMP Muhammadiyah 56 Binjai di jabat oleh Hazar, S.Ag, M.Si.

Sebagai salah satu sekolah menengah pertama di kelurahan sumber karya, memiliki visi dan misi sebagai berikut ;

a. Visi

Menciptakan Generasi Berilmu dan Bertaqwa serta mampu mengemban amanah Muhammadiyah.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa
- 2) Mengembangkan kreatifitas siswa sesuai bakat dan minat siswa
- 3) Mengembangkan budaya kompetitif dalam upaya meningkatkan prestasi

2. Pengembangan Model *Cooperative Jigsaw - Lesson Traveller*

Hasil pengamatan yang diperoleh peneliti selama berlangsungnya penelitian, awal guru memberikan bahan ajar kepada siswa, terlihat beberapa siswa terlihat tidak antusias saat mendengarkan penjelasan dari guru, kemudian tidak bersungguh-sungguh saat berada di dalam kelompoknya. Hal ini dikuatkan dengan hasil belajar siswa yang cenderung rendah. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti kemudian mendiskusikan kepada guru mata pelajaran agar mendukung peneliti untuk menerapkan suatu teknik yang disebut teknik *lesson traveller*.

Model *cooperative jigsaw -lesson traveller* ini, adalah teknik untuk menyampaikan bahan ajar yang dilaksanakan di dalam kelas dengan mendoktrin siswa di awal pelajaran bahwasannya pelajaran yang sedang berlangsung ini, seperti perjalanan mencari ilmu pengetahuan, pergi ke suatu tempat untuk saling bertukar informasi. Ada yang akan mereka peroleh dari penjelajahan.

Teknik *lesson traveller* membantu siswa lebih serius lagi untuk bekerjasama melalui beberapa tahapan, sedangkan peran guru sebagai fasilitator, sebagai fasilitator guru bertugas memfasilitasi murid agar mengembangkan bakatnya,⁵⁹ artinya guru sebagai pemandu agar siswa belajar secara aktif, kreatif, dan bekerja sama dalam kelompok yang telah dibentuk.

Tahap Pertama:

Pembagian topik dan menyuruh siswa membentuk tim (kelompok asal) terdiri dari 4-5 orang/kelompok atau tim.

- a. Guru menyampaikan macam-macam materi yang akan didiskusikan dalam tim dengan menyuruh siswa untuk membentuk kelompok nya sendiri. Guru membagikan materi yang akan dibahas oleh masing-masing kelompok.
- b. Para siswa membentuk tim nya dan mulai mendiskusikan dan mendesain materi yang akan mereka bagikan saat penjelajahan.

Tahap Kedua :

Masing-masing tim mendapat materi yang berbeda. Tahapan ini masing-masing tim mengumpulkan informasi terkait materi yang diberikan guru dan menyusun nya secara menarik untuk dibagikan kepada tim penjelajah.

Tahap Ketiga :

Setiap tim memahami materi yang diberikan guru. Pada tahapan ini setelah tim selesai menyusun materi, setiap orang dalam tim harus memahami semua informasi yang telah mereka kumpulkan agar saat bertukar informasi

⁵⁹Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi* (Tangerang : An1IMAGE,2019) ,h.64

dalam kelompok penjelajah mampu menjelaskannya secara baik dan mudah dipahami.

Tahap Empat :

Setiap orang dalam tim asal membentuk tim baru (Penjelajah). Setelah setiap tim sudah bersiap untuk membagikan informasi, anggota tim asal berpencar dan membentuk tim baru yang membahas materi yang berbeda tergabung dalam sebuah kelompok yang bertemu.

Tahap Lima :

Setiap orang dalam tim penjelajah saling bertukar informasi atau materi. Saat berada di tim penjelajah yang harus dilakukan anggota tim adalah menyampaikan materi atau bertukar informasi yang telah disusun di tim asal.

Tahap Enam :

Setiap orang dalam tim penjelajah kembali ke tim asal jika telah selesai bertukar informasi. Pada tahap ini yang tim asal lakukan adalah mencatat hasil informasi yang mereka dapatkan di dalam buku penjelajahan mereka dalam satu buku.

Tahap Tujuh :

Evaluasi. Dalam tahap ini guru mengamati motivasi siswa, dan bagaimana mereka mengeksplorasi kemampuan mereka kepada teman sebaya. Dan juga guru memberikan kuis atau tes individual.

Untuk lebih jelasnya dari tahapan diatas dapat diringkas dalam tabel berikut ini, beserta hasil yang diharapkan dan dampaknya dari penerapan teknik *lesson traveller*.

Tabel 4.1 Tahapan Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw - Lesson Traveller*

KD:

No	Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Hasil dan Dampak	
				Hasil yang diharapkan	Dampak
1.	pembagian	• Guru	• Siswa	Konsentrasi	Konsentrasi

	topik dan menyuruh siswa membentuk tim	menyampaikan materi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan untuk menentukan kelompok 	mendengarkan penjelasan <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membentuk kelompok 	Bekerja sama Disiplin	Kerja sama Disiplin
2.	masing-masing tim mendapat materi yang berbeda	Guru memberikan arahan kepada siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan arahan dari guru • Siswa membagi topik dalam beberapa sub 	Ketekunan Kedisiplinan Tanggung Jawab	Tanggung Jawab
3.	Setiap tim memahami materi yang diberikan guru	Guru menegaskan kepada siswa yang harus mereka lakukan	Setiap siswa bekerja sama menyusun dan mendesain materi informasi	Kerjasama Tanggung jawab	Kerjasama
4.	Setiap orang dalam tim asal membentuk tim baru (Penjelajah).	Guru mengawasi dan membantu kerja siswa	Siswa membentuk kelompok baru	Kerjasama	Kerjasama
5.	setiap orang dalam tim penjelajah saling bertukar informasi atau materi.	Guru mengatur jalannya sistem bertukar informasi.	Siswa membagikan informasi yang ia ketahui kepada teman di kelompok penjelajah	Kerjasama Saling menghargai Kompetensi komunikasi	Saling menghargai
6.	setiap orang dalam tim penjelajah kembali ke tim asal jika telah selesai bertukar informasi	Guru memberikan arahan agar siswa mencatat hasil informasi yang diperoleh siswa selama penjelajahan	Siswa menuliskan informasi yang mereka peroleh kedalam buku	Mengumpulkan informasi	Kemampuan menuliskan hal yang dipahami
7.	Evaluasi	Guru melakukan penilaian dengan memberikan tes	Siswa mengerjakan soal tes yang diberikan guru	Kejujuran Percaya Diri Kemandirian	Kejujuran

Penyusunan sebuah model pembelajaran dengan menggunakan teknik baru tentunya akan memiliki kekurangan dan kelebihan, kelebihan dari teknik pembelajaran yang peneliti kembangkan saat ini adalah (1) dengan teknik pembelajaran ini siswa merasa lebih bertanggung jawab, (2) melatih kemampuan berkomunikasi yang baik, (3) dengan teknik ini siswa lebih percaya diri untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya, (4) dapat memotivasi belajar siswa dan melatih kemandirian.

Teknik pembelajaran yang peneliti kembangkan juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari teknik pembelajaran yang peneliti kembangkan ini adalah: (1) teknik ini membutuhkan waktu yang relatif lama, (2) tidak semua materi cocok dengan teknik ini.

Setelah peneliti melakukan uji coba produk ditemui bahwa hasil penilaian baik kritik ataupun saran yang disampaikan sebagai dasar peneliti untuk melakukan revisi produk yang peneliti kembangkan. Namun tidak semua dari masukan para ahli (materi dan produk) bisa dijadikan dasar perbaikan, peneliti mengambil hanya sebagian besar masukan yang memungkinkan bisa dimasukkan dalam perbaikan teknik pembelajaran ini. Adapun masukan dari ahli untuk yaitu pengaturan tempat duduk siswa saat pembelajaran dilaksanakan.

Setelah produk selesai divalidasi dan revisi, peneliti melakukan uji coba skala kecil di kelas VIII-B. Saat uji coba skala kecil berlangsung siswa terlihat sangat antusias dengan model pembelajaran dengan teknik yang peneliti kembangkan. Setelah uji coba skala kecil ini dilaksanakan diketahui bahwa teknik *lesson traveller* siap untuk diuji cobakan ke dalam kelas yang lebih unggul.

Uji coba skala besar ini dilakukan untuk menguji dan mengetahui seberapa layak produk ini dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Dari hasil ujicoba skala besar, tidak ditemukan hambatan yang berarti, hanya saja di awal siswa merasa kurang mengerti. Hal ini disebabkan oleh model *cooperative jigsaw* yang sudah biasa mereka lakukan. Dan dalam uji coba ini ditemukan hal-hal atau bagian yang perlu direvisi yaitu, dalam

tahap waktu bertukar informasi. Maka sebelum produk ini diimplementasikan dalam pembelajaran perlu direvisi guna untuk menyempurnakan pengembangan model ini.

Setelah produk uji coba selesai direvisi seperlunya, tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba pemakaian atau implementasi produk ini dalam pembelajaran didalam kelas. Tahap ini produk yang diuji cobakan harus dikatakan sudah layak untuk diuji cobakan skala besar. Implementasi pengembangan model *cooperative jigsaw - lesson traveller* ini dilaksanakan di kelas VIII-A.

3. Implementasi Pengembangan Model *Cooperative Jigsaw-Lesson Traveller*

Implementasi teknik *lesson traveller* ini dilaksanakan di kelas VIII-A dengan jumlah 28 orang siswa. Alokasi waktu dalam penelitian ini sebanyak 3 kali pertemuan, 2jam x 30 menit.

Pertemuan pertama guru memberikan motivasi untuk pencerahan baru di dalam diri siswa, dan menjelaskan teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan tujuannya adalah siswa mampu mengikuti pembelajaran secara maksimal. Selanjutnya adalah guru menjelaskan materi secara singkat mengenai adab makan dan minum, dendam dan munafik, serta hewan halal dan haram. Setelah guru menyampaikan materi, guru meminta siswa untuk membentuk tim sebanyak 6, dengan isi anggota 4-5 orang.

Setelah siswa membentuk tim, guru memberikan topik kepada masing-masing tim untuk didiskusikan. Dan guru memberikan arahan agar setiap pembahasan dalam topik dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar siswa lebih memahami dan mampu menerapkan didalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan selanjutnya setelah selesai mengumpulkan informasi tentang topik yang dibahas siswa menyusun bersama-sama informasi yang akan mereka bagikan saat dikelompok penjelajah. Selanjutnya guru memberikan arahan untuk membentuk tim *lesson traveller* atau penjelajah pembelajaran.

Pertemuan kedua, siswa diminta untuk langsung bergabung dengan tim *lesson traveller* dan mulai membagikan informasi yang telah mereka susun, dimulai dengan menanyakan pertanyaan yang mereka siapkan untuk menjadikan pertukaran informasi sesuai dengan yang diharapkan, adapun bentuk pertanyaannya, disusun oleh siswa sendiri.

Pertemuan ketiga, guru memberikan arahan agar tim *lesson traveller* diakhiri dan kembali ke tim asal, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuliskan kembali informasi yang mereka dapatkan dari penjelajahannya. Setelah itu guru memberikan evaluasi atau kuis individu untuk mengukur aspek kognitif siswa terkait materi pelajaran. Kemudian memberikan angket untuk mengetahui respon dan tanggapan siswa tentang teknik *lesson traveller*.

Selama penelitian berlangsung peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aspek afektif siswa. Hasil pengamatan peneliti terhadap siswa selama berlangsungnya pembelajaran, dan kesiapan siswa dalam pembelajaran, siswa mampu mengemukakan pendapat yang dimilikinya, mampu menghargai orang lain saat berbicara. Untuk keaktifan dalam belajar, siswa mengalami peningkatan dari sebelum diimplementasikannya teknik *lesson traveller*. Siswa bisa percaya diri dalam menyampaikan informasi yang diketahuinya kepada teman lainnya, dan mampu menguasai materi yang ditargetkan untuknya.

Hasil wawancara dengan ibu AN S.Pd.I guru mata pelajaran al islam di SMP Muhammadiyah 56 Binjai terhadap teknik *lesson traveller* sangat positif. Proses pembelajaran yang berlangsung mampu berjalan lebih efektif dari sebelumnya, siswa antusias dalam menerima materi pelajaran.

4. Penilaian

Tahap penilaian ini peneliti akan menyajikan hasil selama berlangsungnya proses pembelajaran, yaitu berupa angket/kuisisioner yang diberikan kepada ahli materi untuk menguji validasi. Kemudian angket (kuisisioner) untuk mengetahui hasil uji coba produk. Selanjutnya, bentuk tes untuk mengukur ranah kognitif siswa, lembar observasi aktivitas siswa saat

menggunakan teknik *lesson traveller* untuk mengukur ranah afektif (motivasi belajar) dan wawancara untuk mengetahui ranah psikomotorik. Dalam penyajiannya agar lebih mudah akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut;

a. Penilaian Uji Validiasi Ahli Materi

Pengujian pertama dilakukan setelah model *Cooperative Jigsaw-Lesson Traveller* ini diamati, dikoreksi, dan dinyatakan layak untuk di uji cobakan. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan model *Cooperative Jigsaw-Lesson Traveller* untuk materi adab makan dan minum, dendam dan munafik, serta hewan halal dan haram.

Tabel 4.2. Hasil Penelitian Validasi Ahli Materi “Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw-Lesson Traveller* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Isi konsep materi pendidikan agama islam dalam <i>model cooperative jigsaw-lesson traveller</i> benar				✓
2.	Materi yang dicari oleh siswa dalam <i>model cooperative jigsaw-lesson traveller</i> sudah baik				✓
3.	Kecakupan materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran jelas				✓
4.	Aktualisasi materi dalam proses belajar jelas				✓
5.	Sistematika sajian materi/konsep logis			✓	
6.	Ketetapatan media dalam menjelaskan materi baik			✓	
7.	Pemilihan contoh perilaku dikaitkan dengan materi tepat				✓
8.	Materi dengan model pembelajaran nya tepat			✓	

Pertanyaan :

- 1) Apakah “model *cooperative jigsaw-lesson traveller*” ini sudah layak?

Jawaban: sangat layak

- 2) Apakah “model *cooperative jigsaw-lesson traveller*” ini sudah layak untuk di uji cobakan?

Jawaban: Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah bagus karena dapat mengembangkan model pembelajaran yang mampu memotivasi dan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

b. Hasil Uji Coba Produk

- 1) Uji coba skala kecil

Uji coba ini dilakukan kepada 25 orang siswa yaitu kelas VIII-B pada SMP Muhammadiyah 56 Binjai. Kondisi selama uji coba skala kecil ini dilaksanakan yaitu kondisi saat model *cooperative jigsaw-lesson traveller* responden sangat antusias, dan bertanya-tanya pada peneliti ketika memberikan penjelasan awal, dan bertanya kepada peneliti saat merasa ragu.

