

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PAIBP MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES
TURNAMENT*) DI SMP NEGERI
1 PAREPARE**



Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar
Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Agama Islam
pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Alauddin Makassar

Oleh:

MUHAMMAD KAHPI K

NIM: 20100114092

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ALAUDDIN MAKASSAR
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Kahpi K
NIM : 20100114092
Tempat/Tgl.Lahir : Parepare, 30 Mei 1996
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Samata, Gowa
Judul : **“Perbandingan Hasil Belajar PAIBP menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Tipe Team Games Turnament*) di SMP Negeri 1 Parepare”**

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Samata-Gowa, 8 November 2021

Penyusun,



Muhammad Kahpi K
NIM 20100114092

PENGESAHAN SKRIPSI

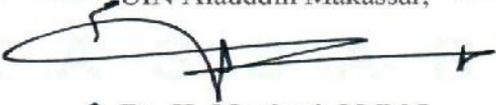
Skripsi berjudul, “Perbandingan Hasil Belajar PAIBP Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament di SMP Negeri 1 Parepare”, yang disusun oleh **Muhammad Kahpi K**, NIM: 20100114092, mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Skripsi yang diselenggarakan pada hari **Selasa, tanggal 4 Januari 2022 M, bertepatan dengan 1 Jumadil Akhir 1443 H**, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Samata-Gowa, 27 Januari 2022.
24 Jumadil Akhir 1443 H.

DEWAN PENGUJI: Nomor SK 4210

Ketua	: Dr. H. Syamsuri S.S., M.A.	(.....)
Sekretaris	: Dr. Muhammad Rusmin B., M.Pd.I.	(.....)
Munaqisy I	: Dr. H. Andi Achruh., M.Pd.I.	(.....)
Munaqisy II	: Rofiqah Al Munawwarah., M.Pd.	(.....)
Pembimbing I	: Dr. H. Ilyas., M.Pd. M.Si.	(.....)
Pembimbing II	: Nur Khalisah L., S.Ag. M.Pd. GRI	(.....)

Diketahui oleh:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Alauddin Makassar,


Dr. H. Marjuni, M.Pd.I.
NIP 197810112005011006

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي علم بالقلم علم الإنسان ما لم يعلم , والصلاة والسلام على خير الأنام وعلى آله وأصحابه اولى الكرام "اما بعد"

Segala puji bagi Allah swt. karena atas rahmat dan hidayah-Nyalah sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Perbandingan Hasil Belajar PAIBP menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Turnament*) di SMP Negeri 1 Parepare”**. Salam dan salawat senantiasa penyusun haturkan kepada Rasulullah Muhammad saw. Sebagai satu-satunya *uswatun hasanah* dalam menjalankan aktivitas keseharian kita.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa sejak awal hingga dengan selesainya penyusunan skripsi ini banyak tantangan dan rintangan yang ditemui, tetapi berkat kesabaran yang dilandasi dengan usaha yang sungguh-sungguh, maka hambatan tersebut dapat dilalui dengan baik.

Dengan segala kerendahan hati penyusun menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga terutama Ayahanda dan Ibunda tercinta Kaharuddin dan Salmah serta kakak dan adikku tercinta yang selalu memberikan dukungan, doa, dan semangat sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Ungkapan rasa terima kasih kepada kalian dan rasa cinta serta rasa bangga kepada kalian, karena penyusun sampai pada penyelesaian studi ini. Semoga perjuangan dan pengorbanan kalian menjadi ladang amal jariyah di hari kemudian Aamiin. Begitu pula penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Hamdan Juhannis M.A., Ph.D., Rektor UIN Alauddin Makassar, Prof. Dr. H. Mardan, M.Ag., Wakil Rektor I, Dr. Wahyuddin Naro, M.Pd., Wakil Rektor II, Prof. Dr. Darussalam Syamsuddin, M.Ag., Wakil Rektor III, dan Dr. Kamaluddin Abu Nawas, M.Ag., Wakil Rektor IV UIN Alauddin Makassar.
2. Dr. H.A. Marjuni, S.Ag., M.Pd.I., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. M. Sabir U, M.Ag., Wakil Dekan Bidang Akademik, Dr. M. Rusdi, M.Ag., Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Dr. H. Ilyas, M.Pd., M.Si., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, beserta seluruh stafnya atas segala pelayanan yang diberikan kepada penyusun.
3. H. Syamsuri, S.S., M.A., dan Dr. Muhammad Rusmin B., M.Pd.I., Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam, karena izin, pelayanan, kesempatan, fasilitas, dukungan dan motivasi yang diberikan kepada penyusun sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Dr. H. Ilyas, M. Pd.,M.Si., selaku pembimbing I, dan Nur Khalisah L .,S.Ag, M. Pd., pembimbing II, yang dengan sabar membimbing dan selalu memberikan ide-ide sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. H. Andi Achruh, M.Pd.I., dan Rofiqah Al Munawwarah, M.Pd. yakni Penguji I dan penguji II yang telah memberi koreksi dan saran dalam perbaikan skripsi ini.
6. Dosen-dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, khususnya dosen-dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam, yang senantiasa memberikan motivasi dan masukan untuk menyelesaikan perkara kampus.

7. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 terkhusus Keluarga Besar Jurusan Pendidikan Agama Islam 5.6.
8. Keluarga besar Jurusan Pendidikan Agama Islam mulai dari Angkatan I-sekarang.

Penyusun berharap semoga amal baik semua pihak yang ikhlas memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah swt. Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penyusun mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan karya selanjutnya. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Samata-Gowa, 8 November 2021

Penyusun,



Muhammad Kahpi K
NIM 20100114092

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	ix
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1- 9
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Pengertian Operasional Variabel.....	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN TEORITIS.....	10-31
A. Hasil Belajar.....	10
B. Model Pembelajaran kooperatif.....	15
C. Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i>	19
D. Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Turnament</i>	24
E. Hasil Penelitian Terdahulu.....	26
F. Hipotesis.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33-42
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	33
B. Populasi.....	33
C. Sampel.....	34
D. Desain Penelitian.....	35
E. Metode Pengumpulan Data.....	36
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43-69
A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan.....	64
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
RIWAYAT HIDUP.....	74
LAMPIRAN.....	75



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi	34
Tabel 3.2	Sampel	35
Tabel 4.1	Hasil Belajar PAIBP Kelas Eksperimen I	43
Tabel 4.2	Menghitung Rata-rata Pretest Kelas Eksperimen I	44
Tabel 4.3	Standar Deviasi Pretest Kelas Eksperimen I.....	45
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi dan Presentase Pretest Kelas Eksperimen I...	46
Tabel 4.5	Histogram Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen I	47
Tabel 4.6	Menghitung Rata-rata Posttest Kelas Eksperimen I.....	48
Tabel 4.7	Standar Deviasi Posttest Kelas Eksperimen I.....	49
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi dan Presentase Posttest Kelas Eksperimen I....	50
Tabel 4.9	Histogram Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen I.....	50
Tabel 4.10	Nilai Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen I.....	51
Tabel 4.11	Hasil Belajar PAIBP Kelas Eksperimen II	52
Tabel 4.12	Menghitung Rata-rata Pretest Kelas Eksperimen II	53
Tabel 4.13	Standar Deviasi Pretest Kelas Eksperimen II	54
Tabel 4.14	Distribusi Frekuensi dan Presentase Pretest Kelas Eksperimen II .	55
Tabel 4.15	Histogram Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen II	56
Tabel 4.16:	Menghitung Rata-rata Posttest Kelas Eksperimen II.....	57
Tabel 4.17:	Standar Deviasi Posttest Kelas Eksperimen II	57
Tabel 4.18:	Distribusi Frekuensi dan Presentase Posttest Kelas Eksperimen II.	58
Tabel 4.19:	Histogram Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen II	59
Tabel 4.20:	Nilasi Statistik	60
Tabel 4.21:	Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen I.....	61
Tabel 4.22:	Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen II	62
Tabel 4.23:	Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II	62

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
ه	ha	h	ha
ء	hamzah	’	apostrof
ی	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (´).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	A
اِ	<i>Kasrah</i>	i	I
اُ	<i>damah</i>	u	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fathah dan ya'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ..	<i>fathah dan alif atau ya'</i>	ā	a dan garis di atas
اِيّ	<i>kasrah dan ya'</i>	ī	i dan garis di atas
اُوّ	<i>damah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-aṭfal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasḍīd)*

Syaddah atau *tasyḍīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasyḍīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعَمُّ : *nu‘ima*

عُدُوْا : *‘aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasyḍīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* () maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyyah* maupun huruf *qamariyyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (bukan *az-zalzalāh*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafāh*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūn*

النَّوْعُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِالله *dīnullāh* بِالله *billāh*

Adapun *tā’ marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum firahmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘alinnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīh al-Qur‘ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Dalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibn (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Wafīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibn Rusyd, Abū al-Wafīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Wafīd Muḥammad Ibn)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaid, Naṣr Ḥāmid Abū)

11. *Daftar Singkatan*

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subḥānahū wa ta‘ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>‘alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āl ‘Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

ABSTRAK

Nama : Muhammad Kahpi K.
NIM : 20100114092
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Agama Islam/Tarbiyah dan Keguruan
Judul : “Perbandingan Hasil Belajar PAIBP menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament di SMP Negeri 1 Parepare”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Hasil belajar PAIBP dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare. 2) Hasil belajar PAIBP dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare. 3) Perbedaan hasil belajar PAIBP menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dengan model pembelajaran *Teams Games Turnament* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pretest-posttest-only-design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare yang berjumlah 274 orang. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah terdiri dari kelas VIII 8 dengan VIII 9 yang berjumlah 40 orang. Peneliti mengumpulkan data dengan instrumen tes, data kemudian akan dianalisis secara deskriptif dan inferensial.