Tabel 4.3. Data Skala kecil SMP Muhammadiyah 56 Binjai (VIII-B)

No.	NAMA	Jenis Kelamin
1.	Abdillah Assofi	L
2.	Ade Nazla	P
3.	Ali Akbar	L
4.	Anggun Dwiwana	P
5.	Ambar Rasty Syahreka	P
6.	Aziza Pratiwi	P
7.	Bunga Asyfa Mahendra	P
8.	Debi Pebi Antika	P
9.	Diki Darmansyah	L
10.	Elsa Harmanda	P
11.	Lili Nabila Putri	P
12.	M. Danda Wardana	L
13.	M. Jefry Khairudin	L
14.	Putri Ramadhani	P

15.	Rayhan Syahputra	L
16.	Ria Ayu Lestari	P
17.	Riani Irmayanti	P
18.	Sissy Putri Amalia	P
19.	Wahyu Sembiring	L
20.	Eka Wibowo	L
21.	Teguh Firmansyah	L
22.	Prya Anjani	P
23.	Fauzi Imam Pramana	L
24.	Ahmad Hidayat	L
25.	Doni Fitra Andaresta	L

Tabel 4.4. Hasil Angket Uji Coba Skala Kecil

No	Nilai Jawaban Hasil Angket
1	65
2	65
3	64
4	65
5	65
6	65
7	63
8	64
9	65
10	62
11	65
12	65
13	64
14	65
15	65
16	64
17	64
18	64
19	65
20	63
21	64
22	62
23	63
24	65
25	64
Jumlah	1605
Persentase Kelas = $\frac{1605}{2000} \times 100\% = 80,25\%$	

Hasil angket responden atau siswa mengenai “model pembelajaran *cooperative jigsaw-lesson traveller*” menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran dikategorikan “sangat layak”. Total penilaian uji coba skala kecil menurut responden sebesar 80,25% dikategorikan “sangat layak” dan dapat diartikan bahwa pengembangan model pembelajaran *cooperative jigsaw-lesson traveller* sangat layak untuk di uji cobakan ke tahap berikutnya.

2) Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan kepada 28 orang siswa kelas VIII-A SMP Muhammadiyah 56 Binjai. Uji coba skala besar ini dilakukan dalam 3x pertemuan. Kondisi selama uji coba skala besar ini model *cooperative jigsaw-lesson traveller* responden sangat antusias, dan bertanya-tanya pada peneliti ketika memberikan penjelasan awal, dan bertanya kepada peneliti saat merasa ragu. Kemudian kondisi saat pengisian angket responden bersungguh-sungguh memperhatikan petunjuk pengisiannya, dan mengerjakan secara teliti. Secara keseluruhan, pengisian angket berjalan lancar

Tabel 4.5. Hasil Angket Uji Coba Skala Besar

No	Nilai Jawaban Hasil Angket
1	69
2.	73
3.	69
4	69
5.	70
6.	74
7.	74
8.	74
9.	69
10.	74
11.	72
12.	69
13.	69
14.	69

15.	74
16.	72
17.	74
18.	73
19.	69
20.	68
21.	74
22.	72
23.	74
24.	74
25.	73
26.	74
27.	73
28.	74
Total	2012
Persentase kelas = $\frac{2012}{2240} \times 100\% = 89,82\%$	

Hasil angket responden atau siswa mengenai “model pembelajaran *cooperative jigsaw-lesson traveller*” menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran dikategorikan “sangat layak”. Total penilaian uji coba skala besar menurut responden sebesar 89,82% dikategorikan “sangat layak” dan dapat diartikan bahwa pengembangan *model pembelajaran cooperative jigsaw-lesson traveller* sangat layak digunakan sebagai model pembelajaran materi Pendidikan Agama Islam

c. Hasil Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian, analisis data yang diperoleh dipergunakan untuk mengetahui keadaan motivasi dan hasil belajar siswa.

1) Data motivasi belajar siswa

Untuk mengukur motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *cooperative jigsaw-lesson traveller* instrumen yang dibuat adalah lembar observasi, lebih jelasnya hasil penelitian akan disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.6. Hasil Observasi Motivasi Siswa

No	Aspek yang diamati	Penilaian	Kriteria
1.	Siswa memperhatikan penjelasan terkait teknik pembelajaran	4	Sangat Baik
2.	Siswa antusias saat bergabung dengan kelompok asal	4	Sangat Baik
3.	Siswa antusias saat mendapatkan materi diskusi	3	Baik
4.	Siswa bekerja sama dengan tim asal untuk menyusun informasi yang dibagikan	3	Baik
5.	Siswa antusias saat bergabung dengan kelompok penjelajah	4	Sangat Baik
6.	Siswa serius saat membagikan informasi di kelompok penjelajah	4	Sangat Baik
7.	Siswa percaya diri saat menyampaikan informasi kepada kelompok penjelajah	3	Baik
8.	Siswa menyimak hasil informasi yang diterima saat dikelompok penjelajah	4	Sangat Baik
9.	Siswa mampu menuliskan kembali hasil informasi materi dari penjelajahnya	4	Sangat Baik
Jumlah Skor		33	
Persentase skor hasil observasi		$q = r/t \times 100\%$ $q = 33/36 \times 100\%$	

	q = 91,67%
--	------------

Hasil analisis data motivasi terhadap objek yang diamati menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran dikategorikan “sangat layak”. Jika dipersentasekan skor hasil observasi sebesar 91,67%, dikategorikan “Tinggi” dan dapat diartikan bahwa pengembangan *model pembelajaran cooperative jigsaw-lesson traveller* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Data Hasil Belajar Siswa

Untuk mengukur hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *cooperative jigsaw-lesson traveller* instrumen yang dibuat adalah tes terkait materi pelajaran yang diajarkan menggunakan model tersebut, lebih jelasnya hasil penelitian akan disajikan dalam tabel berikut ini;

Tabel 4.7. Nilai Hasil Tes Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam

No.	Jenis Kelamin	Nilai
1	L	100
2.	P	93
3.	P	86
4	L	71
5.	L	93
6.	P	86
7.	L	93
8.	P	93
9.	P	93
10.	L	86
11.	L	79
12.	P	100
13.	L	86
14.	L	93
15.	P	86
16.	P	93
17.	L	100
18.	L	86
19.	L	93
20.	L	79

21.	P	71
22.	P	93
23.	P	93
24.	L	79
25.	L	100
26.	P	79
27.	L	86
28.	P	86
	Jumlah	2476
	Ketuntasan kelas	$\frac{\sum \text{skor seluruh siswa}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100$ $\frac{2476}{28} \times 100$ $= 88,42$

Hasil analisis data hasil belajar terhadap objek yang diamati menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran dikategorikan “tuntas”. Jika dipersentasekan hasil ketuntasan kelas sebesar 88,42%, dikategorikan “Tuntas” dan dapat diartikan bahwa pengembangan *model pembelajaran cooperative jigsaw-lesson traveller* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah disajikan di atas, dapat dijelaskan bahwa dalam pengembangan model *cooperative jigsaw-lesson traveller* ini dibuat untuk bisa lebih meningkatkan motivasi para siswa untuk mempelajari suatu hal, atau materi yang disampaikan oleh guru. Dan juga membantu guru untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa dengan banyak model.

Implementasi pengembangan model pembelajaran berdampak positif bagi siswa dan guru serta untuk pembelajaran berikutnya. Hasil observasi dan angket dengan siswa terhadap pengembangan model *cooperative jigsaw-lesson traveller* dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) siswa lebih aktif saat pembelajaran, (2) siswa lebih percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya, (3) siswa mampu menghargai satu sama lain, (4) mendorong siswa

agar bertanggung jawab, (5) dengan teknik ini pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramli Abdullah, dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah Aliyah, hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa hasil belajar yang diraih siswa terjadi peningkatan dalam kategori baik.⁶⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Viktor Terang, dkk. dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw, Minat terhadap Hasil Belajar IPS Ekonomi Kelas VIII SMP dan hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar ekonomi tidak terdapat pengaruh yang signifikan.⁶¹ Dari hasil penelitian diatas menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan model *cooperative jigsaw - lesson traveller*.

Hasil analisis data, kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum diterapkan teknik ini. Artinya siswa lebih memahami tentang materi adab makan dan minum, dendam dan munafik serta hewan halal dan haram. Hal ini dikarenakan siswa berada dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan mencari materinya dan berupaya untuk menyampaikan yang terbaik kepada temannya tentang informasi atau pengetahuan yang dimilikinya.

Pengembangan model *cooperative jigsaw-lesson traveller* yang diterapkan dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih bersemangat dalam menerima materi pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil yang mendukungnya untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dan menanamkan dalam dirinya, bahwasannya setiap siswa memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu pengetahuan. Kondisi ini memperlihatkan kemampuan siswa secara utuh, baik kemampuan individu maupun kemampuan

⁶⁰Ramli Abdullah, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah Aliyah*. Lantanida Journal, Vol.5, No.1, 2017, h. 27 doi : <https://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i1.2056>

⁶¹Viktor Terang, dkk. "*Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw, Minat terhadap Hasil Belajar IPS Ekonomi Kelas VIII SMP*". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, Vol.3, No. 5, 2014, h.8, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/5648>

berkelompok, dikarenakan saat pembelajaran siswa berperan sangat aktif, dan guru hanya sebagai motivator dan mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Jadi model *cooperative jigsaw* seperti sebuah proses pembelajaran yang berlangsung dan terjadi secara alamiah dalam bentuk kegiatan bekerja dan pengamalan, bukan sekedar transfer pengetahuan dari guru kepada siswa.

Data yang diperoleh dari respon siswa menunjukkan bahwa siswa menyukai teknik yang peneliti kembangkan karena berbeda dengan teknik pembelajaran yang biasa mereka terapkan. Hal tersebut juga didukung oleh suasana kelas yang menyenangkan dan bersahabat. Kelebihan model *cooperative jigsaw-lesson traveller* ini diantaranya; (1) pembelajaran yang berlangsung membuat siswa lebih aktif dan merasa bersemangat untuk menerima materi, dan menjadikan siswa lebih percaya dengan kemampuan yang dimilikinya. (2) proses belajar yang mereka rasakan santai dan menyenangkan, hal itu akan membuat siswa mengingat materi dengan baik dan tidak lagi merasa terpaksa saat menerima materi.

Hambatan-hambatan yang terjadi saat implementasi model pembelajaran ini hanya pada awal penerapan. Siswa merasa bingung dikarenakan kurang memahaminya dan masih terpacu dengan kondisi belajar yang sudah biasa diterapkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, guru dan siswa adalah faktor penentu dalam proses pembelajaran didalam kelas. Guru merupakan salah satu faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan,⁶² artinya peran dan kreatifitas guru merupakan unsur utama dalam mencerdaskan dan mendidik para siswa. Guru perlu menciptakan dan mengembangkan upaya-upaya yang mampu membuat siswa yakin dan mengetahui apa tujuan mereka belajar dan apa manfaat yang diperoleh dari pelajaran mereka, serta menanamkan kepada siswa belajar bukanlah sesuatu yang harus dilakukan secara terpaksa. Oleh karena itu sangat besar kompetensi yang harus dimiliki guru khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

⁶²Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta : Kencana, 2017), h.170

BAB V

PENUTUP

B. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis uji dan pembahasan, maka ditarik kesimpulan bahwa model *cooperative jigsaw - lesson traveller* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Teknik ini memberikan dampak positif baik bagi guru maupun siswa.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran lebih aktif dan siswa lebih percaya diri untuk menyampaikan yang ia ketahui dan mampu berkomunikasi yang baik serta mendukung pemahaman bagi teman-temannya.

Secara keseluruhan hasil dari implementasi model *cooperative jigsaw - lesson traveller* lebih baik dari pada model pembelajaran yang sudah pernah diterapkan di sekolah selama ini. Hal itu berdasarkan data hasil motivasi belajar yang dianalisis memperoleh nilai sebesar 91,67% diikuti dengan hasil belajar siswa sebesar 88,42%.

Oleh karena itu, model *cooperative jigsaw - lesson traveller* yang sudah diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dipandang layak dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

4.1. Saran

Berdasarkan hasil simpulan penelitian, dapat disarankan sebagai berikut;

1. Guru hendaknya lebih bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar
2. Dengan pengembangan model pembelajaran dengan teknik baru ini, dapat digunakan sebagai referensi bagi guru dalam menyampaikan bahan ajar.
3. Model *cooperative jigsaw - lesson traveller* dapat diterapkan dan dipergunakan guru dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah Aliyah* . Lantanida Journal, Vol.5, No.1, 2017. <https://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i1.2056>
- Agustine, Yennie dan Insany, Shovia , “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada mata Pelajaran Fisika SMK*” .Wacana Didaktika, Vol.4 No.1. 2016. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.v41>
- Alfaris, Afifudin.”*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperative Jigsaw terhadap Prestasi Belajar Menggambar Bentuk di SMA Negeri 3 Tuban*”. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol.2, No.3, 2014. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9900>
- Amijoyo, Purwono Sastro dan Chunningham, K. Robet. *Kamus Lengkap Inggris Indonesia*, Semarang : Widya Karya. 2014.
- Arsa, I Putu Suka. *Belajar dan Pembelajaran: Strategi Belajar yang Menyenangkan*, Yogyakarta: Media Akademi. 2015.
- Darmadi, Hamid. *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi*, Tangerang : An1MAGE. 2019.
- Ertikanto, Chandra. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Media Akademi. 2016.
- Giyono. *Bimbingan Konseling* , Yogyakarta : Media Akademi. 2015.
- Harsoyo, Yusuf Tomy,dkk. “*Pengembangan Model Pembelajaran Learn On Delivery (Leader) sebagai Model Pembelajaran Alternatif dan Inovatif untuk Pembelajaran Biologi di SMA*”. Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol.10, No.1,2019. <http://dx.doi.org/10.20527/quantum.v.10i1.5895>
- Hasnunidah, Neni. *Metodologi Penelitian Pnedidikan*. Yogyakarta : Media Akademi. 2017.
- Hasyim, Adelina. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Berbasis Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Media Akademi . 2015.

- Hasyim, Adelina, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, Bandung: Media Akademi. 2016.
- Ibrahim. *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya: University Press. 2000.
- Kertih, I Wayan. *Perangkat Pembelajaran PPKn Perencanaan dan Pengembangan*. Yogyakarta: Media Akademi. 2015.
- Kompri. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Yogyakarta: Media Akademi. 2017.
- Martha, I Nengah. *Pengantar Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu. 2014.
- Nasution, Ahmad Taufik. *Filsafat Ilmu: Hakikat Mencari Pengetahuan*, Yogyakarta: Deepublish. 2016.
- Noor, Irwan. *Desain Inovasi Pemerintah Daerah*, Malang: Universitas Brawijaya Press. 2013.
- Nurzannah, *Paradigma Berpikir Asosiatif Melalui Pendekatan Ilmiah Dalam Kurikulum 2013*. INSIS International Seminar Of Islamic Studies, Vol.2,No.1.2021 <http://journal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/6455>
- Parnawi, Afi. *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: Deepublish .2019.
- Pasaribu, Munawir et.al, *Model Integratif Pendidikan Seks*, Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara. 2016.
- Rahman, Fauzie, et.al. *Prilaku Organisasi*, Yogyakarta: expert. 2017.
- Rofa'ah. *Pentingnya Kompetensi Guru dalam kegiatan pembelajaran dalam prespektif islam* Yogyakarta: Deepublish. 2016.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana. 2017.
- Setiaji, Cahyo Apri. *Pertumbuhan dan Perkembangan: Peserta Didik dan Anak Berkebutuhan Khusus*, Yogyakarta: Media Akademi. 2018.
- Sitoyo, Sandu dan Ali , M. Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta : Literasi Media Publishing. 2015.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* , Jakarta: Rineka Cipta. 2013.

- Sugiyanto. *Energi Positif Individu*, Yogyakarta : Diandra Kreatif. tt .
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabet. 2010.
- Sumiati dan Asra. *Metode Pembelajaran*, Bandung : CV Wacana Prima. 2009.
- Surakhmad, Winarno. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar* , Bandung: Tarsito. 1990.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group. 2013.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar* , Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2003.
- Terang, Viktor .dkk. “*Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw, Minat terhadap Hasil Belajar IPS Ekonomi Kelas VIII SMP*” . Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, Vol.3, No. 5, 2014. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5648>
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Pranata Media. 2009.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* , Jakarta: Prestasi Pustaka. 2007.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*, Jakarta: Bumi Aksara. 2010.
- Trisianawati, Eka, dkk. “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Vektor Di Kelas X SMA Negeri 1 SANGGAU LEDO*”. Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA). Vol.6, No. 2. 2016.
- Werang, R, Basilius. *Manajemen Pendidikan di Sekolah*, Yogyakarta: Media Akademi, 2015.
- Widodo, Sugeng dan Utami, Dian. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta : Graha Ilmu. 2018.

LAMPIRAN

Lampiran 1

DATA SISWA

DATA SISWA KELAS VIII-A

No.	NAMA	JENIS KELAMIN (I/P)
1.	Ayub Agil	L
2.	Amalia Putri	P
3.	Artika Febrianti	P
4.	Bobby Chandra	L
5.	Dava Kusuma	L
6.	Diana	P
7.	Dedek Aulia Utama	L
8.	Divia Marsah	P
9.	Ema Ramadhani	P
10.	Fahmi Ferdiansyah	L
11.	Fajar Maulana	L
12.	Fatimah Az Zahra	P
13.	Frans Setiawan	L
14.	Haris Syafaril	L
15.	Inayah Hafizah	P
16.	Lira Serayanti Hrp	P
17.	M. Dafa Fathin	L
18.	M. Firman Dika	L
19.	M. Khairi Rahman	L
20.	M. Wibowo Karnanto	L
21.	Mutia Ramadhani Solin	P
22.	Nurul Alya Syafitri	P
23.	Nurul Aulia	P
24.	Ramadhana	L
25.	Risky Satria	L
26.	Silvi Febrianti	P
27.	Teuku Fahri Asliansyah	L
28.	Virna Anggraini	P

DATA SISWA KELAS VIII-B

No.	NAMA	JENIS KELAMIN (L/P)
1.	Abdillah Assofi	L
2.	Ade Nazla	P
3.	Ali Akbar	L
4.	Anggun Dwiyana	P
5.	Ambar Rasty Syahreka	P
6.	Aziza Pratiwi	P
7.	Bunga Asyfa Mahendra	P
8.	Debi Pebi Antika	P
9.	Diki Darmansyah	L
10.	Elsa Harmanda	P
11.	Lili Nabila Putri	P
12.	M. Danda Wardana	L
13.	M. Jefry Khairudin	L
14.	Putri Ramadhani	P
15.	Rayhan Syahputra	L
16.	Ria Ayu Lestari	P
17.	Riani Irmayanti	P
18.	Sissy Putri Amalia	P
19.	Wahyu Sembiring	L
20.	Eka Wibowo	L
21.	Teguh Firmansyah	L
22.	Prya Anjani	P
23.	Fauzi Imam Pramana	L
24.	Ahmad Hidayat	L
25.	Doni Fitra Andaresta	L

Lampiran 2

ANGKET EVALUASI UNTUK UJI COBA

Petunjuk Pengisian

Responden diberi kesempatan menilai produk berdasarkan pernyataan yang tersedia pada angket dengan cara memberi tanda (√) pada pilihan kolom skor: 1,2,3,4. Hasil angket tidak akan berpengaruh pada nilai mata pelajaran.

4: Sangat Setuju

3: setuju

2: Tidak Setuju

1: Sangat Tidak Setuju

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

No. Absen :

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Teknik <i>lesson traveller</i> membuat saya lebih memahami materi				
2.	Teknik <i>lesson traveller</i> menambah semangat belajar saya				
3.	Dengan teknik <i>lesson traveller</i> saya cermat dan teliti saat mengerjakan soal dan berusaha menyelesaikannya				
4.	Teknik <i>lesson traveller</i> membuat saya menyerah ketika merasa kesusahan				
5.	Dengan teknik <i>lesson traveller</i> saya tidak ragu bertanya kepada guru atau teman ketika merasa kesulitan				
6.	Teknik <i>lesson traveller</i> membuat saya selalu memperhatikan penjelasan teman				
7.	Saya mencatat poin-poin penting saat				

	Teknik <i>lesson traveller</i> dilaksanakan				
8.	Saya mempelajari kembali materi pelajaran yang telah diberikan teman-teman saat <i>lesson traveller</i>				
9.	Saya mengerjakan soal tugas secara individu (sendiri)				
10.	Saya lebih senang bekerja kelompok dibandingkan bekerja sendiri				
11.	saya bosan dengan tugas-tugas yang diberikan guru, terlalu mudah				
12.	Saya mengumpulkan tugas dengan segera ketika selesai				
13.	Saya cepat bosan dengan tugas yang monoton				
14.	Saya segera mencari materi untuk pertemuan selanjutnya yang akan dipelajari				
15.	Setelah saya dapatkan saya segera mempelajarinya lebih dulu				
16.	Saya terpengaruh pada jawaban teman walaupun saya telah selesai mengerjakan				
17.	Saya berusaha mempertahankan pendapat saya ketika berdiskusi				
18.	saya yakin pada jawaban yang saya kerjakan sendiri				
19.	Saya memilih membuktikan jawaban saya, apabila jawaban saya berbeda dengan teman				
20.	Saya merasa tertantang apabila mengerjakan soal yang sulit				

Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI
VALIDASI AHLI MATERI

Nama Validator :

Alamat :

Pekerjaan :

A. Petunjuk

Responden diberi kesempatan menilai produk berdasarkan pernyataan yang tersedia pada angket dengan cara memberi tanda (✓) pada pilihan kolom skor 1,2,3,4

4 : Sangat Setuju

3 : Setuju

2 : Tidak Setuju

1 : Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Isi konsep materi pendidikan agama islam dalam <i>model cooperative jigsaw-lesson traveller</i> benar				
2.	Materi yang dicari oleh siswa dalam <i>model cooperative jigsaw-lesson traveller</i> sudah baik				
3.	Kecakupan materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran jelas				
4.	Aktualisasi materi dalam proses belajar jelas				
5.	Sistematika sajian materi/konsep logis				
6.	Ketetapan media dalam menjelaskan materi baik				
7.	Pemilihan contoh perilaku dikaitkan dengan materi tepat				
8.	Materi dengan model pembelajarannya tepat				

C. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum

(mohon lingkari angka dibawah ini sesuai penilaian Bapak/Ibu)

<p>a. Apakah “model cooperative-jigsaw lesson traveller sebagai model pembelajaran pendidikan agama islam” sudah layak?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak layak 2. Cukup layak 3. Layak 4. Sangat layak 	<p>b. “Apakah model cooperative jigsaw-lesson traveller sebagai model pembelajaran pendidikan agama islam” sudah layak untuk di uji cobakan?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Belum dapat digunakan 2. Dapat digunakan dengan revisi banyak 3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit 4. Dapat digunakan tanpa revisi
---	---

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Binjai, 2020

Ahli Materi

()

Lampiran 4

FORMAT LEMBAR ANALISIS DATA MOTIVASI BELAJAR

Kelompok :

Petunjuk :

1. Tuliskan nama siswa dari kelompok *lesson traveller* yang anda amati pada kolom yang tersedia pada tabel
2. Amatilah keegiatan siswa selama pembelajaran
3. Berilah lingkaran pada skor yang sesuai dengan pengamatan anda!

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa memperhatikan penjelasan terkait teknik pembelajaran				
2.	Siswa antusias saat bergabung dengan kelompok asal				
3.	Siswa antusias saat mendapatkan materi diskusi				
4.	Siswa bekerja sama dengan tim asal untuk menyusun informasi yang dibagikan				
5.	Siswa antusias saat bergabung dengan kelompok penjelajah				
6.	Siswa serius saat membagikan informasi di kelompok penjelajah				
7.	Siswa percaya diri saat menyampaikan informasi kepada kelompok penjelajah				
8.	Siswa menyimak hasil informasi yang diterima saat				

	dikelompok penjelajah				
9.	Siswa mampu menuliskan kembali hasil informasi materi dari penjelajahannya				

Lampiran 5

FORMAT TES ANALISIS DATA HASIL BELAJAR

Nama Lengkap :

No. Absen :

Mata pelajaran:

Waktu :

Pilihan Berganda

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan menyilang (x) salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Allah menyuruh kita mencari makanan yang halal, terdapat dalam surah...
 - a. Al Baqoroh : 168
 - b. Ali Imran : 34
 - c. An-Nisa : 59
 - d. Al Ahzab : 21
2. Hendaklah makan dan minum yang kita lakukan diniatkan beribadah kepada allah, agar...
 - a. Hilangnya rasa dahaga
 - b. Hilangnya rasa lapar
 - c. Menambah energi
 - d. Mendapat pahala
2. Dibawah ini adalah larangan makan, kecuali...
 - a. Meniup makanan yang masih panas
 - b. Makan dengan tangan kanan
 - c. Makan sambil bersandar
 - d. Makan dengan menggunakan bejana
3. Dibawah ini adalah anjuran ketika makan, kecuali...
 - a. Memulai dengan bismillah
 - b. Makan dengan tangan kanan
 - c. Mencela makanan
 - d. Dimulai dari yang ada dihadapanmu
4. Dalam hadist disebutkan apabila suapan makan seorang kamu jatuh hendaklah ia...

- a. Mengambil dan membuangnya
 - b. Mengambil dan melemparkannya
 - c. Membiarkannya saja
 - d. Mengambil dan membuang bagian yang kotor lalu makan
5. Sikap yang mencerminkan keiginan untk membalas perbuatan jelek kepada orang lain disebut...
 - a. Dendam
 - b. Munafik
 - c. Fitnah
 - d. Dengki
 6. Dibawah ini adalah ciri orang yang memiliki sifat dendam, kecuali...
 - a. Sulit memberi maaf
 - b. Merasa senang jika orang yang didendami mendapat musibah
 - c. Merasa senang jika yang didendami ia maafkan
 - d. Merasa jengkel apabila yang didendami mendapat kebahagiaan
 7. Dalam hadist, disebutkan ciri orang munafik ada 3, kecuali...
 - a. Dipercaya, berkhianat
 - b. Disakiti, memaafkan
 - c. Berkata, berdusta
 - d. Berjani, mengingkari
 8. Kita dianjurkan ketika berjanji mengucapkan...
 - a. Allahu akbar
 - b. Astagfirullah
 - c. In sya Allah
 - d. Alhamdulillah
 9. Dibawah ini adalah bahaya munafik, kecuali...
 - a. Merugikan masyarakat
 - b. Tidak dipercaya orang lain
 - c. Tejadi konflik dalam diri
 - d. Dicintai Allah dan Rasul
 10. Dibawah ini adalah binatang yang diharamkan menurut surah Al Maidah ayat 3, kecuali...
 - a. Bangkai
 - b. Binatang yang disembelih dengan menyebut nama Allah
 - c. Binatang mati yang dipukul
 - d. Binatang yang mati tercekik
 11. Binatang ternak halal dimakan, terdapat dalam al qur'an surah...
 - a. Al Isra' : 1
 - b. Al Maidah : 1
 - c. Al Baqoroh : 21
 - d. Al Ahzab : 21
 12. Hewan yang diperintahkan untuk dibunuh, kecuali...

- a. Ular
 - b. Burung gagak
 - c. Tikus
 - d. Lebah
13. Hewan yang kotor dibawah ini, kecuali...
- a. Lalat
 - b. Lebah
 - c. Kecoa
 - d. Kutu
14. Kelinci adalah binatang yang halal dimakan, berdasarkan hadist riwayat...
- a. Abu daud
 - b. Ibnu Majah
 - c. Bukhari
 - d. Ahmad

Lampiran 6

**Persentase Data Hasil Perolehan Angket/Kuisisioner Responden Kelas VIII-A
SMP MUHAMMADIYAH 56 BINJAI (Uji Coba Skala Besar)**

No.	NAMA	SKOR
1.	Ayub Agil	69
2.	Amalia Putri	73
3.	Artika Febrianti	69
4.	Bobby Chandra	69
5.	Dava Kusuma	70
6.	Diana	74
7.	Dedek Aulia Utama	74
8.	Divia Marsah	74
9.	Ema Ramadhani	69
10.	Fahmi Ferdianysah	74
11.	Fajar Maulana	72
12.	Fatimah Az Zahra	69
13.	Frans Setiawan	69
14.	Haris Syafaril	69
15.	Inayah Hafizah	74
16.	Lira Serayanti Hrp	72
17.	M. Dafa Fathin	74
18.	M. Firman Dika	73
19.	M. Khairi Rahman	69
20.	M. Wibowo Karnanto	68
21.	Mutia Ramadhani Solin	74
22.	Nurul Alya Syafitri	72
23.	Nurul Aulia	74
24.	Ramadhana	74
25.	Risky Satria	73
26.	Silvi Febrianti	74
27.	Teuku Fahri Asliansyah	73
28.	Virna Anggraini	74
	Jumlah	2012

$$\text{Persentase hasil uji coba} = \frac{2012}{2240} \times 100\% = 89,82\%$$

Lampiran 7

**Persentase Data Hasil Perolehan Angket/ Kuisisioner Responden Kelas VIII-B
SMP MUHAMMADIYAH 56 BINJAI (Uji Coba Skala Kecil)**

No.	NAMA	SKOR
1.	Abdillah Assofi	65
2.	Ade Nazla	65
3.	Ali Akbar	64
4.	Anggun Dwiwana	65
5.	Ambar Rasty Syahreka	65
6.	Aziza Pratiwi	65
7.	Bunga Asyfa Mahendra	63
8.	Debi Pebi Antika	64
9.	Diki Darmansyah	65
10.	Elsa Harmanda	62
11.	Lili Nabila Putri	65
12.	M. Danda Wardana	65
13.	M. Jefry Khairudin	64
14.	Putri Ramadhani	65
15.	Rayhan Syahputra	65
16.	Ria Ayu Lestari	64
17.	Riani Irmayanti	64
18.	Sissy Putri Amalia	64
19.	Wahyu Sembiring	65
20.	Eka Wibowo	63
21.	Teguh Firmansyah	64
22.	Prya Anjani	62
23.	Fauzi Imam Pramana	63
24.	Ahmad Hidayat	65
25.	Doni Fitra Andaresta	64
	Jumlah	1605

$$\text{Persentase hasil uji coba} = \frac{1605}{2000} \times 100\% = 80,25\%$$

Lampiran 8

Draf Produk Model *Cooperative Jigsaw Lesson Traveller*

Model Cooperative Jigsaw dengan Teknik Lesson Traveller

DAFTAR ISI

Halaman

Kata Pengantar	
Daftar Isi	
Pendahuluan	
Bagian Satu	
1. Sejarah awal pembelajaran di Indonesia.....	
2. Pengertian Model Pembelajaran	
3. Model-model pembelajaran.....	
4. Model cooperative jigsaw	
5. Memahami Teknik Lesson Traveller	
Bagian Dua	
1. Problematika dalam Proses Pembelajaran	
2. Metode Penelitian	
3. Hasil Penelitian.....	
Bagian Tiga	
1. Persoalan cooperative jigsaw	
2. Model Pembelajaran cooperative jigsaw-lesson traveller	
3. Kelebihan model cooperative jigsaw-lesson traveller	
4. Implementasi model cooperative jigsaw-lesson traveller	
5. Analisis kebutuhan teknik Lesson traveller	
Bagian Keempat	
Urgensi Teknik Lesson Traveller untuk menyampaikan bahan ajar	
Penutup	
Biografi Penulis.....	

Pendahuluan

Dewasa ini, banyak ditemui model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satu diantaranya ialah model pembelajaran *cooperative jigsaw*. Tipe *Jigsaw* adalah sebuah model pembelajaran yang sampai saat ini dinilai mampu mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, seperti pada hasil penelitian terdahulu menurut Yennie Agustine,⁶³ dan Eka Trisianawati dengan hasil penelitiannya mereka menjelaskan bahwa model *cooperative jigsaw* cukup berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.⁶⁴

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sebuah sekolah diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa belum dapat mewujudkan tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa kurang berpartisipasi secara aktif, dan kurang bertanggung jawab.