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar PAIBP kelas eksperimen I setelah menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* adalah 79,25. Sedangkan kelas eksperimen II setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* adalah 79,75. Adapun hasil analisis statistik inferensial didapati $t_{hitung} = -0,124$ dan t_{tabel} diketahui dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 37$ maka didapati $t_{tabel} = 2,026$. Dengan demikian diperoleh bahwa $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($-0,124 \leq 2,026$) hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAIBP peserta didik kelas VIII yang diajar menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dengan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* pada kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare.

Implikasi penelitian ini yakni 1) Diharapkan bagi para guru yang mengajarkan mata pelajaran PAIBP, dapat melakukan pengajaran PAIBP dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dan *Teams Games Turnament* agar peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang baik. 2) Kepada pihak sekolah, dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih penggunaan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. 3) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi bahan kajian atau referensi untuk melakukan penelitian atau pengembangan terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini.

BAB I

PENDAHULUAN

A. *Latar Belakang*

Bangsa Indonesia menghadapi persaingan yang semakin ketat dengan bangsa-bangsa lain, sehingga sangat diperlukan pembangunan manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi.¹Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kebutuhan yang tidak mungkin ditunda. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menjadi salah satu tempat yang memiliki peran yang sangat penting dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan sudah merupakan suatu keharusan dan kebutuhan yang sangat mendesak dan tidak dapat ditunda lagi.²

Manusia merupakan makhluk Tuhan yang memiliki keistimewaan dibandingkan dengan makhluk lain. Kelebihan dan keistimewaan manusia merupakan karunia Tuhan kepada manusia, kelebihan itu ialah manusia memiliki akal. Akal dan pikiran adalah pembeda manusia dengan binatang, sehingga manusia dapat melakukan eksperimen sebagai bentuk dari kemampuan berpikirnya. Hasil eksperimen itulah manusia dapat menghasilkan karya yang berguna untuk mengembangkan peradaban. Di dalam al-Qur'an ditemukan beberapa ayat yang menjelaskan tentang proses pembelajaran, di antaranya Q.S. al-Baqarah/2: 31-32.

¹Abd. Rahman Getteng, *Menuju Guru Profesional dan Ber-Etika* (Cet.I; Yogyakarta:Graha Guru, 2009), h. 13.

²H. Tukiran Taniredja, *Penelitian Tindakan Kelas, Pengembangan Profesi Guru Praktik,Praktis, dan Mudah* (Cet. III; Bandung: Alfabeta, 2012), h. 2.

وَ عَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ○ قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ○

Terjemahnya:

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar. Mereka menjawab: "Maha suci Engkau, tidak ada yang Kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; Sesungguhnya Engkaulah yang Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana.”³

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah menanyakan nama-nama benda kepada Nabi Adam as. Ini berarti ketika Allah mengajarkan sejumlah nama-nama benda kepada Nabi Adam as. Dapat dipahami sebagai kegiatan pembelajaran. Allah tampil sebagai pendidik (murabbi) dan Adam sebagai peserta didik. Peristiwa ini menggambarkan bahwa manusia memiliki potensi untuk melakukan kegiatan proses pembelajaran.⁴

Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru (pendidik) dengan peserta didik (siswa) untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang ditentukan. Pendidik, peserta didik, dan tujuan pendidikan merupakan komponen utama dalam keberlangsungan pendidikan. Mendidik adalah pekerjaan profesional, karena itu guru sebagai pelaku utama pendidikan haruslah dituntut menjadi pendidik yang profesional.⁵

³Departemen Agama Republik Indonesia, *al-Qur'an dan terjemahnya* (Semarang: Toha putra, 2010), h. 14.

⁴M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah. Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an*, Vol. 1, edisi baru (Cet. II, Lentera Hati: 2009)

⁵H. Abuddin Nata, *Manajemen Pendidikan, Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia*, Edisi kedua (Cet. Ke 3 Jakarta: Kencana, 2008), h. 151.

Guru sebagai pendidik merupakan tenaga profesional. Undang-Undang RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (UUGD) pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru profesional adalah guru yang mampu mengelola dirinya sendiri dalam melaksanakan tugas-tugasnya sehari-hari.⁶

Guru merupakan salah satu komponen yang menentukan, sebab guru merupakan ujung tombak yang secara langsung berhubungan dengan siswa sebagai objek dan subjek belajar. Berkualitas atau tidaknya proses pembelajaran, gurulah yang menjadi faktor terpenting dalam dunia pendidikan yang dapat menentukan kualitas pembelajaran.⁷

Menjadi guru yang kreatif, profesional, dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif.⁸ Guru sebagai pekerjaan profesi, secara holistik adalah berada pada tingkatan tertinggi dalam sistem pendidikan nasional. Karena guru dalam tugas profesionalnya memiliki otonomi yang kuat. Adapun tugas guru sangat banyak, baik yang terkait dengan kedinasan dan profesinya di sekolah. Seperti mengajar dan membimbing para peserta didiknya, memberikan penilaian hasil belajar peserta didiknya, mempersiapkan administrasi pembelajaran yang diperlukan, dan kegiatan lain yang berkaitan dengan pembelajaran. Disamping itu

⁶ Imam Wahyudi, *Pengembangan Pendidikan, Strategi Inovatif & Kreatif Dalam Mengelola Pendidikan Secara Optimal* (Cet. I; Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), h. 100-101.

⁷ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Cet. III. Jakarta: Kencana, 2011), h. 4.

⁸ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Cet; XI Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h.95

guru haruslah senantiasa berupaya meningkatkan dan mengembangkan ilmu yang menjadi bidang studinya agar tidak ketinggalan jaman, ataupun di luar kedinasan yang terkait dengan tugas kemanusiaan dan kemasyarakatan secara umum di luar sekolah.⁹

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I Menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹⁰

Proses pembelajaran terlaksana dengan baik jika tujuan pendidikan dapat tercapai. Salah satu yang menunjang keberhasilan guru untuk mencapai pembelajaran disekolah adalah perangkat pembelajaran yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), Buku Siswa (BS), dan Tes Hasil Belajar (THB).

Pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek. Pertama, pembelajaran dilihat sebagai suatu sistem yang terdiri dari atas sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, media pembelajar, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut pembelajar (remedial dan pengayaan). Kedua, pembelajaran dilihat sebagai suatu proses yang merupakan rangkaian

⁹Syaiful Sagala, *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 11-12.

¹⁰Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Cet. III; Yogyakarta: Pustaka Pelajar), h. 28.

kegiatan guru dalam rangka pembelajaran peserta didik yang meliputi persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut.¹¹

Upaya pembelajaran peserta didik dapat dirancang tidak hanya dalam berinteraksi dengan guru sebagai satu-satunya sumber, melainkan berinteraksi dengan semua sumber belajar yang dapat dipakai untuk mencapai hasil pembelajaran yang kita inginkan. Inti dari perencanaan pembelajaran adalah proses memilih, menetapkan dan mengembangkan, pendekatan, model dan teknik pembelajaran, menawarkan bahan ajar, menyediakan pengalaman belajar yang bermakna, serta mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai hasil pembelajaran.¹²

Upaya untuk merealisasikan pelaksanaan Pendidikan, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang memadai dan berbagai model pembelajaran. Guru harus jeli dalam menyesuaikan model pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pokok bahasan materi yang disampaikan. Mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kokom Komalasari mengatakan bahwa untuk dapat melaksanakan tugas guru secara profesional, seorang guru dituntut untuk memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan.¹³

¹¹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Cet. V; Jakarta: Fajar Interpratama Offset, 2008), h. 35.

¹²Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*. (Cet. V; Bandung:Remaja Rosdakarya, 2008), h. 12.

¹³Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi* (Cet. II; Bandung: Refika Aditama, 2011), h. 58.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari *jigsaw* ini adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian. Sedangkan model pembelajaran *Teams Games Turnament* pembelajaran yang menggunakan permainan kelompok berupa turnamen. Memberikan kesempatan kepada tiap-tiap kelompok menemukan jawaban atas pertanyaan dari pendidik, masing-masing peserta didik tiap kelompok bergiliran memaparkan jawaban dengan nomor yang sama agar setiap peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.¹⁴

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Parepare, bahwa ada beberapa permasalahan yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran dikelas. Permasalahan yang sering muncul adalah motivasi belajar, minat, kurangnya keaktifan peserta didik sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar peserta didik berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Artinya tujuan proses pembelajaran dikelas tidak tercapai yang telah ditetapkan. Lebih jauh guru tersebut mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*) belum pernah diterapkan khusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran dikelas akan berdampak pada pencapaian hasil belajar peserta didik, setiap proses belajar tentunya bermuara pada tujuan yang diharapkan sebagai hasil belajar. Permasalahan

¹⁴ Agus Suprijino, Cooperatif learning, h. 92.

tersebut harus diupayakan untuk diperbaiki. Menurut Ahmadi (1997) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas sudah saatnya untuk meninggalkan atau mengurangi proses pembelajaran yang berpusat pada guru atau guru mendominasi bahan yang disampaikan kepada anak didiknya.¹⁵

Demikianlah upaya dalam meningkatkan peran aktif peserta didik dalam mencapai hasil yang maksimal, baik secara individual maupun kelompok terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, maka masalah ini harus ditangani dengan mencari solusi melalui model pembelajaran yang tepat. Dari fenomena inilah dirumuskan judul penelitian yang akan membahas tentang "Perbandingan Hasil Belajar PAIBP Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Tipe TGT (*Teams Games Turnament*) di SMP Negeri 1 Parepare.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar PAIBP dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada peserta didik SMPN 1 Parepare ?
2. Bagaimanakah hasil belajar PAIBP dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*) pada peserta didik SMPN 1 Parepare ?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar PAIBP antara model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Turnament*) pada peserta didik SMPN 1 Parepare ?

¹⁵ Ahmadi Abu, Strategi Belajar Mengajar, h. 53.

C. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel x dan variabel y. Variabel x terbagi menjadi dua yaitu variabel x_1 adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan variabel x_2 adalah model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* sedangkan variabel y adalah hasil belajar peserta didik. Adapun pengertian operasional pada penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

1. Variabel x_1 (Model Pembelajaran *Jigsaw*)

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari tim-tim belajar yang heterogen beranggotakan 5 sampai dengan 6 Peserta didik kemudian akan dibagi menjadi kelompok asal dan kelompok ahli.

2. Variabel x_2 (Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan kelompok yang beranggotakan 5-6 peserta didik, model ini menggunakan diskusi kelompok dan diakhiri dengan *games/tournament*.

3. Variabel y (Hasil Belajar PAIBP)

Hasil belajar PAIBP dalam penelitian ini adalah nilai (skor) yang di peroleh setelah menempuh test pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Parepare.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan model tipe *Jigsaw* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Parepare.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Turnament*) pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Parepare.
- c. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan model *Jigsaw* dengan model TGT (*Teams Games Turnament*) pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.

2. Kegunaan

Adapun kegunaan pada penelitian ini, yaitu:

a. Kegunaan teoritis

Secara teoritis kegunaan dalam penelitian ini adalah penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang perbandingan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model *Jigsaw* dengan model TGT (*Teams Games Turnament*) pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.

b. Kegunaan praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menjadi literatur khususnya dalam dunia pendidikan untuk dijadikan bahan pertimbangan atau masukan bagi para pendidik mengenai model Kooperatif tipe *Jigsaw* dengan tipe TGT (*Teams Games Turnament*).

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri individu. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat dilihat dari berbagai bentuk perubahan pada segi pengetahuan, sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan serta aspek-aspek lainnya pada individu belajar sebagai anggota masyarakat. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.¹⁶ Proses belajar tersebut, terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Proses belajar yang diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Menurut Slameto, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁷

Mas'ud Hasan Abdul Qohar yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa prestasi belajar adalah apa yang telah dapat dicapai, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja.¹⁸

¹⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cet V; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.1.

¹⁷Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.

¹⁸Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), h.21.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

“Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.”¹⁹

Agus Suprijono mengatakan bahwa, “Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik”. Namun, pada penelitian ini, peneliti hanya fokus pada aspek kognitif saja.

Domain kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom (1956), segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk dalam aspek kognitif.²⁰ Berdasarkan pada ranah kognitif, terdapat enam tahap proses berpikir mulai dari tahap terendah hingga tahap tertinggi, yaitu sebagai berikut:

a. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan berhubungan dengan kemampuan mengingat kembali (*recall*) materi pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya, baik itu menyangkut materi yang luas (fakta) maupun sempit (teori).²¹

Tingkatan ini merupakan tingkatan paling rendah dalam domain kognitif. Adapun ciri dari tingkatan ini yaitu kemampuan mengingat istilah, pengertian atau definisi.

¹⁹Agus Suprijono, *Cooperative learning (Teori & aplikasi PAKEM)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 4.

²⁰Elis Ratnawulan & A. Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung:Pustaka Setia,2015), h..55.

²¹Ruswandi, *Psikologi Pembelajaran* (Cet. I; Bandung: Cipta Pesona Sejahtera, 2013), h. 53.

b. Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman adalah kemampuan memahami arti suatu materi pembelajaran seperti menjelaskan atau meringkas atau merangkum suatu pengertian.²²

Ketika mencapai tingkatan ini, seorang peserta didik memiliki kemampuan menjelaskan suatu materi pembelajaran dengan bahasanya sendiri.

c. Penerapan (*Application*)

Penerapan ialah kemampuan menggunakan atau menafsirkan suatu materi yang sudah dipelajari ke dalam situasi konkrit seperti menerapkan suatu metode, konsep, teori, prosedur di dalam kondisi kerja²³

Ketika mencapai tingkatan ini, peserta didik sudah mampu menerapkan teori yang diketahuinya ke dalam bentuk tugas yang diberikan oleh guru.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan menguraikan atau menjabarkan sesuatu ke dalam komponen-komponen atau bagian sehingga susunannya dapat dimengerti. Seperti mengenal bagian-bagian, hubungan antar bagian serta prinsip yang digunakan dalam organisasi bagian.²⁴

Ketika mencapai tingkatan ini, peserta didik memiliki kemampuan untuk menjabarkan teori-teori dan menyusunnya sehingga dapat dimengerti.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Kemampuan untuk mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik dan sistematis.²⁵

²²Ruswandi, *Psikologi Pembelajaran*, h. 54

²³Ruswandi, *Psikologi Pembelajaran*, h. 54.

²⁴Ruswandi, *Psikologi Pembelajaran*, h. 54.

²⁵Elis Ratnawulan & A.Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran (Cet.I; Bandung: Pustaka Setia, 2015)*, h. 56.

Ketika mencapai tingkatan ini, peserta didik mampu menyampaikan gagasan atau pengalamannya dalam bentuk tulisan, gambar, simbol ilmiah dan lainnya.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Kegiatan membuat penilaian berkenaan dengan nilai sebuah ide, kreasi, cara atau metode.²⁶

Ketika mencapai tingkatan tertinggi ini, peserta didik mampu membandingkan dan menilai suatu karya dengan menggunakan kriteria yang telah ditentukan.

2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Mencapai hasil belajar peserta didik sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

a. Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang. Yang termasuk faktor-faktor ini yaitu:

1) Keadaan lingkungan keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga merupakan lingkungan pertama dalam menentukan keberhasilan seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya maka akan memengaruhi hasil belajarnya.²⁷ Keterlibatan orang tua tersebutlah yang menjadi penyebab kesuksesan belajar anak.

²⁶Elis Ratnawulan & A.Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran*, h. 57.

²⁷Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Puspa Swara, 2005), h.11.

2) Keadaan lingkungan sekolah

Hal yang paling memengaruhi keberhasilan belajar para peserta didik di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

3) Keadaan lingkungan masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik karena keberadaannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya yaitu lembaga-lembaga pendidikan nonformal seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain²⁸

b. Faktor internal yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat memengaruhi hasil belajar. Di antara faktor-faktor internal yang dapat memengaruhi prestasi belajar seseorang adalah antara lain:

1) Kecerdasan / inteligensi

Menurut J.P Chaplin dalam buku Nyanyu Khodijah, mendefinisikan bahwa Inteligensi adalah kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif, kemampuan menggunakan konsep abstrak secara efektif dan kemampuan memahami pertalian-pertalian dan belajar dengan sangat cepat.²⁹

Setiap peserta didik memiliki intelegensi yang berbeda-beda, sehingga di dalam proses pembelajaran ada yang cepat dan ada yang lamban dalam menerima

²⁸Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Puspa Swara, 2005), h.12.

²⁹Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), h. 91.

pelajaran. Hal inilah yang membuat faktor intelegensi menjadi salah satu penentu tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik.

2) Bakat

Bakat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakat peserta didik, maka hasil belajarnya akan lebih baik dan selanjutnya akan lebih giat untuk belajar

3) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat berpengaruh terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai minat, maka peserta didik tidak memiliki daya tarik untuk belajar.³⁰

4) Motivasi

Motivasi adalah proses yang menjelaskan intensitas ,arah, dan ketekunan seorang individu untuk mencapai tujuannya.³¹

B. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pembelajaran yang dirancang untuk mendidik kerjasama kelompok dan interaksi antar peserta didik. Pembelajaran kooperatif membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran kooperatif setidaknya-tidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu

³⁰Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, h. 54-55.

³¹Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 248.

hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.³²

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu empat atau enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, dan suku yang berbeda. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok, setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan membantu mereka mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.³³

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil dimana siswa dalam satu kelompok saling bekerja sama memecahkan masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

³² M. Yusuf T, *Teori Belajar Dalam Praktek* (Samata: Alauddin University Press, 2013), h. 122.

³³ Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h. 240.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tugas pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.³⁴ Adapun tujuan pembelajaran kooperatif akan dijelaskan berikut ini:

a. Hasil Belajar Akademik

Dalam pembelajaran kooperatif meskipun mencakup berbagai tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik, atau tugas-tugas akademik penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep yang sulit. Beberapa pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.³⁵

b. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan lain dari pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luar dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, ekonomi dan kemampuan. Pembelajaran model kooperatif memberi peluang bagi peserta didik dari latar belakang yang berbeda untuk bekerja dan saling menghargai satu sama lain.³⁶

³⁴ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 121.

³⁵ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 121.