Pembelajaran Al Islam dengan tipe *jigsaw* saat ini tidak bisa dikatakan menjadi pengaruh terhadap hasil dan motivasi belajar, dikarenakan ada yang masih menilai sebagai model pembelajaran yang membosankan, terlebih ketika memasuki jam pelajaran yang terakhir.

Hal ini dikarenakan beberapa faktor yaitu: 1) siswa sudah lelah, 2) sarana pendukung pembelajaran kurang memadai, 3) guru minim mengajar dengan berbagai metode, dan masih banyak lagi permasalahan yang dihadapi di dalam kelas. Hal tersebut terlihat dari sikap siswa yang cenderung suka bermain sendiri, mengobrol bahkan cenderung tidak peduli.

Penyebab munculnya permasalahan dari sikap yang ditunjukkan oleh siswa bisa disebabkan diantaranya, guru tidak menggunakan model atau strategi yang inovatif yang mampu menggali ide-ide siswa, sehingga ketika siswa diberi pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari menjadi terlihat kebingungan dalam menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu, pembelajaran yang dikatakan berhasil apabila nilai yang diperoleh siswa mampu diatas KKM 75 sebanyak 80%.

Berdasarkan permasalahan yang muncul, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, untuk mengambil alternatif agar memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan teknik pembelajaran untuk meningkatkan kualitas

⁶³Yennie Agustine Shovia Insany, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika SMK". Wacana Didaktika, Vol.4 No.1, 2016. Doi : <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.v41>

⁶⁴Eka Trisianawati,dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Vektor Di Kelas X SMA Negeri 1 SANGGAU LEDO". Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA). Vol.6, No.2, 2016. Doi : 10.26740/jpfa.v6n2.p51-60

pembelajaran, peneliti mengambil langkah dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan salah satu model pembelajaran *Cooperative Jigsaw* dengan teknik *lesson traveller*, selanjutnya akan ditulis menjadi *cooperative jigsaw - lesson traveller*.

Proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas, terdiri dari guru dan siswa yang tentunya menjadi komponen utama dalam sebuah pembelajaran,⁶⁵ tidak bisa hanya salah satu dari keduanya yang menjadi utama. Pada sudut pandang yang lain, kiranya siswa perlu dilatih agar mampu terbiasa mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya dalam proses belajar agar terwujudnya pembelajaran yang memiliki timbal balik.

Membicarakan masalah terkait kurangnya motivasi dan rendahnya hasil belajar yang dialami siswa ternyata menjadi amat problematis karena ini menyangkut berbagai aspek pendekatan, metode, dan kriteria yang berkaitan dengan hal tersebut. Sisi lainnya yang muncul yaitu adanya kritik dan keluhan, akan tetapi tidak disertai dengan penyelesaian yang tepat.

Pentingnya pengembangan dalam suatu hal menguatkan argumentasi mengapa ini perlu diadakan perubahan pada kondisi nyata kearah kondisi ideal. Dengan kata lain, pentingnya pengembangan yaitu untuk menguatkan perlunya masalah yang ada dan mendesak untuk bisa dipecahkan. Dalam hal ini juga diharapkan terpecahkan kaitan antara urgensi pemecahan masalah dengan konteks permasalahan yang lebih luas. Pengkaitan ini dimaksudkan untuk menjelaskan bahwa pemecahan suatu masalah yang konteksnya mikro benar-benar dapat memberi sumbangan untuk pemecahan masalah lain yang konteksnya lebih ekstensif.

Hakikat ilmu pengetahuan adalah untuk mencari kebenaran secara ilmiah, sistematis, dan intersubjektif ⁶⁶ namun dalam Al-Qur'an dan Hadits hakikat ilmu pengetahuan bukan semata-mata untuk mencari kebenaran yang bersifat ilmiah, melainkan untuk mencari-tanda-tanda, kebajikan-kebajikan dan rahmah. Al-Qur'an bukan merupakan penghambat perkembangan ilmu pengetahuan, tidak sedikit ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadits yang mendorong manusia untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, salah satunya pada surah Ar-Rahman ayat 33, yang berbunyi :

يَا مَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتِطْعَتَكُمْ أَنْ تَنْفَعُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانفَعُوا لَا تَنْفَعُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ

⁶⁵I Putu Suka Arsa, *Belajar dan Pembelajaran: Strategi Belajar yang Menyenangkan*, (Yogyalarta: Media Akademi, 2015),h.64

⁶⁶Ahmad Taufik Nasution, *Filsafat Ilmu: Hakikat Mencari Pengetahuan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016),h.4.

"Hai jamaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus(melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan".⁶⁷

Hakikatnya guru diberikan amanah yang sangat penting dalam meningkatkan kuantitas dan kualitas pengajaran.⁶⁸ Guru juga harus mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik. Dewasa ini guru harus berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar.⁶⁹ Namun secara umum kegiatan pembelajaran di dalam kelas hanya menjadikan guru sebagai *Teacher Centered Learning*, kita ketahui bersama bahwasannya saat ini salah satu faktor keberhasilan guru atau pendidik dalam mengajar adalah cara mereka untuk menyampaikan materi pelajaran. Materi yang diajarkan dikelas dianggap perlu bantuan seperti model yang tepat, bahan yang dikemas menarik, dan gaya mengajar. Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan sebagai pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.⁷⁰

Model pembelajaran di sekolah sejauh ini dinilai kurang meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hakikatnya model *cooperative jigsaw* sudah tidak asing lagi didalam dunia pendidikan, akan tetapi pengamalannya masih terasa kurang efektif penggunaannya dan mengakibatkan para guru lebih senang dengan model pembelajaran konvensional ataupun model pembelajaran *cooperative learning* yang sederhana.

Salah satu upaya penyelesaian masalah diatas adalah mengembangkan model pembelajaran *cooperative jigsaw* tersebut. Pengembangan model pembelajaran ini nantinya akan dikemas secara menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Pembelajaran yang dirancang dengan mengembangkan suasana dapat memadukan aspek-aspek diatas.

Model pembelajaran yang akan dikembangkan ini, dimaksudkan agar aktivitas siswa saat belajar tidak hanya fokus mendengarkan arahan guru saja, dan situasi yang membosankan, melainkan membangun semangat siswa dalam memahami materi dan menerima informasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

⁶⁷Q.S.Ar-Rahman 55:33

⁶⁸Rofa'ah, *Pentingnya Kompetensi Guru dalam kegiatan pembelajaran dalam prespektif islam* (Yogyakarta: Deepublish), 2016), h. 5

⁶⁹*Ibid*, h.8

⁷⁰Chandra Ertikanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h.157

Bagian Satu

A. Sejarah Awal Pembelajaran di Indonesia

Pendidikan adalah salah satu dari banyak kebutuhan manusia agar mampu berproses dan terbiasa berinteraksi di dunia luar dengan semua masyarakat sekitarnya. Pendidikan juga menjadi bekal yang terpenting di masa depan. Selain itu kata pendidikan sudah kita kenal sejak zaman sebelum Negara Indonesia merdeka hingga saat ini. Pendidikan juga mampu menjadi salah satu hal pokok yang harus diperhatikan karena pendidikan dinilai mampu membentuk karakter pribadi setiap orang dengan syarat sungguh-sungguh dalam menekuninya.

Pendidikan juga adalah proses pembelajaran tentang akhlak, ilmu pengetahuan dan keterampilan yang kedepannya akan menjadi kebiasaan turun-temurun sekelompok orang untuk melakukan pengajaran, pengamatan, pelatihan atau penelitian. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1), pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Secara langsung maupun tidak langsung yang kita rasakan, pendidikan mampu memberikan kita ilmu pengetahuan baru, membentuk karakter pribadi yang lebih baik dan mempermudah kita merintis karir di masa mendatang.

Pendidikan menurut salah satu tokoh yaitu M. J. Langeveld (1980), merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara sengaja oleh seseorang yang telah dewasa untuk membantu mencapai kedewasaan seseorang terutama anak-anak yang masih belum dewasa (di kutip dari laman <https://www.academia.edu> di akses pada tanggal 2 Agustus 2021, pukul 11.47 WIB). Sejarah pendidikan mencatat bahwa Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kualitas pendidikan paling rendah dibandingkan negara-negara lainnya, meskipun usaha pemerataan sistem pendidikan sudah dilakukan dan dianggap meningkat cukup signifikan, (Jakarta, CNN Indonesia).

Saat ini secara umum pendidikan sudah dilakukan hampir di seluruh wilayah Indonesia. Kata pendidikan biasa kita kenal dengan istilah "sekolah" yaitu sebuah pendidikan formal yang ada di Indonesia. Sistem pendidikan yang dilakukan hampir keseluruhan telah menggunakan teknologi-teknologi canggih seperti komputer/laptop, LCD proyektor, handphone, WiFi, dsb. Berbeda dengan pendidikan yang dirasakan zaman-zaman sebelum merdeka mulai dari pendidikan pada masa (penjajahan) Portugis, Belanda, Jepang; Masa Kemerdekaan; Orde Baru hingga Reformasi. Pendidikan di zaman penjajahan (sebelum merdeka) tidak bisa dirasakan oleh semua rakyat Indonesia dan tidak semua mampu mengenyam jenjang pendidikan yang baik. Hanya rakyat Indonesia tertentu saja yang mampu mengenyam jenjang pendidikan seperti keturunan bangsawan (darah biru). Oleh sebab itu, mari gunakan kesempatan selagi masih memiliki kesempatan mengenyam jenjang pendidikan yang lebih tinggi maka harus dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mampu merubah masa depan.

Pendidikan dari masa ke masa seharusnya tetap terus berjalan dengan baik dan disertai dengan landasan Visi dan Misi yang jelas dan mampu menjawab tantangan di zaman yang akan datang. Pendidikan di Indonesia sudah ada sejak masa sebelum kemerdekaan dan sesudah kemerdekaan. Pertama, ajaran agama menjadi landasan pendidikan di antaranya, yaitu Pendidikan Agama Hindu-Budha, Pendidikan Agama Islam, dan Pendidikan Agama Katholik dan Kristen Protestan. Kedua, kepentingan penjajah menjadi landasan pendidikan di antaranya yaitu pendidikan pada masa Portugis, pendidikan pada masa Belanda (VOC), dan pendidikan pada masa Jepang. Ketiga, pendidikan pada masa Kemerdekaan. Keempat, pendidikan pada masa Orde Baru. Kelima, pendidikan pada masa Reformasi.

1. Ajaran Agama menjadi landasan Pendidikan
 - a. Pendidikan Hindu-Budha

Sistem pendidikan pada periode awal berkembangnya agama Hindu-Budha di Indonesia telah sepenuhnya sudah bermuatan keagamaan. Pelaksanaan pendidikan keagamaan Hindu-Budha berada di padepokan-padepokan. Ajaran Hindu-Budha yang ada ini memberikan corak praktik pendidikan di zaman kerajaan-kerajaan Hindu dan Budha di Kerajaan Kutai (Pulau Kalimantan), Kerajaan Tarumanegara hingga Majapahit (Pulau Jawa), Kerajaan Sriwijaya (Pulau Bali dan Sumatera). Kaum Brahmana pada masa Hindu-Budha merupakan suatu kaum yang menyelenggarakan pendidikan dan pelajaran.

Maka ditarik asumsi bahwa sistem kasta yang diterapkan di Indonesia tidaklah sama seperti sistem kasta yang ada di India. Beberapa materi yang dipelajari ketika masa pendidikan keagamaan Hindu-Budha berlangsung, yaitu teologi (ilmu agama), bahasa dan sastra (ilmu kecakapan), ilmu-ilmu kemasyarakatan (ilmu sosial), ilmu-ilmu eksakta (ilmu perbintangan), ilmu pasti yaitu (perhitungan waktu, seni bangunan, seni rupa), dsb.

Periode akhir pada berkembangnya pendidikan Keagamaan Hindu-Budha di Indonesia, yaitu pola pendidikan dilakukan oleh para guru pengajar di padepokan-padepokan tidak lagi bersifat raksasa dalam kompleks, dengan jumlah murid relatif terbatas dan bobot materi pembelajaran yang bersifat religius dan spiritual. Selain menjadikan belajar untuk menuntut ilmu, para murid di padepokan juga dibiasakan untuk bekerja demi terpenuhinya kebutuhan sehari-hari mereka. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa pada masa pendidikan keagamaan Hindu-Budha pengelola pendidikan pada kaum Brahmana, bersifat tidak formal, dan dapat mengundang guru untuk datang ke istana, dan pendidikan kejuruan dilakukan secara turun-temurun melalui jalur kastanya masing-masing.

b. Pendidikan Islam

Saudagar asal Gujarat pada abad ke-13 menjadi salah satu yang paling akurat dari mulainya pendidikan berlandaskan ajaran Islam di Indonesia. Awal kehadiran mereka terjalin melalui hubungan dengan para pedagang asal pulau Sumatra dan Jawa. Kemudian, para saudagar yang beragama Islam asal Gujarat di Indonesia menjadi penyebar agama Islam. Ajaran agama Islam awal berkembang di kawasan pantai pesisir, sementara ajaran agama Hindu masih kuta di kawasan pedalaman.

Kerajaan Samudra-Pasai (1297) di Indonesia menjadi kerajaan Islam pertama lebih tepatnya Aceh. Jauh sebelum Kerajaan Samudra-Pasai berdiri pengaruh ajaran Islam sudah terlebih masukdahulu ke Indonesia. Terbukti dengan adanya batu nisan seorang wanita bernama Fatimah binti Maimun pada tahun 476 H (1082 M) di Leran, dekat Gresik Jawa Timur (di kutip dari laman <https://www.kompasiana.com> di akses pada tanggal 3 agustus 2021, pukul 12.05 WIB).

Masa pra-kolonial pendidikan agama Islam yang ada di Indonesia berbentuk pendidikan di pesantren, pendidikan di mushola/langgar dan pendidikan di madrasah. Pendidikan di mushola/langgar dilaksanakan secara sederhana dengan binaan guru mengaji yang memiliki status dibawah kyai, serta materi yang diajarkan membaca Al-Qur'an dan Fiqih Dasar. Kedua, Pendidikan di pesantren memiliki sistem pendidikan pemondokan sederhana, dan materi pembelajaran bersifat khusus (keagamaan), penghormatan tertinggi ada pada guru, serta tidak ada gaji untuk guru karena memotivasi santri semata-mata karena Allah SWT, dan santri datang untuk menuntut ilmu secara suka rela. Ketiga, pendidikan di madrasah memiliki sistem pendidikan yang mengajarkan agama dan ilmu pengetahuan seperti astronomi (ilmu falak), dan ilmu pengobatan. Ketiga sistem pendidikan Islam ini tetap bertahan sejak datangnya kolonial Belanda hingga saat ini.

c. Pendidikan Katholik dan Kristen Prostestan

Pendidikan Katholik di Indoenesia diawali pada abad ke-16 melalui orang-orang Portugis yang menguasai Malaka. Sejarah mengatakan Portugis memiliki usaha mencari rempah-rempah untuk dijual di Eropa, dikarenakan saat itu harga rempah-rempah sangat mahal. Portugis bersama misionaris Katholik-Roma berperan ganda sebagai penasehat spiritual, menempuh perjalanan jauh disertai menyebarkan agama yang diyakini pada setiap tempat yang ia datangi. Setelah Portugis dan Katholik-Roma menduduki suatu pulau, mereka menjadikan penduduk setempat sebagai pemeluk Katholik-Roma dan itu merupakan usaha utama yang mereka lakukan. Kemudian, untuk mendidik anak-anak setempat didirikanlah acara seminar-seminar. Namun, hanya sekitar setengah abad (500 tahun) kekuasaan Portugis bertahan dan tidak dapat berlangsung lama disebabkan kedatangan Spanyol. Kemudian sistem pendidikan bercorak agama Kristen-Protestan tersebar di bawah pengaruh bangsa Belanda di Indonesia.