³⁶ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*, h. 122.

c. Pengembangan Keterampilan Sosial

Unsur ini menghendaki peserta didik agar memiliki berbagai keterampilan sosial seperti rasa tenggang rasa, sopan santun terhadap teman, menghargai orang lain, mempertahankan ide yang logis dan keterampilan lain yang bermanfaat seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, mempercayai orang lain, dan memecahkan konflik. Semua diajarkan untuk menjalin interpersonal.³⁷

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, memberi peluang bagi peserta didik untuk saling bekerja sama dan menghargai satu sama lain serta mengembangkan keterampilan berkomunikasi peserta didik.

d. Unsur Unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu sistem yang di dalamnya terdapat berbagai elemen-elemen yang terkait. Menurut Nurhadi, Senduk, dan Lie ada beberapa elemen yang merupakan ketentuan pokok dalam pembelajaran kooperatif yaitu:

1) Saling Ketergantungan Positif

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif ini, menuntut guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan mendorong peserta didik untuk saling membutuhkan. Terkait dengan pembelajaran, hubungan saling membutuhkan antara peserta didik yang satu dengan yang lain disebut hubungan ketergantungan positif. Pembelajaran kooperatif menuntut setiap anggota kelompok sadar bahwa mereka harus bekerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

³⁷ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*, h. 123.

2) Interaksi Tatap Muka

Interaksi tatap muka menuntut peserta didik dalam kelompok untuk saling bertatap muka sehingga mereka dapat berdialog, tidak hanya dengan guru tetapi juga dengan peserta didik lain. Jadi dalam hal ini, semua anggota kelompok berinteraksi saling berhadapan, dengan menerapkan keterampilan kerja sama untuk menjalin hubungan antar anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif mengharuskan anggota kelompok melaksanakan aktivitas-aktivitas dasar, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, memberi penjelasan dan sebagainya. Proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik dapat saling menjadi sumber belajar sehingga membuat pembelajaran lebih bervariasi.

3) Akuntabilitas Individual

Mengingat pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dalam bentuk kelompok, maka setiap anggota harus belajar dan menyumbangkan pemikirannya demi keberhasilan kelompok. Untuk mencapai tujuan kelompok, setiap peserta didik harus bertanggung jawab terhadap penguasaan materi pembelajaran secara maksimal, karena hasil belajar kelompok didasari pada nilai rata-rata anggota kelompok. Kondisi pembelajaran yang demikian akan mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab atau akuntabilitas pada masing-masing individu. Tanpa adanya tanggung jawab keberhasilan kelompok akan sulit tercapai.

4) Keterampilan Menjalinkan Hubungan Antar Pribadi

Pembelajaran kelompok dituntut untuk membimbing peserta didik agar dapat berkolaborasi, bekerjasama dan bersosialisasi antar anggota kelompok. Sehingga dengan demikian dalam pembelajaran kooperatif keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide bukan mengkritik teman,

berani mempertahankan pikiran logis, mandiri, tidak mendominasi orang lain dan sebagainya. Hal tersebut tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan guru. Maka pada hal ini peserta didik yang tidak dapat menjalin hubungan antar pribadi tidak hanya memperoleh teguran dari guru tetapi juga teguran sesama teman, dengan teguran tersebut, peserta didik secara perlahan akan berusaha menjalin hubungan antar pribadi.³⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah pengembangan keterampilan sosial peserta didik seperti keterampilan bekerjasama, bersosialisasi, dan bertanggung jawab.

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

1. Pengertian Model Pembelajaran Tipe Jigsaw

Penerapan merupakan sebuah tindakan atau perbuatan mempraktikkan sebuah teori, model, metode dan hal yang lain baik secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Secara etimologis *jigsaw* berasal dari bahasa Inggris yaitu *puzzle* yaitu sebuah teka-teki yang menyusun gambar. Pembelajaran ini juga mengambil pola kerja sebuah geragaji, yaitu melakukan kegiatan pembelajaran secara bersama sama dengan peserta didik lain untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran ini juga dikembangkan dan diuji oleh Elliot Arosen dari Texas dan diadopsi oleh Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkins. *Jigsaw* merupakan salah satu tipe

³⁸ Muh Rapi, *Pengantar Strategi Pembelajaran* (Samata: Alauddin University Press, 2012), 150-153.

cooperative learning yang mendorong peserta didik aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.³⁹

Kooperatif *jigsaw* didasari oleh pemikiran filosofis “*getting better together*” yang berarti mendapatkan sesuatu yang lebih baik dalam belajar hendaklah dilakukan secara bersama-sama. Berdasarkan dari buku Muhammad Nur juga dijelaskan bahwa peserta didik lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya.⁴⁰ Menurut Arosen yang merupakan tokoh yang mendesain model pembelajaran *jigsaw*, mengatakan bahwa esensi dari *jigsaw* adalah yang mana tiap peserta didik dalam kelompok memiliki satu patokan informasi khusus yang masing-masing berbeda.⁴¹ Kemudian masing-masing bertanggung jawab untuk mengajarkannya kepada teman kelompoknya. Ketika semua informasi atau materi bergabung peserta didik telah memiliki materi utuh. Misalnya jika kelompok A diminta mempelajari informasi tentang bacaan nun mati, maka 4 orang yang lainnya dalam kelompok tersebut harus mempelajari bagian-bagian dari bacaan nun mati, seperti izhar, idgam, iqlab, dan ikhfa (kelompok asal). Kemudian mereka bertemu dengan kelompok lain yang memiliki bagian informasi atau tema yang sama untuk mendiskusikan materi tersebut (kelompok ahli). Setelah diskusi selesai semua peserta didik dalam kelompok ahli kembali ke kelompok asalnya untuk menjelaskan

³⁹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 120.

⁴⁰ Muhammad Nur, *Guru yang berhasil dan Model Pengajaran Langsung* (Surabaya: PSMA UNESA), h. 60.

⁴¹ <https://123dok.com>, Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

materi yang telah didiskusikan kepada teman-teman sekelompoknya dan hal ini dilakukan secara bergantian.⁴²

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah model pembelajaran yang menitikberatkan kepada kerja sama kelompok yang terdiri kelompok asal dan kelompok ahli dan bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada teman sekelompoknya

2. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai berikut:

- a. Membentuk kelompok *jigsaw* (kelompok asal yang heterogen) yang berjumlah 4-6 orang
- b. Membagikan tugas/materi, dimana guru membagi materi dalam 4-6 bagian. Peserta didik mempunyai tugas/materi yang berbeda pada setiap peserta didik dalam kelompok.
- c. Membentuk kelompok ahli, Peserta didik dari masing-masing kelompok asal bergabung dengan Peserta didik yang memiliki materi pelajaran yang sama.
- d. Diskusi kelompok ahli, Peserta didik berdiskusi dalam kelompok berdasarkan kesamaan materi masing-masing Peserta didik.
- e. Diskusi kelompok asal, Peserta didik kembali ke kelompok asalnya masing-masing dan bergiliran mengajarkan materi kepada anggota kelompok.

⁴² Miftahul Huda, *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 122.

- f. Setiap kelompok membuat resume hasil diskusi kemudian dikumpulkan ke guru.
- g. Peserta didik bersama guru membahas lembar hasil diskusi (resume).
- h. Peserta didik bersama guru menyamakan persepsi, dan merangkum materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut.
- i. Guru meminta peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.⁴³

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yakni peserta didik bekerja kelompok selama dua kali, yakni dalam kelompok mereka sendiri (kelompok asal) dan dalam kelompok ahli. Setelah berdiskusi dengan kelompok ahli, masing-masing anggota kembali kekelompok asal dan menjelaskan kepada teman satu kelompoknya secara bergantian, mereka mulai bersiap-siap untuk diuji secara individu (biasanya dengan kuis). Guru memberikan kuis kepada setiap anggota kelompok untuk dikerjakan sendiri sendiri, tanpa bantuan siapa pun. Skor yang diperoleh setiap anggota dari hasil ujian/kuis individu akan menentukan skor yang diperoleh kelompok mereka.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* akan dijelaskan berikut ini:

- a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*:
 - 1) Lebih mudah menemukan dan memakai konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya.

⁴³ Anita Lie, *cooperative Learning Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang- Ruang Kelas*, (Jakarta: PT Grafindo Widiasarana Indonesia, 2004), h. 69-70.

- 2) Melalui diskusi akan terjadi komunikasi karena peserta didik saling berbagai ide atau pendapat.
- 3) Melalui diskusi akan terjadi elaborasi kognitif yang baik, sehingga meningkatkan daya nalar, keterlibatan peserta didik dalam situasi pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik mengungkapkan pendapatnya.
- 4) model pembelajaran *jigsaw* akan membantu mereka untuk melaksanakan kurikulum atau kegiatan belajar-mengajar yang efektif, efisien dan juga menyenangkan.
- 5) Meningkatkan rasa tanggungjawab terhadap pembelajarannya sendiri maupun pembelajaran orang lain.
- 6) Meningkatkan kerja sama kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah mengembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti keterampilan bekerjasama, bersosialisasi, dan bertanggungjawab. b. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*:

- 1) Prinsip utama pada pembelajaran ini adalah "*peer teaching*" yaitu pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami suatu konsep yang akan di diskusikan bersama dengan siswa lain. Dalam hal ini pengawasan guru merupakan hal yang mutlak diperlukan, agar jangan sampai terjadi "*misconception*".
- 2) Dirasa sulit untuk menyakinkan peserta didik untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi kepada teman, jika peserta didik tidak punya rasa

percaya diri. Pendidik harus mampu memainkan perannya untuk meyakinkan peserta didik.

- 3) peserta didik yang aktif akan cenderung mendominasi diskusi dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
- 4) peserta didik yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi.⁴⁴

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah peserta didik yang aktif akan cenderung mendominasi diskusi, dan peserta didik yang kurang aktif dan tidak percaya diri akan mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi serta model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lama.

D. Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Turnament*)

1. Pengertian model pembelajaran TGT (*Teams Games Turnament*)

Teams Games Tournament merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap-sikap penerimaan pada peserta didik-peserta didik lain yang berbeda.⁴⁵

Menurut Saco dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

⁴⁴ Marsita Dewi Widyaningrum, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe jigsaw*, <http://journal.unpak.ac.id> (5 juli 2016).

⁴⁵MiftahulHuda,*Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.197.

Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*classprezentation*), belajar dalam kelompok (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teamrecognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
- b. *Games tournament*
- c. Penghargaan kelompok.⁴⁶

2. Langkah-langkah model pembelajaran TGT

- a. Tim studi

⁴⁶Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2010), h. 242.

Tim studi sering juga dikenal dengan hometeam. Pada langkah ini, peserta didik memperdalam, mereview dan mempelajari materi secara kooperatif. Penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) membuat daftar ranking akademik peserta didik
- 2) membatasi jumlah maksimal anggota setiap tim adalah 4 peserta didik
- 3) menomori peserta didik mulai dari yang paling atas
- 4) membuat setiap tim secara heterogen dan setara secara akademik.
- 5) Tim studi membebaskan tugas kepada setiap tim untuk mereview dengan format dan *sheet* yang telah ditentukan.

b. Turnamen

Setelah membentuk tim, peserta didik mulai berkompetisi dalam bentuk turnamen. Penentuan tim dilakukan secara homogen dengan langkah sebagai berikut:

- 1) menggunakan daftar ranking yang telah dibuat sebelumnya
- 2) membentuk kelompok yang masing-masing terdiri dari 3-4 peserta didik
- 3) menentukan setiap anggota dari masing-masing kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik.

Jadi, ada aturan turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok yang terdiri dari peserta didik-peserta didik pandai dan ada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok peserta didik yang lemah secara akademik.

c. *Scoring*

Scoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menyumbangkan 2-6 poin kepada tim studinya masing-masing. Poin tim akan ditotal secara keseluruhan.⁴⁷

⁴⁷Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.198.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari empat sampai enam orang dan mengaktifkan pembelajaran di dalam kelas dengan cara bermain games.

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Variabel-variabel dalam penelitian ini telah diteliti oleh peneliti sebelumnya, variabel tersebut yaitu Hasil belajar, model pembelajaran *Kooperatif tipe Jigsaw*, dan *tipe Script*. Adapun penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu:

1. H. Hesti Nurdin dalam skripsi “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik SMA Negeri 18 Makassar” Kesimpulan dari penelitian ini (a) Keaktifan belajar peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Negeri 18 Makassar sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berdasarkan data hasil observasi terletak pada kategori sedang dengan keaktifan belajar rata-rata sebesar 8,68 yang berada pada interval (8 – 10) termasuk pada kategori sedang dan didukung oleh data hasil angket keaktifan belajar rata-rata sebesar 104,4 yang berada pada interval (87 – 113) termasuk pada kategori sedang. (b) Keaktifan belajar peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Negeri 18 Makassar setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berdasarkan data hasil observasi terletak pada kategori sedang dengan keaktifan belajar rata-rata sebesar 9,96 yang berada pada interval (9 – 11) termasuk pada kategori sedang dan didukung oleh data hasil angket keaktifan belajar rata-rata sebesar 118,92 yang berada pada interval (100-129) termasuk pada kategori sedang. (c)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Negeri 18 Makassar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya lingkungan sekolah, sarana dan prasarana serta media belajar.

Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik di SMA Negeri 18 Makassar, itu terlihat dari rata-rata dari data hasil angket tergolong kategori sedang⁴⁸.

2. Rofiqoh, Hanik dalam thesis “*Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Tipe Jig Saw dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih di MIN Ambarawa*” Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi peserta didik dalam pembelajaran *Fiqih* di kelas III MIN Ambarawa. Hal ini terbukti dengan persentase aktivitas belajar peserta didik yang meningkat yaitu 67% pada siklus I, 78% pada siklus II, 93% pada siklus III.

Peningkatan prestasi peserta didik juga terjadi dalam proses pembelajaran *Fiqih* dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games*

⁴⁸ H. Hesti Nurdin *skripsi* Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik SMA Negeri 18 Makasar. h 58

Tournament) yaitu nilai rata-rata yang meningkat 71,35 pada siklus I, 72,67 pada siklus II menjadi 76,52 pada siklus III. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* juga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi peserta didik dalam pembelajaran *Fiqih* di MIN Ambarawa. Hal ini terbukti dengan peningkatan aktivitas belajar yaitu 66% pada siklus I, 75% pada siklus II, dan 87% pada siklus III. Peningkatan prestasi peserta didik juga terjadi dalam proses pembelajaran *Fiqih* dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* yaitu dengan nilai rata-rata peserta didik 69,60 pada siklus I, kelas 71,70 pada siklus II, dan 72,00 pada siklus III⁴⁹

Penerapan model *Cooperative tipe Jigsaw dan TGT* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal tersebut dapat dilihat melalui peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran meningkat dari siklus I, II, dan III.

3. Muhammad Ikhanudin dalam skripsi “: Efektivitas Pembelajaran Matematika Kooperatif Jigsaw Dan *Teams Games Tournaments* (Tgt) Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Kelas Vii Smp Negeri Di Kabupaten Sukoharjo” Hasil penelitian dari skripsi ini diperoleh bahwa dari analisis data disimpulkan :1) Prestasi belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menghasilkan prestasi yang lebih baik dibanding dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi segiempat peserta didik kelas VII SMP Negeri di Sukoharjo yang ditunjukkan oleh $F_a = 11,9585$ $F_{Tabel} = 3,84$ 2) hasil prestasi belajar matematika antara peserta didik yang

⁴⁹ Rofiqoh, Hanik *tesis* “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Tipe *Jig Saw* dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran *Fiqih* di MIN Ambarawa. h 3.

mempunyai kemampuan awal tinggi, lebih baik dari peserta didik yang mempunyai kemampuan awal sedang maupun rendah yang ditunjukkan oleh $F_b = 20,9041 - F(0,05;2;205) = 3,00$. 3) Perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan TGT tidak tergantung dengan tingkat kemampuan awal peserta didik terhadap hasil prestasi belajar matematika.⁵⁰

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw lebih baik dalam meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik dibandingkan model TGT.

4. Retno Kartika Sari, dalam skripsi “Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Tgt (*Team Games Tournament*) Dilengkapi Dengan Media *Powerpoint* Pada Materi Sistem Koloid”. Hasil dari penelitian ini berdasarkan hasil uji persyaratan data, diketahui bahwa data hasil *pretest*, *post-test* dan gain pada kelas eksperimen I dan eksperimen II berdistribusi normal dan homogen. Sedangkan untuk uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dua pihak dengan taraf signifikan 0,05 dan db = 66 diperoleh daerah kritis pada : t^- - 1,998 dan t^+ 1,998 dengan thitung = -2,304 yang berarti harga thitung berada di daerah kritis, maka tolak H_0 dan H_a diterima yaitu ada perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang dilengkapi dengan media power point dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilengkapi dengan media *PowerPoint* pada materi sistem koloid di kelas

⁵⁰ Muhammad Ikhanudin *skripsi* Efektivitas Pembelajaran Matematika Kooperatif Jigsaw Dan *Teams Games Tournaments* (Tgt) Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Kelas Vii Smp Negeri Di Kabupaten Sukoharjo, h 4.

XI IPA SMA Negeri 11 Medan dengan rata-rata gain sebesar 74,23% pada model kooperatif tipe Jigsaw dan 80,29% pada model kooperatif tipe TGT.⁵¹

Kesimpulan dari penelitian ini adalah , Model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih baik dari pada model Jigsaw. Itu terlihat dari rata rata nilai yang telah diperoleh 74,23 dan 80,29.

5. Fransiska Marselina dan Muhroji dalam Artikel publikasi yang diangkat skripsi “Komparasi Strategi Kooperatif Script dan Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPA tahun 2015/2016” pada penelitian ini telah diperolehnya nilai rata rata kelas antara kelas yang menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Script* dan kelas yang menggunakan strategi pembelajaran *Jigsaw* yaitu 86.5 dan 82.9. kesimpulan dari penelitian ini adalah (a). Tidak ada perbedaan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah1 Surakarta tahun 2015/2016.⁵²

Antara strategi *Cooperatif Script* dan *Jigsaw* dapat disimpulkan bahwa *Cooperatif Script* lebih baik daripada *Jigsaw* , itu terlihat dengan hasil belajar yang berbeda antara kedua streategi tersebut.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu tersebut, terdapat perbedaan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Waktu dan lokasi penelitian.
- b. Desain penelitian, proses penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas serta penelitian eksperimen yang menerapkan kelas kontrol dan kelas

⁵¹ Retno Kartika Sari, *skripsi* “Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Tgt (*Team Games Tournament*) Dilengkapi Dengan Media *Powerpoint* Pada Materi Sistem Koloid, h 3.

⁵² Fransiska Marselina dan Muhroji *Artikel publikasi yang diangkat skripsi* “Komparasi Strategi *Cooperatif Script* dan *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar IPA tahun 2015/2016. H.4.

eksperimen. Sedangkan dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experiment* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*, yaitu hanya menggunakan satu kelas sebagai objek penelitian dalam pemberian perlakuan, kemudian membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

F. *Hipotesis*

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap jawaban atas sub masalah yang membutuhkannya. Tujuannya adalah untuk memberikan arah yang jelas bagi peneliti yang berupaya melakukan verifikasi terhadap kesahihan dan kesalahan suatu teori.⁵³

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah” Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*) di SMPN 1 Parepare”.