2. Kepentingan Penjajah menjadi landasan Pendidikan

a. Pendidikan pada Masa Portugis

Indonesia telah mengalami perkembangan dari aspek ekonomi yaitu perdagangan dimulai abad ke-16. Masa itu tibanya Portugis disusul dengan bangsa Spanyol datang ke Indonesia untuk berdagang dan menyebarkan Agama Nasrani (Khatolik). Portugis lebih dulu tiba di Indonesia bersama dengan missionaris salah satu namanya ialah Franciscus Xaverius. Dalam penyebaran agama Nasrani (Katholik), menurut Franciscus Xaverius sangat diperlukannya mendirikan sekolah-sekolah (seminarie). Pada tahun 1536 berdiri sebuah seminarie di Ternate yang menjadi sekolah agama anak-anak orang terkemuka.

Pelajaran yang diajarkan di sekolah Nasrani (Katholik) ini ada beberapa diantaranya pelajaran agama, membaca, menulis dan berhitung. Kabupaten Solor, Flores Timur juga ikut mendirikan semacam seminarie dan mempunyai kurang lebih 50 orang murid untuk diajarkan bahasa Latin. Tujuh kampung di Ambon penduduknya telah beragama Katholik pada tahun 1546, dan ternyata telah diselenggarakannya pengajaran untuk rakyat umum.

Pengajaran ini menimbulkan pemberontakan hingga akhir abad ke-16 musnah kekuatan Portugis di Indonesia. Ini juga menandakan hilang misi Katholik di Maluku. Hilangnya tenaga misi itu menjadi salah satu akibat dari jatuhnya Negara sehingga usaha-usaha pendidikan terpaksa harus diberhentikan.

b. Pendidikan pada Masa Belanda

Belanda tiba ke Pulau Jawa Indonesia mulanya untuk berdagang dan kemudian menciptakan kekuasaan baru setelah berakhirnya kekuasaan Portugis pada akhir abad ke-16. Belanda bergabung dalam badan perdangan VOC, dan menganggap bahwa agama Katholik yang disebarkan oleh Portugis perlu digantikan dengan agama Protestan yang dianutnya. Oleh sebab itulah sekolah-sekolah keagamaan yang didirikan terutama di daerah yang dulunya telah terpengaruh oleh agama Nasrani (Katholik) oleh Portugis dan Spanyol. Sekolah pertama di Ambon didirikan oleh VOC pada tahun 1607. Pembelajaran yang diberikan yaitu membaca, menulis dan sembahyang.

Guru pendidik berasal dari Belanda dan mendapat upah. Dan salah satu alasan tidak ada susunan persekolahan dan gereja di Pulau Jawa dikarenakan Pulau Jawa tidak terkena pengaruh Portugis. Pada tahun 1617 sekolah pertama didirikan di Jakarta, lima tahun kemudian pada 1622 sekolah itu mempunyai murid 92 laki-laki dan 45 perempuan. Sekolah dirian Belanda ini memiliki tujuan untuk menghasilkan tenaga-tenaga kerja yang cakap sehingga dapat dipekerjakan di administrasi dan gereja pada pemerintahan.

Bahasa Belanda menjadi bahasa pengantar hingga tahun 1786. Pendidikan kejuruan mulai muncul sejak abad ke-19 dan pada abad ke-20 muncul golongan baru yaitu golongan cerdas, pandai yang mendapat pendidikan Barat, namun golongan ini tidak mendapat tempat dan perlakuan wajar dalam masyarakat kolonial. Partai yang timbul sesudah tahun 1908 ada

yang berdasarkan Sarekat Islam, berdasarkan sosial seperti Muhamadiyah, ada pula berdasarkan asas kebangsaan seperti Indische Partij. Indische Partij merupakan pergerakan yang pertama kali merumuskan semboyan Indie los van Nederland yang berarti "Indonesia Merdeka" dan diambil alih oleh PNI (1928).

c. Pendidikan pada Masa Jepang

Jepang merupakan salah satu dari negara yang pernah menjajah Indonesia yang berlangsung tidak cukup lama dibanding Belanda (17 Maret 1942-17 Agustus 1945). Jepang menguasai Indonesia dimana segala usaha Jepang di tunjukan hanya untuk perang. Murid-murid bergotong-royong mengumpulkan batu, kerikil, dan pasir untuk pertahanan, halaman sekolah ditanami umbi-umbian dan sayur untuk bahan pangan, menanam pohon jarak untuk menambah pasokan minyak demi kepentingan perang.

Runtuhnya pengaruh dari kolonial Belanda juga diikuti dengan tumbangannya sistem pendidikannya. Banyak orang Belanda diinternir oleh pemerintah militer Jepang sehingga banyak sekolah-sekolah untuk anak Belanda dan Indonesia kalangan atas lenyap. Hanya susunan sekolah untuk anak-anak Indonesia saja yang tertinggal. Sekolah rendah seperti Sekolah Desa 3 tahun, Sekolah Sambungan 2 tahun, ELS, HIS, HCS masing-masing 7 tahun, Schakel School 5 tahun, dan MULO dihapus semua. Pendidikan Sekolah Rakyat (Kokomin Gakko) 6 tahun, Sekolah Menengah Cu Gakko (laki-laki) dan Zyu Gakko (perempuan) 3 tahun yang ada di Indonesia sejak masa Jepang dan masih banyak lagi sekolah kejuruan (sekolah guru), yaitu sekolah untuk mempersiapkan tenaga pendidik dalam jumlah yang besar demi memompa dan mempropagandakan semangat Jepang kepada anak didik

3. Pendidikan Pasca Kemerdekaan

a. Pendidikan pada Masa Kemerdekaan

Tokoh pendidik yang berjasa pada masa kolonial Belanda seperti Ki Hajar Dewantara, Moh. Syafe'i dari INS, Mr. Suwandi yang mengganti ejaan Bahasa Indonesia yang disusun sebelumnya oleh Van Phuysen. Dari beberapa tokoh di atas, pemerintahan Indonesia telah berupaya untuk mengangkat tokoh yang berjasa dalam pendidikan Indonesia dimasa kolonial ini pada awal pendidikan masa kemerdekaan. Pengangkatan Menteri PP dan K. Prof. Dr. Priyono dari partai Kiri Murba menjadi tanda pengaruh masuknya ideologi kiri di dunia pendidikan.

b. Pendidikan pada Masa Orde Baru

Usaha pembangunan terencana dalam Pelita I sampai Pelita II, III dan seterusnya telah dilancarkan oleh pemerintahan Orde Baru dengan tokoh-tokoh teknokrat dalam pucuk pimpinan pemerintahan. Rencana pendidikan dalam Pelita I ini dapat dikembangkan dengan satu rencana dan menyesuaikan keuangan Negara. Harga minyak tanah yang melonjak naik pada masa orde baru ini berakibat pada keuangan Negara yang membengkak. Hal ini menjadi penyebab di dirikannya SD Inpres (Instruksi

Presiden) dan mengangkat guru-guru dan mencetak buku pelajaran. Hasil dari Pelita I dalam bidang pendidikan yaitu telah ditatar lebih dari 10.000 orang guru. Enam puluh tiga koma lima juta buku SD kelas I telah dibagikan, 6000 gedung SD dibangun, 57.740 orang guru terutama guru SD diangkat, serta 5 Proyek Pusat Latihan Teknik yaitu di Jakarta, Bandung, Surabaya, Medan dan Ujung Pandang telah dibangun.

c. Pendidikan pada Masa Reformasi

Kurikulum 1994 digunakan pada masa pemerintahan Habibie kemudian mengalami penyempurnaan pada masa pemerintahan Gus Dur. Pendidikan pada masa pemerintahan Megawati mengalami perubahan tatanan, antara lain:

Diubahnya Kurikulum 1994 ke Kurikulum 2000 menjadi Kurikulum 2002 setelah disempurnakan (Kurikulum Berbasis Kompetensi), yaitu kurikulum dalam orientasinya dalam pendidikan fokus pada 3 aspek utama yang dikembangkan, antara lain aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disahkan pada 8 Juli 2003 yang memberikan dasar hukum untuk membangun pendidikan nasional dengan menerapkan prinsip demokrasi, desentralisasi, otonomi, keadilan dan menjunjung HAM (dikutip dari laman <https://kompasiana.com> pada tanggal 3 Agustus 2021, pukul 13.03 WIB)

Setelah jabatan Megawati turun dan digantikan oleh Susilo Bambang Yudhoyono, UU No. 20/2003 masih berlaku dan ditambah dengan UU RI No. 14/2005 tentang Guru dan Dosen. Setelah penetapan UU tersebut disusul dengan pergantian Kurikulum KBK menjadi KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) berdasarkan pada PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (di kutip dari www.gurupendidikan.co.id di akses pada tanggal 3 Agustus 2021, pukul 19.17 WIB). KTSP merupakan kurikulum operasional yang dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan, tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan serta silabus.

Sejarah pendidikan Indonesia di masa lampau hingga sekarang memberikan kita gambaran bahwa dalam bentuk apapun pendidikan itu tetaplah penting untuk membentuk karakter pribadi kita. Walaupun sistem penerapannya berbeda-beda tetapi pendidikan memiliki kesamaan tujuan. Mulai dari pendidikan keagamaan, pendidikan karena penjajah hingga pendidikan pasca kemerdekaan. Setiap masa wajib mengalami perubahan sesuai dengan kebutuhan bangsa di masa itu dan mampu menjawab tantangan di masa mendatang.

B. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan suatu kegiatan pembelajaran dikelas. Model pembelajaran tersebut merupakan pola umum perilaku

pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran adalah pola interaksi peserta didik dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sebuah metode pembelajaran bukan hanya apa yang ditentukan oleh guru saja, akan tetapi juga menyangkut tahapan-tahapan serta prinsip-prinsip antara guru dan siswa serta sistem penunjang lain

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajara dan pengelolaan kelas.⁷¹ Istilah model pembelajaran hampir sama dengan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah seperangkat kebijakan yang terpilih, yang telah dikaitkan dengan faktor yang menentukan warna atau strategi tersebut, yaitu: 1) pemilihan materi pembelajaran (guru dan peserta didik); 2) penyaji materi pembelajaran (perorangan atau kelompok); 3) cara menyajikan materi pembelajaran (induktif atau deduktif, analisis atau sintesis, formal atau non formal); dan 4) saran penerima materi pelajaran (kelompok, perorangan, heterogen atau homogen).

1. Pendekatan pembelajaran adalah jalan atau arah yang ditempuh oleh guru atau peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dilihat dari bagaimana materi itu disajikan.
2. Model pembelajaran adalah cara mengajar secara umum yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, misalnya mengajar dengan metode ceramah, ekspositori, tanya jawab, penemuan terbimbing dan lain sebagainya.
3. Teknik mengajar adalah penerapan secara khusus atau metode pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan media pembelajaran serta kesiapan peserta didik. Misalnya teknik mengajara perkalian dengan penjumlahan berulang atau dengan teknik lainnya.

C. Model-model pembelajaran

Model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam iklim PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif efektif serta menyenangkan) adalah:

1. Model Pembelajaran "Jigsaw"

Jigsaw mulai dikembangkan pertama kali oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas, kemudian slavin mengadaptasi di Universitas John Hopkins.⁷² Model pembelajaran cooperative jigsaw adalah sebuah model belajar yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil,⁷³ dan pada saat pembelajaran guru bukanlah yang

⁷¹ Miskun dan Valensy Rachmedita, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), h.74

⁷²Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Pranata Media, 2009),h.73

⁷³Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung : CV Wacana Prima, 2009), h.123

harus bertanggung jawab lebih besar.⁷⁴ Pada dasarnya, dalam model ini dikenal team awal dan team ahli. Guru memberi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen yang lebih kecil, selanjutnya guru membagi siswa kedalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari 4-5 orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab atas penguasaan seriap komponen/subtopic yang diberikan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari masing-masing kelompok yang bertanggungjawab terhadap subtopic yang sma membentuk kelompok lagi (team ahli).

Setiap siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam: 1) belajar dan menjadi ahli dalam subtopic bagiannya; 2) merencanakan bagaimana mengajarkan subtopik bagiannya kepada anggota kelompok semula. Setelah itu siswa tersebut kembali lagi ke kelompoknya masing-masing sebagai "ahli" dalam subtopiknya dan mengajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut pada tmannya. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak demikian, sehingga seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan oleh guru. Dengan demikian setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topic secara keseluruhan. Langkah-langkahnya:

- a. Siswa dikelompokkan ke dalam 4-5 anggota tim
- b. Tiap siswa dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
- c. Tiap siswa dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
- d. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/ sub bab yang sama berkumpul dengan kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka
- e. Setelah selesai berdiskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian untuk mengajar teman satu timnya tentang sub bab yang telah dipelajari dan dikuasainya pada saat berada di kelompok ahli dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh materi yang disampaikan.
- f. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
- g. Guru memberi evaluasi
- h. Penutup

2. Model Pembelajaran " Numbered Heads Together"

Numbered Heads Together (NTH) adalah sebuah model pembelajaran dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok lalu secara acak guru memanggil nomor dari siswa dikelas tersebut, langkah-langkah pembelajarannya yaitu:

- a. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dari setiap kelompok mendapatkan nomor
- b. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya
- c. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat melakukannya

⁷⁴Chandra Ertikanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016),h.89

- d. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka
- e. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain
- f. Kesimpulan

Kelebihan

- Setiap siswa akan siap semua
- Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh
- Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai

Kelemahan

- Kemungkinan nomor yang telah dipanggil, akan dipanggil lagi oleh guru
- Tidak semua anggota kelompok bagian dipanggil oleh guru

3. Model Pembelajaran Debat

Model debat adalah salah satu model pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Materi ajar dipilih dan disusun menjadi paket pro dan kontra. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat orang. Di dalam kelompoknya siswa (dua orang mengambil posisi pro dan dua orang lainnya mengambil posisi kontra) melakukan perdebatan dengan topik yang menyangkut kedua posisi pro dan kontra yang telah diberikan guru.

Selanjutnya guru dapat mengevaluasi setiap siswa tentang penguasaan materi yang meliputi kedua posisi tersebut dan mengevaluasi seberapa efektif siswa terlibat dalam prosedur debat pada dasarnya, agar semua model berhasil seperti yang diharapkan pembelajaran kooperatif.

Setiap model harus melibatkan materi ajar yang memberi peluang bagi siswa untuk saling membantu dan mendukung ketika mereka mempelajari materi dan saling bekerjasama untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan bersosialisasi siswa sangat penting dalam keberhasilannya untuk menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan. Keterampilan ini dapat diajarkan kepada siswa dan peran siswa dapat ditentukan untuk memfasilitasi proses kelompok. Peran tersebut bermacam-macam sesuai dengan tugasnya, misalnya peran pencatat (*recorder*), pembuat kesimpulan (*summarizer*), pengatur materi (*material manager*), atau fasilitator dan peran guru sebagai fasilitator proses belajar.