⁵³ Universitas Islam Negeri Alauddin, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah: Makalah, Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian* (Makassar: Alauddin Press, 2013), h. 12.

BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

A. Jenis, dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Ekspriment*. *Quasi Ekspriment* atau biasa dinamakan eksperimen semu merupakan penelitian yang dilakukan dengan pengontrolan yang sesuai dengan kondisi yang ada karena sulitnya melakukan kontrol penuh terhadap variabel yang ingin diteliti.⁵⁴

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 yang bertempat di SMP Negeri 1 Parepare.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekadar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh

⁵⁴Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Cet. V; Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), h. 44.

karakteristik/ sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu⁵⁵. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare tahun ajaran 2018 /2019 sebagai berikut.

Tabel 3.1.Populasi

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	VIII 1	32 Siswa
2.	VIII 2	32 Siswa
3.	VIII 3	32 Siswa
4.	VIII 4	32 Siswa
5.	VIII 5	32 Siswa
6.	VIII 6	32 Siswa
7.	VIII 7	32 Siswa
8.	VIII 8	25 Siswa
9.	VIII 9	22 Siswa
	Jumlah	271 Siswa

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sebagian populasi itulah yang disebut sampel. Tegasnya, sampel dapat diartikan sebagai bagian dari populasi atau sejumlah anggota populasi yang mewakili populasinya. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *random sampling*. Tehnik *random sampling* memungkinkan peneliti dapat mengambil

⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Cet.22; Bandung : Alfabeta, 2015), h.117.

sampel secara objektif karena setiap unit yang menjadi anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Random yang dipergunakan bisa dalam bentuk undian, ordinal, dan randomisasi dari tabel bilangan random. Random yang digunakan dalam penelitian ini adalah undian. Teknik pengambilan sampel adalah acak beruntun *Multi-Stage Random Sampling* (MSRS). MSRS merupakan teknik penentuan sampel dengan jalan melakukan pengacakan. Peneliti menetapkan kelas VIII 8 yang menjadi sampel dari penelitian sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan model pembelajaran kooperatif *tipe jigsaw* dengan jumlah 20 peserta didik dan kelas VIII 9 sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan model pembelajaran *TGT (teams gamas tournament)* dengan jumlah sampel 20 peserta didik.

Tabel 3.2.Sampel

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	VIII 8	20 Siswa
2.	VIII 9	20 Siswa
Total		40 Siswa

C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalent control group design* dalam desain ini terdapat dua kelompok yang diberi perlakuan yang berbeda dalam materi yang sama. Terdapat dua kelompok eksperimen dalam penelitian ini yaitu kelompok pertama adalah kelompok eksperimen yang belajar dengan model

pembelajaran *Jigsaw* dan kelompok kedua adalah kelompok eksperimen yang belajar dengan model pembelajaran *Teams Games Turnament* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Pos tes</i>
O1	X1	O2
O3	X2	O4

Keterangan :

X1 :Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*

X2 :Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Turnament*

O1 :Hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw*

O2 :Hasil belajar peserta didik sesudah penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw*

O3 :Hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model kooperatif *Teams Games Turnament*

O4 :Hasil belajar peserta didik sesudah penerapan model kooperatif *Teams Games Turnament*

D. Teknik Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data diperlukan adanya suatu prosedur untuk mengumpulkan data. Adapun prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

Pada tahapan ini peneliti menyiapkan segala hal yang telah ditentukan dalam penelitian, diantaranya peneliti membuat persiapan kemudian menyelesaikan urusan administrasi seperti surat izin penelitian mulai dari tingkat fakultas, gubernur, walikota, diknas dan selanjutnya ke lembaga pendidikan yang menjadi objek penelitian yaitu SMP Negeri 1 Parepare.

2. Tahap pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan pengumpulan data, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yang lazim dipakai dalam penulisan ilmiah yaitu tes, peneliti melakukan tes tertulis berupa pilihan ganda kepada peserta didik sebelum dan sesudah melaksanakan model Jigsaw dan TGT (*Teams Games Turnament*).

E. *Instrument penelitian*

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang dimaksudkan disini adalah tes hasil belajar peserta didik sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diberikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan model pembelajaran tipe TGT. Adapun jenis tes yang digunakan peneliti adalah tes pilihan ganda yaitu serentetan pertanyaan pertanyaan yang belum lengkap, untuk melengkapinya peserta didik akan diberikan 5 jawaban yang salah satu diantara jawaban tersebut terdapat jawaban yang benar.

F. *Teknik analisis data*

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial seperti penjelasan sebagai berikut:

1. Analisis Statistik deskriptif

merupakan jenis statistik untuk mengumpulkan data dan menyajikan data sehingga dapat dengan mudah dipahami. Statistik deskriptif berhubungan dengan hal menguraikan serta memberikan keterangan mengenai suatu data.

- a) Menentukan rentang (R) nilai, yaitu skor nilai tertinggi dikurangi skor nilai terendah.

$$R = H - L$$

Keterangan:

R = Rentang nilai

H = skor atau nilai tertinggi (*Highest Score*)

L = Skor atau nilai terendah (*Lowest Score*)

- b) Jumlah kelas interval

Jumlah kelas interval dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

Keterangan

K = Jumlah kelas interval

Log = logaritma

n = jumlah data

- c) Menghitung panjang kelas interval

$$P = \frac{R}{K}$$

keterangan :

p = panjang kelas interval

R = rentang nilai

K = kelas interval

d) Membuat tabel distribusi frekuensi

e) Menentukan mean atau rata-rata

$$M_e = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

M_e = Mean

f_i = frekuensi untuk variabel

x_i = tanda kelas interval variabel

f) Presentase dengan rumus

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase

f = frekuensi yang dicari presentasinya

n = banyaknya sampel responden

g) Menghitung standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum fi(xi-\bar{x})^2}{(n-1)}}$$

Keterangan:

S = Standar deviasi

fi = frekuensi untuk variabel

xi = tanda kelas interval variabel

\bar{x} = rata-rata

n = jumlah data

h) Kategorisasi

Untuk kategorisasi hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Kota Parepare, peneliti menggunakan kategorisasi berdasar pada model distribusi normal yang merujuk interpretasi skor menurut Saifuddin Azwar yaitu:

- 1) Menentukan nilai maksimum (nilai item tertinggi \times jumlah item)
- 2) Menentukan nilai minimum (nilai item terendah \times jumlah item)
- 3) Menentukan luas jarak sebenarnya (nilai maksimum – nilai minimum)
- 4) Membagi rentang.⁵⁶

2. Analisis statistik inferensial

⁵⁶Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, Edisi 2 (Cet. II; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 149.

Statistik inferensial dilakukan beberapa pengujian untuk keperluan pengujian hipotesis ,pertama dilakukan pengujian dasar yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varian setelah itu dilakukan uji t yaitu uji sampel-test.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini juga dilakukan untuk mengetahui data yang akan diperolehakan diuji dengan statistik parametric atau statistic nonparametrik. Pengujian tersebut digunakan rumus Chi-kuadrat yang dirumuskan sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \left(\frac{O_i - E_i}{E_i} \right)^2$$

Keterangan :

X^2 = nilai chi-kuadrat

O_i = frekuensi hasil pengamatan

E_i = frekuensi harapan

Kriteria pengujian normal apabila x_{hitung} lebih kecil dari x_{tabel} yang mana x_{tabel} diperoleh dari X^2 dengan dk = (k-3) pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$

b) Uji Homogenitas

Pengujian ini dilakukan karena peneliti akan menggeneralisasikan kesimpulan akhir penelitian atau hipotesis (H_0 atau H_1) yang dicapai dari sampel terhadap populasi. Dalam artian apabila data yang diperoleh homogen maka kelompok kelompok sampel berasal dari populasi yang sama. Pengujian ini dilakukan untuk

mengetahui uji t-test komparatif yang akan digunakan, apakah rumus yang akan digunakan *sparated varians* atau *polled varians*. Pengujian homogenitas tes pemahaman konsep digunakan uji F.

c) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar PAIBP peserta didik yang mendapat model pembelajaran *jigsaw* dengan peserta didik yang mendapat model pembelajaran *Teams Games Turnament* pada Kelas VIII SMPN 1 Kota Parepare.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAIBP peserta didik yang mendapat model pembelajaran tipe *Jigsaw* dengan peserta didik yang mendapat model TGT (*Teams Games Turnament*) di SMP Negeri 1 Parepare.

μ_1 : Rata-rata hasil belajar PAIBP dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*

μ_2 : Rata-rata hasil belajar PAIBP dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament*.

Berdasarkan pengujian perbedaan rata-rata, teknik pengujian yang digunakan adalah uji t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

Kriteria pengujiannya jika $-t_{\alpha/2} \leq t \leq t_{\alpha/2}$, maka diterima H_0 dan H_1 ditolak, artinya tidak dapat perbedaan hasil belajar PAIBP peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Jigsaw dengan model pembelajaran TGT. Begitupun sebaliknya, jika $t > t_{\alpha/2}$ atau $t < -t_{\alpha/2}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar PAIBP peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Jigsaw dengan model pembelajaran TGT dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Belajar PAIBP Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Berdasarkan tes yang diberikan kepada peserta didik pada kelompok eksperimen 1 sebelum dan sesudah penggunaan Model Pembelajaran *Jigsaw*, maka didapatkan data berupa hasil belajar sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Belajar PAIBP Peserta Didik pada Kelompok Eksperimen I

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Marianti	75	80
2	Sri Wahyuni	50	80
3	Ulfah Dwi Putri	85	95
4	Adam Galileo Mallongi	70	50
5	Selviana Mutabri	75	65
6	Mutiara Paulina	65	95
7	Nuraeni	85	90
8	Muh. Fikri Haikal	85	90
9	Muhammad Nur Fauzan Febriansyah	85	60
10	Rina Auliah Usman	90	85
11	Suci Nurul Hafizah	80	75
12	Muhammad Yusril J	45	65
13	Andi Suci Rahmaniar	65	95

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
14	Dewi Srianti Padandi	65	70
15	Muh. Akhirul Ramadhan	55	95
16	Muhammad Fauzan	45	90
17	Muhammad Firdaus	90	75
18	Winda Puspita Sari	75	80
19	Rahmansyah Perdana Awaluddin	95	90
20	Andi Ratri Swandini	90	60

a. Hasil Pretest Kelompok Eksperimen 1

1) Mencari Banyaknya Interval Kelas

$$\begin{aligned}
 K &= 1+(3,3 \log n) \\
 &= 1+ (3,3 \log 20) \\
 &= 1+(3,3 \times 1,301) \\
 &= 1+ 4,2933 \\
 &= 5,2933 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}
 \end{aligned}$$

2) Rentan Kelas

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Nilai Terbesar-Nilai Terkecil} \\
 &= 95-45 = 50
 \end{aligned}$$

3) Menentukan Panjang Kelas

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{50}{6}=8,33 \text{ (dibulatkan menjadi 9)}
 \end{aligned}$$

Tabel 4.2.Menghitung Rata-Rata *Pretest* Kelas Eksperimen I

Nilai	x_i	f_i	$f_i.x_i$
45 – 53	49,	3	147
54 – 62	58	1	58
63 – 71	67	3	201
72 – 80	76	4	304
81 – 89	85	5	425
90 – 98	94	4	376
Jumlah	429	20	1.511

Berdasarkan tabel di atas, maka nilai rata rata pretest kelompok eksperimen I adalah

:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n f_i x_i}{n}$$

$$\frac{1.511}{20} = 75,55$$

Standar deviasi berdasarkan tabel yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.3.Standar Deviasi *Pretest* pada Kelas Eksperimen I

Nilai	x_i	f_i	$(x_i - \bar{x})$	$(x_i - \bar{x})^2$
45 – 53	49,	3	-26,55	704,9025
54 – 62	58	1	-17,55	308,0025
63 – 71	67	3	-8,55	73,1025
72 – 80	76	4	0,45	0,2025
81 – 89	85	5	9,45	89,3025
90 – 98	94	4	18,45	340,4025
Jumlah	429	20	18,45	1515,915

$$SD = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^k F_i (x_i - \bar{x})^2}{n}}$$

$$\sqrt{\frac{1515,915}{20}}$$

$$\sqrt{75,79575}$$

$$SD = 8,70$$

Data hasil belajar di atas merupakan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen I sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* dimana setelah melalui sejumlah perhitungan maka diketahui bahwa nilai rata rata hasil belajar PAIBP sebesar 75,55 dengan standar deviasi sebesar 8,70

Skor maksimum yang diperoleh sebelum menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* pada kelompok eksperimen I adalah 95, sedangkan skor terendah adalah 45, skor rata rata yang diperoleh adalah 75,55

Jika hasil belajar peserta didik dikelompokkan dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi akan diperoleh frekuensi dan presentase setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* yang mana dimasukkan ke dalam kategori kelompok sebagai berikut :

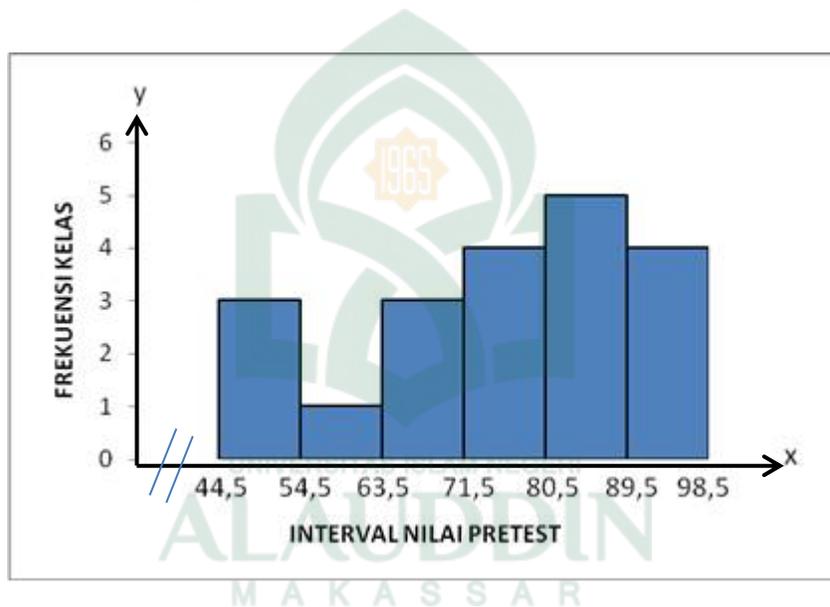
Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi dan Presentase *Pretest* Hasil Belajar PAIBP

Batas Kategorisasi	Interval	Frek.	Per.	Ket.
$(76 + 1.0(18)) x \leq$	$94 \leq x$	1	5%	Tinggi
$(76 - 1.0(18)) \leq x < (76 + 1.0(18))$	$58 \leq x < 94$	15	75%	Sedang
$x < (76 - 1.0(18))$	$x < 58$	4	20%	Rendah
Total		20	100%	

Berdasarkan hasil pretest terdapat 4 peserta didik (20%) berada pada kategori rendah, 15 peserta didik (75%) berada pada kategori sedang, , dan 1 peserta didik (5%) berada pada kategori tinggi.

Secara lengkap penyajian hasil belajar *pretest* PAIBP kelas eksperimen I dalam diagram batang dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.5. Histogram Frekuensi Pretest Hasil Belajar PAIBP Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw



b. Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen I

1. Mencari Banyaknya Interval Kelas

$$\begin{aligned}
 K &= 1+(3,3 \log n) \\
 &= 1+ (3,3 \log 20) \\
 &= 1+ (3,3 \times 1,3010) \\
 &= 1+ 4,2933 \\
 &= 5,2933 \text{ (dibuatkan menjadi 6)}
 \end{aligned}$$

2. Rentan Kelas

R = Nilai Terbesar-Nilai Terkecil

$$= 95-50$$

$$= 45$$

3. Menentukan Panjang Kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{45}{6}$$

= 7,5 dibulatkan menjadi (8)

Tabel 4.6.Menghitung Rata-Rata *Posttest* Kelas Eksperimen I

Nilai	x_i	f_i	$f_i.x_i$
50 - 57	53,5	1	53,5
58 - 65	61,5	4	246
66 - 73	69,5	1	69,5
74 - 81	77,5	5	387,5
82 - 89	85,5	1	85,5
90 - 97	93,5	8	748
Jumlah	441	20	1590

Berdasarkan tabel di atas, maka nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen

I adalah :

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n f_i x_i}{n}$$

$$= \frac{1590}{20} = 79,5$$

Standar deviasi berdasarkan tabel yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.7. Standar Deviasi *Posttest* pada Kelas Eksperimen I

Nilai	x_i	f_i	$(x_i - \bar{x})$	$(x_i - \bar{x})^2$	$F_i(x_i - \bar{x})^2$
50 – 57	53,5	1	-26	-676	676
58 – 65	61,5	4	-18	-324	1296
66 -73	69,5	1	-10	-100	100
74 – 81	77,5	5	-2	-4	20
82 – 89	85,5	1	6	36	36
90 – 97	93,5	8	14	196	1568
Jumlah	20	441	-36	1336	3696

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^k F_i (x_i - \bar{x})^2}{n}} \\
 &= \sqrt{\frac{3696}{20}} \\
 &= \sqrt{\frac{3696}{20}} \\
 &= \sqrt{184,8} \quad SD = 13,59
 \end{aligned}$$

Data hasil belajar di atas merupakan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen I setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* dimana setelah melalui sejumlah perhitungan maka diketahui bahwa nilai rata rata hasil belajar PAIBP sebesar 79,5 dengan standar deviasi sebesar 13,59

Skor maksimum yang diperoleh setelah menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* pada kelompok eksperimen I adalah 95, sedangkan skor terendah adalah 50, skor rata rata yang diperoleh adalah 79,5.

Jika hasil belajar peserta didik dikelompokkan dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi akan diperoleh frekuensi dan presentase setelah dilakukan *postest* dimana dimasukkan ke dalam kategori kelompok sebagai berikut :

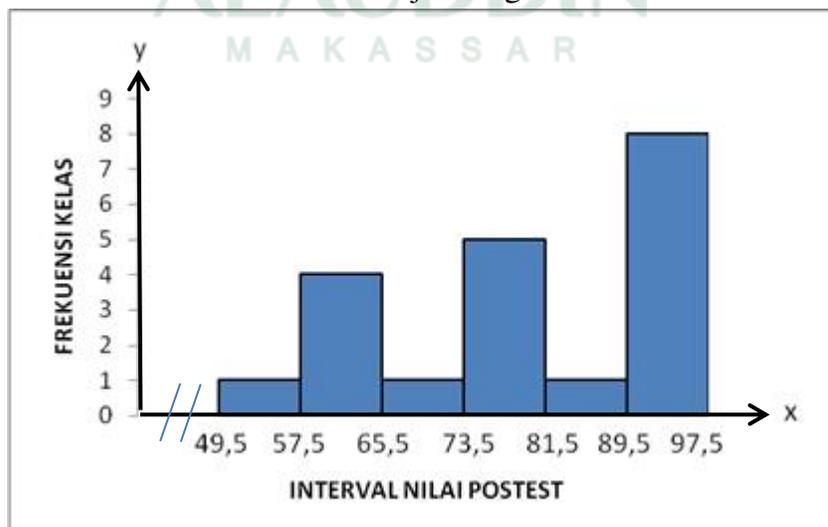
Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi dan Presentase *Postest* Hasil Belajar PAIBP

Batas Kategorisasi	Interval	Frek.	Per.	Ket.
$(79 + 1.0(14)) x \leq$	$93 \leq x$	4	20%	Tinggi
$(79 - 1.0(14)) \leq x < (79 + 1.0(14))$	$65 \leq x < 93$	13	65%	Sedang
$x < (76 - 1.0(18))$	$x < 65$	3	15%	Rendah
Total		20	100%	

Berdasarkan hasil *postest* terdapat 3 peserta didik (15%) berada pada kategori rendah, 13 peserta didik (65%) berada pada kategori sedang, dan 4 peserta didik (20%) berada pada kategori tinggi.