Langkah-langkah:

- a. Guru membagi 2 kelompok peserta debat yang satu pro dan yang satu lainnya kontra.
- b. Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan dibebankan kepada dua kelompok diatas
- c. Setelah selesai membaca materi. Guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara saat itu ditanggapi atau dibahas oleh kelompok kontra demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya

- d. Sementara siswa menyampaikan gagasannya guru menulis inti/ide-ide yang diharapkan oleh guru agar terpenuhi
- e. Guru menambahkan konsep/ide yang belum terungkap atau belum terlalu difahami oleh siswa.

Dari data-data tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan atau rangkuman yang mengacu pada topic pembahasan yang ingin dicapai.

D. Model Cooperative Jigsaw

1. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw*

Tipe *Jigsaw* adalah salah satu tipe pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Model *cooperative jigsaw* dilakukan dengan menerapkan metode diskusi. Metode diskusi ini lebih dahulu Allah kenalkan kepada manusia jauh sebelum model *cooperative jigsaw* ini digunakan. Didalam Al-Qur'an diskusi yang dilaksanakan dengan tata cara yang baik dan sopan, yang mana tujuan ini ialah untuk lebih memantapkan pengertian dan sikap pengetahuan terhadap suatu masalah. Diskusi mampu memberikan peluang yang sangat besar untuk siswa alam mengeksplor pengetahuan dan kemampuan yang dimilikinya. Kemudian dikuatkan dengan pendapat yang lain.

Hal ini menjadikan siswa mendewasakan pemikirannya, menghargai pendapat oranglain, dan yang paling menguatkan mereka adalah, setiap orang akan merasa dihargai sebagai individu yang memiliki potensi, kemampuan dan bakat. Metode diskusi Allah terangkan pada surah An-Nahl,

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ
صَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُنْتَهِدِينَ

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.⁷⁵

2. Type Model Pembelajaran *Jigsaw*

Model pembelajaran *jigsaw* ini sekarang terbagi menjadi dua tipe yaitu *jigsaw tipe I* atau sering disebut *jigsaw dan jigsaw tipe II*. Model pembelajaran

⁷⁵Q.S.An-Nahl 18 : 125

jigsaw tipe II ini sudah dikembangkan oleh Slavin. Dan terdapat perbedaan yang mendasar antara pembelajaran *jigsaw I* dan *jigsaw II*,⁷⁶ kalau tipe I awalnya siswa hanya belajar konsep tertentu yang menjadi spesialisasinya sementara konsep-konsep yang lain ia dapatkan melalui diskusi teman segrupnya. Pada tipe II ini setiap siswa memperoleh kesempatan belajar secara keseluruhan konsep (*scan read*) sebelum siswa belajar spesialisasinya untuk menjadi *expert* (ahli). Ada 3 model pembelajaran Jigsaw, antara lain :

a) *Whithin Group Jigsaw*

Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari satu persoalan yang harus dipecahkan bersama kelompoknya, selanjutnya masing-masing siswa harus mengajarkan kepada anggota lain dalam satu kelompok.

b) *Expert Group Jigsaw*

Anggota kelompok dari semua kelompok yang mendapat bagian persoalan yang sama berkumpul menjadi kelompok ahli untuk bersama-sama mempelajari dan memecahkan suatu persoalan tersebut. Kemudian masing-masing kembali ke kelompok asalnya dan mengajarkan apa yang telah mereka pelajari pada kelompok ahli tadi.

c) *Whole Group Jigsaw*

Model ini kelompok yang terbentuk pertama kali sudah langsung menjadi kelompok ahli yang masing-masing mempelajari persoalan yang berbeda dengan kelompok lain. Setelah itu masing-masing kelompok mengajarkan bagian persoalannya kepada kelompok lain melalui diskusi atau presentasi.

Pembelajaran *cooperative jigsaw* ini setiap siswa menjadi anggota dari 2 kelompok, yaitu anggota kelompok asal dan anggota kelompok ahli. Anggota kelompok asal terdiri dari 3-5 siswa yang setiap anggotanya diberi nomor kepala 1-5. Nomor kepala yang sama pada kelompok asal berkumpul pada suatu kelompok yang disebut kelompok ahli.

Pembelajaran kooperatif dalam tipe Jigsaw terdapat 3 karakteristik yaitu:

- a). kelompok kecil,
- b). belajar bersama, dan
- c). pengalaman belajar.

Esensi kooperatif learning adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk suatu sikap

⁷⁶Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h.75

ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok optimal. Keadaan ini akan mendukung siswa dalam kelompoknya untuk belajar bekerja sama dan tanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai suksesnya tugas-tugas dalam kelompok

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- h) Siswa dikelompokkan dengan anggota \pm 4 orang.
- i) Tiap orang dalam tim diberi materi tugas yang berbeda
- j) Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli).
- k) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai.
- l) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- m) Pembahasan.
- n) Penutup.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Cooperative Jigsaw

a) Kelebihan Model Pembelajaran Cooperative Jigsaw

- 1) Dapat menumbuhkan semangat kerja sama dan kegairahan dalam belajar bagi siswa,
- 2) Meningkatkan motivasi, saling menghargai antara sesama siswa,
- 3) Memberikan peluang untuk menyampaikan gagasan secara terbuka karena jumlah siswa yang terbatas dalam setiap kelompok,
- 4) Melatih siswa agar mampu berkomunikasi secara efektif.⁷⁷

b) Kekurangan Model Pembelajaran Cooperative Jigsaw

Berikut ini adalah kelemahan/kekurangan dari model pembelajaran Cooperative Jigsaw:

- 1) Prinsip utama model pembelajaran ini adalah pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami satu konsep yang akan di diskusikan bersama dengan siswa lain. Dalam hal ini pengawasan guru menjadi hal yang mutlak di perlukan agar tidak terjadi kesalahan,
- 2) Sulit meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak punya rasa percaya diri,

⁷⁷Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif* (Surabaya: University Press, 2000),h.5

- 3) Awal penggunaan model pembelajaran ini sulit di kendalikan, biasanya perlu waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum pembelajaran ini berlangsung,
- 4) Aplikasi model pembelajaran ini bila dilaksanakan di kelas yang besar (lebih dari 40 siswa) sangatlah sulit.⁷⁸

4. Hambatan Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw*

Tidak selamanya proses belajar dengan model Jigsaw berjalan dengan lancar. Ada beberapa hambatan yang dapat muncul antara lain:

- a) Kurang terbiasanya peserta didik dan pengajar dengan model ini. Peserta didik dan pengajar masih terbawa kebiasaan model konvensional, dimana pemberian materi terjadi secara satu arah.
- b) Terbatasnya waktu. Proses model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lebih banyak, sementara waktu pelaksanaan model ini harus disesuaikan dengan beban kurikulum.

5. Faktor Keberhasilan Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw*

Faktor-faktor kunci keberhasilan yang harus diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran jigsaw adalah:

- a. *Positive interdependence*. Setiap anggota kelompok harus memiliki ketergantungan satu sama lain yang dapat menguntungkan dan merugikan anggota kelompok lainnya.
- b. *Individual accountability*. Setiap anggota kelompok harus memiliki rasa tanggung jawab atas kemajuan proses belajar seluruh anggota termasuk dirinya sendiri.
- c. *Face-to-face promotive interaction*. Anggota kelompok melakukan interaksi tatap muka yang mencakup diskusi dan elaborasi dari materi pembahasan.
- d. *Social skills*. Setiap anggota kelompok harus memiliki kemampuan bersosialisasi dengan anggota lainnya sehingga pemahaman materi dapat diperoleh secara kolektif.
- e. *Groups processing and Reflection*. Kelompok harus melakukan evaluasi terhadap proses belajar untuk meningkatkan kinerja kelompok.

⁷⁸Ibrahim, h. 9

E. Memahami Teknik Lesson Traveller

Semua kita sangat menyadari bahwa untuk mencapai atau memperoleh sesuatu yang kecil ataupun besar memerlukan sebuah teknik untuk dapat mewujudkannya. Dengan teknik pekerjaan yang terasa sulit akan menjadi mudah dan pekerjaan yang lama akan menjadi cepat. Teknik memiliki arti dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berhubungan dengan seni.

Kata Lesson traveller diambil dari bahasa Inggris yang memiliki arti penjelajah pembelajaran. Kata ini dibuat untuk mendoktrin para siswa yang selama ini memiliki sudut pandang bahwa belajar itu membosankan dan sangat monoton. Sekolah yang dirasakan siswa saat ini adalah keadaan yang menuntut mereka harus bisa dan disertai paksaan.

Tingkat sekolah yang sudah tinggi pelajaran yang diterima siswa sangat banyak, dan tidak semua siswa bisa menguasai semuanya. Sebagai fasilitator bagi siswa harus bisa menemukan teknik atau metode yang mampu membuat siswa menerima pelajaran dengan santai dan mendapatkan informasi yang benar benar diharapkan.

Selain itu kegiatan pembelajaran di sekolah, semestinya perlu dilakukan dengan teknik. Pada kali ini teknik yang akan dibahas dalam buku ini adalah teknik lesson traveller. Teknik lesson traveller ini adalah teknik yang dilaksanakan didalam kelas dan ini dijalankan dengan mendoktrin siswa bahwa pelajaran yang sedang berlangsung ini seperti perjalanan mencari ilmu pengetahuan, dalam hal ini perjalanan menuju suatu tempat, untuk saling bertukar informasi.

Ada hal-hal yang perlu mereka persiapkan sebelum perjalanan diantaranya informasi yang akan mereka bagikan, ada yang ingin mereka peroleh dari penjelajahan, yaitu materi-materi yang telah disampaikan oleh tiap orang dalam kelompok penjelajah.

Penjelajahan dalam teknik pembelajaran ini semata-mata tidak hanya sebagai pengantar meningkatkan motivasi dan hasil belajar, akan tetapi juga merupakan perintah Allah, dengan menjelajah akan menyebarluaskan ilmu dan pengetahuan.

Teknik lesson traveller juga memberikan dampak kepada siswa untuk memiliki pemikiran yang asosiatif. Saat ini siswa-siswi yang duduk dibangku pendidikan dinilai masih jauh dari memiliki kemampuan berpikir asosiatif. Oleh karena itu teknik ini juga dirancang untuk memicu siswa memiliki kegiatan berasosiasi.

F. Problematika dalam Proses Pembelajaran

Pengalaman yang sering kita dengar dikalangan pendidik dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat beberapa sekolah, model pengajarnya membuat peserta didik tidak fokus dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Ada pendidik yang memberikan intruksi kepada peserta didik mencatat bahan pelajaran yang sudah dalam buku atau menceritakan hal-hal yang tidak perlu.

Sering dengan itu ditemukan bahwasannya waktu interaksi antara pendidik dan peserta didik kurang dimanfaatkan dengan baik. Pendidik yang dinilai

memaksakan kehendaknya kepada peserta didik sesuai dengan keinginannya. Ada juga perilaku pendidik untuk memudahkan tugasnya meminta salah seorang peserta didik untuk mencatat di papan tulis dan kegiatan-kegiatan lainnya yang dianggap kurang perlu, pendidik yang bersangkutan istirahat di ruang guru atau duduk di kelas dengan kegiatan sendiri yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran.

Model mengajar seperti beberapa kasus yang dikemukakan sebelumnya tentu saja dinilai tidak mendidik. (Syaiful Sagala, 2010) Siswa seharusnya belajar dan berpikir tanpa tekanan, ataupun rasa ketidaknyamanan tetapi ia harus mendapatkan bimbingan dan arahan dari pendidik yang menganut prinsip kemerdekaan berpikir dan mengemukakan pendapat.

Jika dipandang dari segi pemanfaatan sumber daya, banyak sarana dan prasarana proses pembelajaran di dalam kelas, laboratorium, perpustakaan, dan di tempat praktek kerja tidak bisa dimanfaatkan secara maksimal. Padahal pemanfaatan dan pengembangan sumber belajar seharusnya dioptimalkan. Salah satu fungsi proses pembelajaran adalah menyiapkan tenaga kerja terdidik, terampil dan terlatih serta sebagai sarana untuk menyiapkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Indra Djati Sidi, 2003). Oleh karena itu, pengembangan sumber belajar merupakan faktor yang menentukan suatu peningkatan kualitas pendidikan.

Sekolah harus menyiapkan dan mampu mengembangkan sumber belajar, seperti tersedianya ruang praktikum/laboratorium dan perpustakaan sebagai salah satu sumber belajar. Sekolah yang berkualitas adalah sekolah yang dinilai telah mampu mengelola dan mengembangkan sumber belajar secara optimal.

Problematika yang lain yang adalah masih adanya kepala sekolah yang belum cukup mampu memanfaatkan kesempatan yang ada untuk melakukan evaluasi tentang program pembelajaran. Kepala sekolah tersebut terkesan membiarkan para pendidik menggunakan model mengajar yang monoton atau bersifat rutin belaka, sehingga sering terjadi seolah kepala sekolah tidak mengetahui mana yang harus diperbaiki dan mana yang harus dikembangkan dalam program pembelajaran.

Kepala sekolah seharusnya memotivasi para pendidik menggunakan model mengajar yang dapat memberi jaminan bahwa pembelajaran dilakukan atas dasar prinsip-prinsip pedagogik. Karena dengan dukungan kepala sekolah hal itu mampu diwujudkan dalam bentuk menyediakan fasilitas yang diperlukan untuk program pembelajaran.

Bagian Dua

A. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). R&D merupakan jenis penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian dalam sebuah metode penelitian dan pengembangan⁷⁹. Selain itu Penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁸⁰

Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda ataupun perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat bantu pembelajaran ataupun modul saja, tetapi juga bisa dalam bentuk perangkat lunak (*software*), seperti untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan, laboratorium, model-model pembelajaran, pelatihan, evaluasi, dan manajemen.

Pembuatan model pembelajaran sebagai penyajian materi ajar, harus mengikuti langkah-langkah yang ada untuk menghasilkan sebuah produk yang berbentuk teknik dalam model pembelajaran sebagai penyajian materi ajar yang dihasilkan menjadi valid dan dapat digunakan oleh guru sebagai model pembelajaran cooperative jigsaw teknik terbaru.

4. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah yang dikemukakan berikut, bukanlah langkah-langkah yang baku yang harus diikuti, oleh karena itu dalam hal ini hanya memilih beberapa langkah. Langkah yang diambil dalam penelitian pengembangan ini juga akan disesuaikan dalam keterbatasan waktu penelitian.

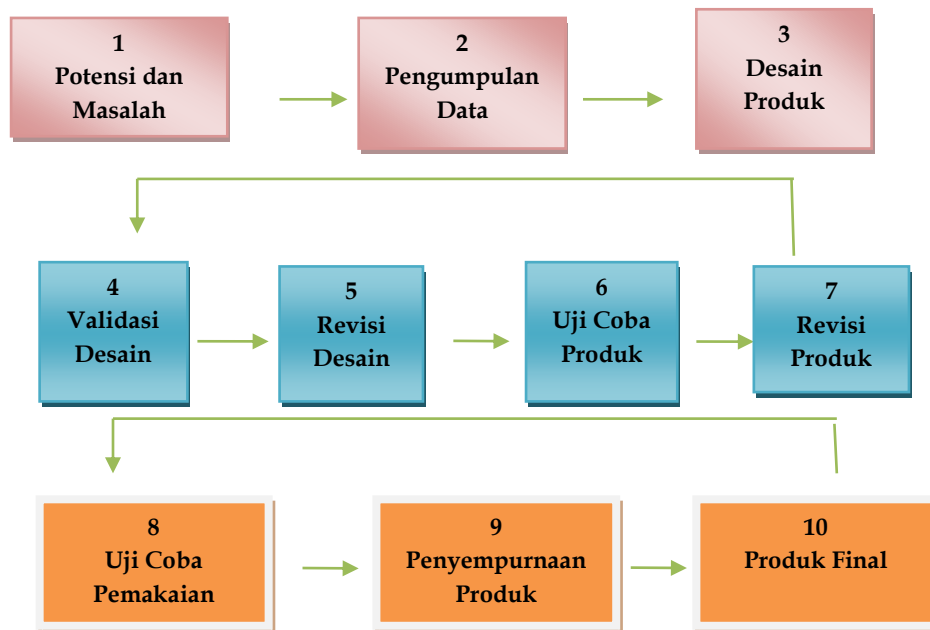
Langkah penelitian menurut Borg and Gall untuk tesis dan disertasi boleh saja dibatasi dari 10 langkah menjadi 8 langkah, hal ini dikarenakan ungkapan Borg and Gall yang mengatakan memaklumi keterbatasan waktu dan dana bagi peneliti yang sedang menulis tesis dan disertasi⁸¹.

Dan dari kesepuluh langkah tersebut, pengembang hanya mengambil beberapa langkah, berikut adalah langkah yang dijabarkan dalam penelitian ini :

⁷⁹Munawir Pasaribu et.al, *Model Integratif Pendidikan Seks*. (Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2019),h.66

⁸⁰Neni Hasnunidah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta : Media Akademi, 2017), h. 72

⁸¹Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, (Bandung: Media Akademi, 2016), h.91



a. Potensi dan Masalah

Potensi adalah kemampuan yang memiliki kemungkinan untuk bisa dikembangkan atau kekuatan kesanggupan daya. Masalah diartikan sebagai penyimpangan antara apa yang sedang terjadi antara teori dan praktek, peraturan dengan pelaksanaan, antara rencana dengan pelaksanaan, kenyataan dengan harapan. Dalam penelitian ini potensi dan masalah haruslah bersifat empirik yaitu model pembelajaran cooperative jigsaw dengan teknik lesson traveller yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam serta sebagai masukan bagi guru pengajar agama islam di sekolah.

b. Pengumpulan Data

Observasi dimaksudkan untuk mengetahui seberapa penting diperlukan produk ini untuk mengatasi masalah yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan observasi. Dalam kegiatan observasi, siswa ditemui tidak memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga pengamalan dan evaluasi yang dijalankan tidak optimal dan rendah.

Tidak hanya itu, siswa menjadi pasif saat pembelajaran berlangsung, dan faktanya juga, banyak siswa yang tidak benar-benar menguasai materi yang baru saja ia dapatkan. Siswa membutuhkan penyampaian materi ajar yang menarik untuk menambah semangat dalam belajar dan pemahaman dalam pengamalan materi.

c. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup model pembelajaran, materi yang akan dibahas, dikemas secara menarik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, langkah selanjutnya adalah pembuatan produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada observasi awal, peneliti merancang desain yang sesuai dengan potensi masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup desain model pembelajaran dan analisis struktur materi yang dibahas, disesuaikan dengan keadaan peserta didik dikemas secara menarik dan dimodifikasi.

Hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah peneliti memilih model cooperative learning tipe jigsaw. Secara khusus tahapan-tahapan yang dilakukan dalam tipe jigsaw; 1) guru membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4-6 orang, 2) setiap kelompok mengirimkan wakil untuk membahas suatu topik, kelompok yang terdiri dari para wakil disebut dengan kelompok ahli. 3) kelompok ahli tersebut berdiskusi membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut; 4) setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar ke kelompoknya masing-masing (kelompok asal), kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya; 5) guru memberikan kuis atau tes individual pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan.

Tahapan-tahapan model kooperatif jigsaw yang ada, peneliti ingin mengembangkan dengan tahapan-tahapan pembelajaran seperti berikut;

- 1) Guru membentuk kelompok yang dibentuk berdasarkan pilihan sendiri, beranggotakan 4-5 orang. (peneliti mengamati kelompok yang dibentuk secara heterogen lebih besar pengaruhnya terhadap kerjasama yang kurang baik didalam kelompok)
- 2) Setiap kelompok diberikan materi oleh guru, didiskusikan bersama kelompoknya, didesain menarik agar saat penjelajahan teman didalam kelompok lesson traveller mampu memahami informasi yang disampaikan dengan baik.
- 3) Setelah materi yang akan disampaikan sudah berupa media visual sederhana, masing-masing anggota di tiap kelompok berpencar dan bertemu dengan anggota dari kelompok-kelompok lain yang membahas materi berbeda-beda tergabung dalam sebuah kelompok yang bertemu.
- 4) Setelah kelompok lesson traveller selesai membagikan informasi dan materinya, semua anggota kelompok pulang kembali ke kelompok asalnya, dan ketika dikelompok asal, mereka menuliskan kembali informasi atau temuan baru yang mereka dapatkan setelah selesai berjelajah kedalam buku khusus mereka (buku khusus hanya sebagai sebutan, layaknya penjelajah akan menuliskan informasi dan temuan mereka dalam satu buku)
- 5) Guru memberikan kuis atau tes individual kepada siswa,

d. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk agar lebih efektif dibandingkan dengan produk yang sudah ada. Adapun langkah dalam

memvalidasi desain adalah komunikasi dengan tenaga ahli, dosen dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII, yang ahli di bidangnya. Hasil dari penilaian yang diberikan tenaga ahli, akan digunakan sebagai dasar perbaikan desain serta penyempurnaan penyampaian bahan ajar.

e. Revisi Desain

Validasi ahli data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk. Semua kritik dan saran di seleksi untuk menjadi acuan dalam merevisi produk yang akan dikembangkan. Hasil revisi produk selanjutnya digunakan dalam uji coba produk. Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh berbagai masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan.

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian oleh validator ahli bahwa produk yang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan di lapangan.

Tujuan diuji cobakan nya produk ini adalah untuk memperoleh informasi apakah produk teknik lesson traveller ini memang sebagai teknik dalam model pembelajaran cooperative jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan.

g. Revisi Produk

Pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa dengan pengembangan materi yang dilakukan lebih baik dari pada tidak dilakukan pengembangan. Dan revisi produk ini perlu dilakukan apabila dalam uji coba produk terdapat kelemahan yang dianggap perlu untuk diperbaiki.

h. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian berhasil, hasil pengembangan diimplementasikan pada objek penelitian. Selanjutnya hasil pengembangan tersebut adalah cara baru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa hingga dapat diterapkan dalam lingkup yang lebih luas.

i. Produk Final

Penggunaan pengembangan materi secara masal ini dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama dalam model cooperative jigsaw lesson traveller dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh selama berlangsungnya penelitian, awal guru memberikan bahan ajar kepada siswa, terlihat beberapa siswa terlihat tidak

antusias saat mendengarkan penjelasan dari guru, kemudian tidak bersungguh-sungguh saat berada di dalam kelompoknya. Hal ini dikuatkan dengan hasil belajar siswa yang cenderung rendah. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti kemudian mendiskusikan kepada guru mata pelajaran agar mendukung peneliti untuk menerapkan suatu teknik yang disebut teknik lesson traveller.

Model cooperative jigsaw -lesson traveller ini, adalah teknik untuk menyampaikan bahan ajar yang dilaksanakan didalam kelas dengan mendoktrin siswa di awal pelajaran bahwasannya pelajaran yang sedang berlangsung ini, seperti perjalanan mencari ilmu pengetahuan, pergi ke suatu tempat untuk saling bertukar informasi. Ada yang akan mereka peroleh dari penjelajahan.

Teknik lesson traveller membantu siswa lebih serius lagi untuk bekerjasama melalui beberapa tahapan, sedangkan peran guru sebagai fasilitator, sebagai fasilitator guru bertugas memfasilitasi murid agar mengembangkan bakatnya, artinya guru sebagai pemandu agar siswa belajar secara aktif, kreatif, dan bekerja sama dalam kelompok yang telah dibentuk.

Tahap Pertama:

Pembagian topik dan menyuruh siswa membentuk tim (kelompok asal) terdiri dari 4-5 orang/kelompok atau tim.

- a. Guru menyampaikan macam-macam materi yang akan didiskusikan dalam tim dengan menyuruh siswa untuk membentuk kelompok nya sendiri. Guru membagikan materi yang akan dibahas oleh masing-masing kelompok.
- b. Para siswa membentuk tim nya dan mulai mendiskusikan dan mendesain materi yang akan mereka bagikan saat penjelajahan.

Tahap Kedua :

Masing-masing tim mendapat materi yang berbeda. Tahapan ini masing-masing tim mengumpulkan informasi terkait materi yang diberikan guru dan menyusun nya secara menarik untuk dibagikan kepada tim penjelajah.

Tahap Ketiga :

Setiap tim memahami materi yang diberikan guru. Pada tahapan ini setelah tim selesai menyusun materi, setiap orang dalam tim harus memahami semua informasi yang telah mereka kumpulkan agar saat bertukar informasi dalam kelompok penjelajah mampu menjelaskannya secara baik dan mudah dipahami.

Tahap Empat :

Setiap orang dalam tim asal membentuk tim baru (Penjelajah). Setelah setiap tim sudah bersiap untuk membagikan informasi, anggota tim asal berpencar dan membentuk tim baru yang membahas materi yang berbeda tergabung dalam sebuah kelompok yang bertemu.

Tahap Lima :

Setiap orang dalam tim penjelajah saling bertukar informasi atau materi. Saat berada di tim penjelajah yang harus dilakukan anggota tim adalah menyampaikan materi atau bertukar informasi yang telah disusun di tim asal.

Tahap Enam :

Setiap orang dalam tim penjelajah kembali ke tim asal jika telah selesai bertukar informasi. Pada tahap ini yang tim asal lakukan adalah mencatat hasil informasi yang mereka dapatkan di dalam buku penjelajahan mereka dalam satu buku.

Tahap Tujuh :

Evaluasi. Dalam tahap ini guru mengamati motivasi siswa, dan bagaimana mereka mengeksplorasi kemampuan mereka kepada teman sebaya. Dan juga guru memberikan kuis atau tes individual.

Setelah dilakukan uji coba produk ditemui bahwa hasil penilaian baik kritik ataupun saran yang disampaikan sebagai dasar peneliti untuk melakukan revisi produk yang peneliti kembangkan. Namun tidak semua dari masukan para ahli (materi dan produk) bisa dijadikan dasar perbaikan, penelitian ini mengambil sebagian besar masukan yang memungkinkan bisa dimasukkan dalam perbaikan teknik pembelajaran ini. Adapun masukan dari ahli untuk yaitu pengaturan tempat duduk siswa saat pembelajaran dilaksanakan.

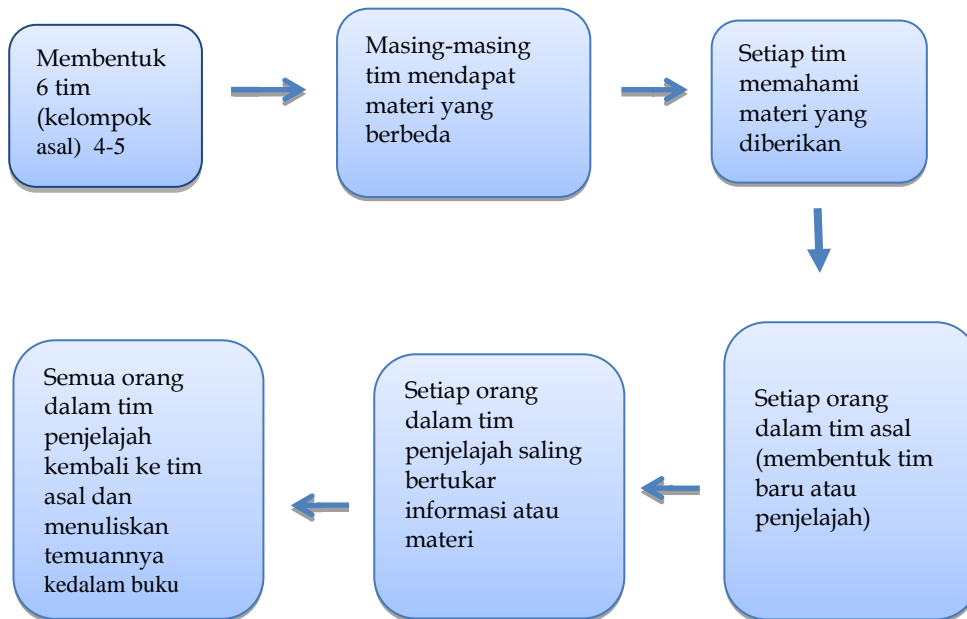
Setelah produk selesai divalidasi dan revisi, dilakukan uji coba skala kecil di kelas VIII-B. Saat uji coba skala kecil berlangsung siswa terlihat sangat antusias dengan model pembelajaran dengan teknik yang peneliti kembangkan. Setelah uji coba skala kecil ini dilaksanakan diketahui bahwa teknik lesson traveller siap untuk diuji cobakan ke dalam kelas yang lebih unggul.

Uji coba skala besar ini dilakukan untuk menguji dan mengetahui seberapa layak produk ini dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Dari hasil ujicoba skala besar, tidak ditemukan hambatan yang berarti, hanya saja di awal siswa merasa kurang mengerti. Hal ini disebabkan oleh model cooperative jigsaw yang sudah biasa mereka lakukan. Dan dalam uji coba ini ditemukan hal-hal atau bagian yang perlu direvisi yaitu, dalam tahap waktu bertukar informasi. Maka sebelum produk ini diimplementasikan dalam pembelajaran perlu direvisi guna untuk menyempurnakan pengembangan model ini.

Setelah produk uji coba selesai direvisi seperlunya, tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba pemakaian atau implementasi produk ini dalam pembelajaran didalam kelas. Tahap ini produk yang diuji cobakan harus dikatakan sudah layak untuk diuji cobakan skala besar. Implementasi pengembangan model cooperative jigsaw - lesson traveller ini dilaksanakan di kelas VIII-A.

Bagian Tiga

A. Model pembelajaran Cooperative jigsaw- Lesson Traveller



Keterangan :

- Guru membentuk kelompok yang dibentuk berdasarkan pilihan sendiri, beranggotakan 4-5 orang. (peneliti mengamati kelompok yang dibentuk secara heterogen lebih besar pengaruhnya terhadap kerjasama yang kurang baik didalam kelompok)
- Setiap kelompok diberikan materi oleh guru, didiskusikan bersama kelompoknya, didesain menarik agar saat penjelajahan teman didalam kelompok lesson traveller mampu memahami informasi yang disampaikan dengan baik.
- Setelah materi yang akan disampaikan sudah berupa media visual sederhana, masing-masing anggota di tiap kelompok berpencar dan bertemu dengan anggota dari kelompok-kelompok lain yang membahas materi berbeda-beda tergabung dalam sebuah kelompok yang bertemu. (saya menemukan kelompok ini adalah lesson traveller atau penjelajah pembelajaran).
- Setelah kelompok lesson traveller selesai membagikan informasi dan materinya, semua anggota kelompok pulang kembali ke kelompok asalnya, dan ketika dikelompok asal, mereka menuliskan kembali informasi atau temuan baru yang mereka dapatkan setelah selesai berjelajah kedalam buku khusus mereka (buku khusus hanya sebagai sebutan, layaknya penjelajah akan menuliskan informasi dan temuan mereka dalam satu buku)
- Guru memberikan kuis atau tes individual kepada siswa.

B. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Lesson Traveller

Sebuah teknik tentunya akan memiliki kekurangan dan kelebihan, kelebihan dari teknik pembelajaran ini adalah

1. dengan teknik pembelajaran ini siswa merasa lebih bertanggung jawab,
2. melatih kemampuan berkomunikasi yang baik,
3. dengan teknik ini siswa lebih percaya diri untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya,
4. dapat memotivasi belajar siswa dan melatih kemandirian.

Teknik pembelajaran juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari teknik pembelajaran yang peneliti kembangkan ini adalah:

1. teknik ini membutuhkan waktu yang relatif lama,
2. tidak semua materi cocok dengan teknik ini.

C. Implementasi Model Pembelajaran *cooperative jigsaw- Lesson Traveller*

Pertemuan pertama guru memberikan motivasi untuk pencerahan baru di dalam diri siswa, dan menjelaskan teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan tujuannya adalah siswa mampu mengikuti pembelajaran secara maksimal. Selanjutnya adalah guru menjelaskan materi secara singkat. Setelah guru menyampikan materi, guru meminta siswa untuk membentuk tim sebanyak 6, dengan isi anggota 4-5 orang.

Setelah siswa membentuk tim, guru memberikan topik kepada masing-masing tim untuk didiskusikan. Dan guru memberikan arahan agar setiap pembahasan dalam topik dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar siswa lebih memahami dan mampu menerapkan didalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan selanjutnya setelah selesai mengumpulkan informasi tentang topik yang dibahas siswa menyusun bersama-sama informasi yang akan mereka bagikan saat dikelompok penjelajah. Selanjutnya guru memberikan arahan untuk membentuk tim lesson traveller atau penjelajah pembelajaran.

Pertemuan kedua, siswa diminta untuk langsung bergabung dengan tim lesson traveller dan mulai membagikan informasi yang telah mereka susun, dimulai dengan menanyakan pertanyaan yang mereka siapkan untuk menjadikan pertukaran informasi sesuai dengan yang diharapkan, adapun bentuk pertanyaannya, disusun oleh siswa sendiri.

Pertemuan ketiga, guru memberikan arahan agar tim lesson traveller diakhiri dan kembali ke tim asal, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuliskan kembali informasi yang mereka dapatkan dari penjelajahnya. Setelah itu guru memberikan evaluasi atau kuis individu untuk mengukur aspek kognitif siswa terkait materi pelajaran. Kemudian memberikan angket untuk mengetahui respon dan tanggapan siswa tentang teknik lesson traveller.

Selama penelitian berlangsung peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aspek afektif siswa. Hasil pengamatan terhadap siswa selama berlangsungnya pembelajaran, dan kesiapan siswa dalam pembelajaran, siswa mampu mengemukakan pendapat yang dimilikinya, mampu menghargai orang lain saat berbicara. Untuk keaktifan dalam belajar, siswa mengalami peningkatan dari sebelum diimplementasikannya teknik lesson traveller. Siswa bisa percaya diri dalam menyampaikan informasi yang diketahuinya kepada teman lainnya, dan mampu menguasai materi yang ditargetkan untuknya.

Hasil wawancara dengan guru mata Pendidikan Agama Islam terhadap teknik lesson traveller sangat positif. Proses pembelajaran yang berlangsung mampu berjalan lebih efektif dari sebelumnya, siswa antusias dalam menerima materi pelajaran.

Untuk lebih jelasnya dari tahapan diatas dapat diringkas dalam tabel berikut ini, beserta hasil yang diharapkan dan dampaknya dari penerapan teknik lesson traveller.

No	Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Hasil dan dampak	
				Hasil yang diharapkan	Dampak
1.	pembagian topik dan menyuruh siswa membentuk tim	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi Guru menugaskan untuk menentukan kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan Siswa membentuk kelompok 	Konsentrasi Bekerja sama Disiplin	Konsentrasi Kerja sama Disiplin
2.	masing-masing tim mendapat materi yang berbeda	Guru memberikan arahan kepada siswa	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan arahan dari guru Siswa membagi topik dalam beberapa sub 	Ketekunan Kedisiplinan Tanggung Jawab	Tanggung Jawab
3.	Setiap tim memahami materi yang diberikan guru	Guru menegaskan kepada siswa yang harus mereka lakukan	Setiap siswa bekerja sama menyusun dan mendesain materi informasi	Kerjasama Tanggung jawab	Kerjasama
4.	Setiap orang	Guru	Siswa	Kerjasama	Kerjasama

	dalam tim asal membentuk tim baru (Penjelajah).	mengawasi dan membantu kerja siswa	membentuk kelompok baru		
5.	setiap orang dalam tim penjelajah saling bertukar informasi atau materi.	Guru mengatur jalannya sistem bertukar informasi.	Siswa membagikan informasi yang ia ketahui kepada teman di kelompok penjelajah	Kerjasama Saling menghargai Kompetensi komunikasi	Saling menghargai
6.	setiap orang dalam tim penjelajah kembali ke tim asal jika telah selesai bertukar informasi	Guru memberikan arahan agar siswa mencatat hasil informasi yang diperoleh siswa selama penjelajahan	Siswa menuliskan informasi yang mereka peroleh kedalam buku	Mengumpulkan informasi	Kemampuan menuliskan hal yang dipahami
7.	Evaluasi	Guru melakukan penilaian dengan memberikan tes	Siswa mengerjakan soal tes yang diberikan guru	Kejujuran Percaya Diri Kemandirian	Kejujuran

Bagian Empat

Analisis Kebutuhan Teknik Lesson Traveller

Proses pembelajaran yang dirasakan setiap manusia merupakan suatu bagian terpenting di ruang lingkup pendidikan. Kita sadari dalam proses pembelajaran inilah penentuan hasil yang kita peroleh. Saat proses yang terjadi berjalan baik, maka hasil yang kita terima akan baik begitu juga sebaliknya.

Proses pembelajaran yang banyak dirasakan saat ini seringkali berjalan kurang maksimal. Ternyata kurang maksimal ini salah satunya disebabkan oleh kurangnya perencanaan yang dipersiapkan seorang guru dalam proses pembelajaran, akibatnya banyak terjadi proses pembelajaran tidak berjalan seperti seharusnya.

Untuk bisa memaksimalkan proses pembelajaran hingga berjalan semestinya, kita harus melakukan perencanaan. Untuk mendapatkan sebuah perencanaan yang kita perlukan adalah menganalisis kebutuhan. Dalam hal ini, kaitannya dengan teknik *lesson traveller* adalah, agar teknik *lesson traveller* ini berjalan sebagaimana seharusnya serta harus dianalisis kebutuhannya terlebih dahulu.

Analisis kebutuhan adalah suatu cara atau metode untuk mengetahui perbedaan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi yang nyata. Analisis kebutuhan bukanlah sebuah hasil akan tetapi merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk mengambil keputusan.

Saat ini kondisi nyata yang dihadapi siswa adalah rasa bosan dan kurangnya memahami materi pelajaran sehingga pelajaran yang diterima saat pembelajaran menjadi sia-sia dan tidak mampu dilaksanakan dalam kehidupan para penuntut ilmu. Hal ini yang menjadi masalah para guru di sekolah, yaitu bagaimana cara membuat siswa agar bersemangat dalam menerima pelajarannya.

Kondisi yang diharapkan pada umumnya yaitu pelajar memiliki semangat dalam menerima ilmu dan mampu menerapkannya dalam kehidupan. Pelajar akan bersemangat dan mampu menerapkan apa yang ia terima apabila mereka tidak berada dalam paksaan ataupun tuntutan, serta menjalankannya dengan hati yang senang.

Oleh karena itu teknik *lesson traveller* dibuat berdasarkan analisis kebutuhan rata-rata siswa yang cenderung merasa sekolah sangat membosankan dan hasil belajar yang mereka peroleh masih terbilang rendah.

Teknik *lesson traveller* diupayakan agar proses pembelajaran bisa jadi menyenangkan dan santai, banyak siswa yang menyukai perjalanan, dan juga banyak siswa yang menyukai pembelajaran yang santai. Dalam proses pembelajaran dengan teknik ini, siswa duduk bersama-sama dalam satu tim saling bekerja sama untuk menemukan sebuah informasi dan menguasai informasi tersebut.

Jika siswa mampu menguasainya, itu akan membentuk rasa tanggung jawab dan memiliki keyakinan atas kemampuan serta potensi yang ia miliki. Selanjutnya siswa diberi kepercayaan untuk membagikan informasi yang telah ia kuasai kepada kelompok asalnya, hal ini akan membuat siswa merasa terdorong untuk melakukan yang terbaik. Hal ini juga akan menimbulkan kemampuan berkomunikasi yang baik dan dapat dimengerti serta memiliki rasa percaya diri untuk menjadi sama dengan yang lain.

Bagian Lima

Urgensi Teknik Lesson Traveller Untuk Menyampaikan Bahan Ajar

A. Realita yang dirasakan siswa saat belajar

Menyampaikan bahan ajar kepada siswa tidaklah semudah rancangan yang telah disusun. Kenyataannya di lapangan, guru harus siap dengan berbagai kondisi saat menyampaikannya. Pada saat pagi hari guru harus menyampaikan materi pelajaran dengan suasana yang semangat dan berkesan baik pada siswa agar pelajaran selanjutnya yang akan diterima sama semangatnya dengan di pagi hari.

Selanjutnya siang hari, guru harus menyampaikan bahan ajar yang santai dan menggunakan metode atau teknik yang disukai, karena siswa merasa lemas dan lelah belajar dari pagi hari. Tidak banyak guru yang mau memahami kondisi siswa menerima pelajaran, hal ini yang menyebabkan siswa mendapatkan materi pelajaran tidak maksimal dan tidak mampu mengaplikasikan dalam kehidupannya.

Siswa akan merasa belajar menjadi menyenangkan dan mudah difahami apabila guru menyampaikan bahan ajar menggunakan model yang sesuai, dengan teknik yang tepat serta menguasai bahan ajar yang ingin disampaikan. Siswa tidak akan merasa tertekan dan malas saat guru menyampaikannya dengan situasi dan kondisi yang tepat.

Beberapa hal yang dirasakan siswa saat belajar adalah:

1. Mengantuk dan bosan
2. Tidak konsentrasi
3. Sulit memahami pelajaran
4. Suasana kelas yang tidak kondusif
5. Keterbatasan interaksi

1. Mengantuk dan Bosan

Hal yang sangat dirasakan siswa saat belajar adalah mengantuk dan bosan. Banyak dari siswa merasakan mengantuk ketika pagi hari karena kurang tidur saat malam. Di siang hari karena merasa jenuh belajar dari pagi. Siswa merasa bosan ketika guru sangat kaku menyampaikan bahan ajar. Kemudian ketidaktepatan jam pelajaran sebelum dan sesudah yang disusun oleh sekolah. Hal tersebut tampaknya tidak menimbulkan dampak yang besar, pada kenyataannya siswa bisa berpotensi gagal menerima pelajaran secara maksimal.

2. Tidak Konsentrasi

Dalam belajar, konsentrasi merupakan hal utama yang harus diperhatikan guru. Karena hal ini berkaitan erat dengan kemampuan siswa untuk menangkap dan memahami pelajaran. Bukan hanya itu, konsentrasi sangat memberikan pengaruh terhadap keaktifan siswa saat belajar.

Konsentrasi adalah fokus terhadap sesuatu atau apa yang sedang dikerjakan. Mudahnya konsentrasi adalah memusatkan sesuatu dan tidak bercabang. Saat ini banyak siswa tidak konsentrasi dalam belajarnya, hal ini memberikan dampak lahirnya generasi yang tidak mencintai pendidikan.

Akan tetapi tidak semua orang merasakan hal seperti ini. Konsentrasi akan terjadi apabila jasmani dan rohani berjalan seiring dan seimbang, tidak bertolak belakang. Hal-hal yang sering menyebabkan siswa tidak konsentrasi dalam belajar adalah:

- a. Tidak sarapan pagi
- b. Interaksi dengan smartphone yang berlebihan
- c. Keluarga yang broken home
- d. Tidur yang kurang
- e. Pengaruh cuaca saat menerima pelajaran

3. Sulit memahami pelajaran

Kelas adalah tempat berkumpulnya siswa secara heterogen. Berbagai sifat dan karakter siswa berkumpul menjadi satu. Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama. Ada beberapa siswa yang akan merasakan pelajaran tersebut susah untuk dipahami. Ada juga yang merasa sangat mudah untuk dipahami. Penyebab kesulitan belajar siswa diantaranya;

- a. Faktor Intelektual, intelegensi tiap siswa berbeda, akan kesulitan apabila intelegensi mereka rendah.
- b. Kondisi fisik, kesehatan, seperti kelainan, akan menyebabkan ada beberapa bagian yang menyebabkan daya tangkap nya berkurang dan tidak sama dengan siswa pada umumnya.
- c. Faktor sosial, dimana siswa tinggal dan teman sepergaulan nya menjadi faktor sulit memahami pelajaran dan mudah menerima pelajaran.
- d. Faktor keluarga, kurangnya dukungan finansial dan atensi menyebabkan siswa merasakan sulit memahami pelajaran.

Dari beberapa faktor diatas, masih ada cara yang bisa membantu siswa agar dapat memahami pelajaran seperti;

- a. Tempat duduk siswa,
- b. Program remedial
- c. Bantuan media alat atau teknik yang sesuai
- d. Suasana belajar

4. Suasana kelas yang tidak kondusif

Suasana belajar yang tenang dan kondusif adalah faktor yang dapat membantu fokus belajar siswa dan efektifitas guru dalam menyampaikan bahan ajar. Akan tetapi banyak juga siswa yang sering merasakan suasan kelas yang tidak kondusif.

Seorang guru perlu menguasai cara untuk menciptakan dan mengelola kelas secara baik. Siswa yang aktif dalam geraknya saat belajar akan menyebabkan siswa yang lain merasa terganggu saat proses belajar. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan guru untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif diantaranya;

- a. Bangun komunikasi yang baik dengan siswa, sampaikan kepada siswa apa yang diperbuat nya akan menimbulkan dampak yang seperti apa.
- b. Libatkan siswa dalam membuat peraturan kelas.
- c. Amati dan pahami perilaku setiap siswa
- d. Berikan dukungan dan motivasi dalam belajarnya

5. Keterbatasan interaksi

Keterbatasan interaksi yang dirasakan siswa dalam hal ini bukanlah yang terjadi sesama siswa, melainkan antara siswa dengan guru. Guru yang dianggap siswa sebagai guru kejam lebih berpotensi membuat siswa tidak akan bertanya atau menanggapi atas apa yang disampaikan.

Begitu sebaliknya yang terjadi kepada guru yang ramah dan hangat kepada siswa nya akan memberikan dampak yang baik, siswa tidak ragu bertanya dengan kesulitannya, tidak ragu menanyakan kejanggalan yang ia rasakan.

Sebagai seorang guru juga harus melihat bagaimana keadaan dan latar belakang siswa dalam kelas, agar mampu menyesuaikan sikap saat bertemu dan menyampaikan pelajaran kepada siswa.

- Suasana Belajar yang diharapkan

Suasana belajar menjadi hal yang ikut menjadi perhatian yang perlu dicari jalan keluarnya karena dari penjelasan sebelumnya realita yang dirasakan siswa perlu dibahas suasana belajar yang diharapkan siswa.

Proses pembelajaran yang saat ini terjadi adalah pencapaian target materi pelajaran dan lebih mementingkan konsep daripada pemahaman membuat suasana belajar yang diharapkan siswa tidak terwujud.

Siswa memerlukan suasana belajar yang tidak terlalu kaku, dan tidak monoton menggunakan model pembelajaran. Karena jika terlalu kaku siswa akan cepat merasa jenuh dan kurang antusias mendapatkan materi pelajaran.

Tidak monoton menggunakan satu model atau teknik berdampak besar bagi keaktifan otak siswa. jika guru menggunakan model demonstrasi saja, siswa akan bosan. Guru tidak harus terlalu memberikan penjelasan yang panjang sedikit saja dan pastikan siswa sudah memahaminya atau belum, dan upayakan lebih mengutamakan pemahaman dari pada target yang akan dicapai.