Secara lengkap penyajian hasil belajar *Postest* PAIBP kelas eksperimen I dalam diagram batang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.10. Histogram Frekuensi *Postest* Hasil Belajar PAIBP Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw*



Tabel 4.9. Nilai Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Eksperimen I

Statistik	Nilai Statistik	
	Pretest	Posttest
Nilai Terendah	45	50
Nilai Tertinggi	95	95
Nilai rata-rata) \bar{x}	75,75	79,5
Standar deviasi	18,47	13,59

Berdasarkan hasil pretest dan *posttest* pada kelompok eksperimen I diperoleh nilai rata rata hasil belajar PAIBP meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*, yakni nilai rata rata *pretest* adalah 75,75 sedangkan nilai rata rata *posttest* adalah 79,5 dengan selisih sebanyak 3,75.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas bahwa hasil *posttest* pada model pembelajaran *jigsaw* meningkat daripada hasil *pretestnya*, ini menunjukkan bahwa setelah diberi pelajaran siswa lebih banyak yang mengerti daripada sebelum diberi pelajaran atau langsung diberi *pretest*.

no	Aspek yang diamati	pertemuan		Rata-rata	%
		I	II		
1	Peserta didik tidak terlibat dalam diskusi	5	6	5,5	27,5
2	Peserta didik terlibat tapi kurang aktif dalam diskusi	3	7	5	25
3	Peserta didik aktif menjelaskan dengan	9	12	10,5	52,5

	lengkap kepada kelompok asal				
4	Peserta didik aktif menjelaskan kepada kelompok asal tapi kurang lengkap	17	18	17,5	87,5
5	Peserta didik aktif bertanya terkait materi yang belum dimengerti	7	13	10	50
6	Peserta didik tidak aktif bertanya terkait materi	8	5	6,5	32,5

Merujuk dari data hasil observasi di atas, dapat dilihat Peserta didik tidak terlibat dalam diskusi sebanyak 27,5 %, Peserta didik terlibat tapi kurang aktif dalam diskusi sebesar 25 %, Peserta didik aktif menjelaskan dengan lengkap kepada kelompok asal sebesar 52 % , Peserta didik aktif menjelaskan kepada kelompok asal tapi kurang lengkap sebesar 87,5 % , Peserta didik aktif bertanya terkait materi yang belum dimengerti sebesar 50 %, dan Peserta didik tidak aktif bertanya terkait materi sebesar 32,5 %

2. Deskripsi hasil belajar PAIBP peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 parepare yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Berdasarkan tes yang diberikan pada peserta didik pada kelompok eksperimen II sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament, maka didapatkan data berupa hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 4.11. Hasil Belajar PAIBP Siswa pada Kelompok eksperimen II

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Muh. Dzaki Saputra	50	70
2	A. Muh. Baso Fathurrahman	65	85

	Halim		
3	Fitrianti Rahman	55	65
4	Muhammad Irwansyah Ramli	55	75
5	Nurul Qolby	70	75
6	Ahmad Alim Basyir	75	70
7	Muh. Asy'ari Wahid	85	90
8	Nirmala Sari	90	95
9	Muh. Reza Anugerah Agussalim	65	50
10	Abdul Halim Al Gifari	65	75
11	Muhammad Ichwan Ahyar	45	75
12	Ruqayyah	60	85
13	Sabrina	75	80
14	Andi Amrullah	75	70
15	Muh Alif Arrahman	65	95
16	Farihah Salsabila	75	85
17	Dewa Anugrah Yudhistirha	85	90
No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
18	Arini Rustam	85	85
19	Fauzan Ramadhan	80	95
20		60	85

	Silvana Rani Amanda		
--	---------------------	--	--

a. Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen II

1) Mencari Banyaknya Interval Kelas

$$\begin{aligned}
 K &= 1+(3,3 \log n) \\
 &= 1+ (3,3 \log 20) \\
 &= 1+ (3,3 \times 1,310) \\
 &= 1+ 4,2933 \\
 &= 5,2933 \text{ (dibuatkan menjadi 6)}
 \end{aligned}$$

2) Rentan Kelas

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Nilai Terbesar-Nilai Terkecil} \\
 &= 90-45 \\
 &= 45
 \end{aligned}$$

3) Menentukan Panjang Kelas

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{45}{6} \\
 &= 7,5 \text{ (dibulatkan menjadi 8)}
 \end{aligned}$$

Tabel 4.12. Menghitung Rata-Rata *Pretest* Kelas Eksperimen II

Nilai	x_i	F_i	$f_i.x_i$
45-52	48,5	2	97
53-60	56,5	4	226
Nilai	x_i	F_i	$f_i.x_i$
61-68	64,5	4	258
69-76	72,5	5	362,5
77-84	80,5	1	80,5

85-92	88,5	4	354
Jumlah	411	20	1378

Berdasarkan table di atas, maka nilai rata rata pretest kelompok eksperimen II adalah :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n fixi}{n} \\ &= \frac{1378}{20} = 68,9\end{aligned}$$

Standar deviasi berdasarkan tabel yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.13. Standar Deviasi *Pretest* pada Kelas Eksperimen II

Nilai	Fi	Xi	(xi - \bar{x})	(xi - \bar{x}) ²	Fi (xi - \bar{x}) ²
45-52	2	48,5	-20,5	420,25	840,5
53-60	4	56,5	-12,5	156,25	625
61-68	4	64,5	-4,5	20,25	81
69-76	5	72,5	3,5	12,25	61,25
Nilai	Fi	Xi	(xi - \bar{x})	(xi - \bar{x}) ²	Fi (xi - \bar{x}) ²
77-84	1	80,5	11,5	132,25	132,25
85-92	4	88,5	19,5	380,25	1.521
Jumlah	20	411	-3	1.121,5	3.261

$$\begin{aligned}SD &= \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^k Fi (xi - \bar{x})^2}{n}} \\ &= \sqrt{\frac{3.261}{20}} \\ &= \sqrt{\frac{3.261}{20}} \\ &= \sqrt{163,05}\end{aligned}$$

$$SD = 12,76$$

Data hasil belajar di atas merupakan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen II sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Turnament* dimana setelah melalui sejumlah perhitungan maka diketahui bahwa nilai rata rata hasil belajar PAIBP sebesar 69 dengan standar deviasi sebesar 12,76

Skor maksimum yang diperoleh sebelum menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Turnament* pada kelompok eksperimen II adalah 90, sedangkan skor terendah adalah 45, skor rata rata yang diperoleh adalah 69

Jika hasil belajar peserta didik dikelompokkan dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi akan diperoleh frekuensi dan presentase setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* dimana dimasukkan ke dalam kategori kelompok sebagai berikut :

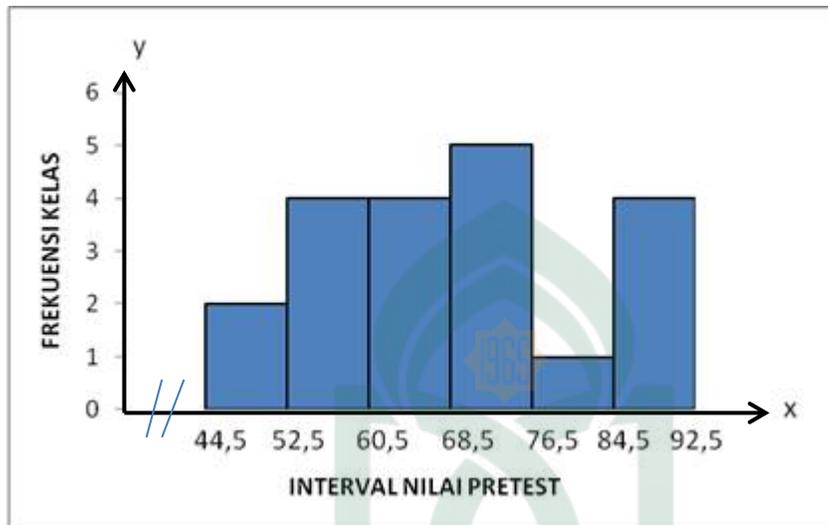
Tabel 4.14. Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar PAIBP Kelompok Eksperimen II pada *Pretest*

Batas Kategorisasi	Interval	Frek.	Per.	Ket.
$(69 + 1.0(13)) x \leq$	$82 \leq x$	4	20%	Tinggi
$(69 - 1.0(13)) \leq x < (69 + 1.0(13))$	$56 \leq x < 82$	12	60%	Sedang
$x < (69 - 1.0(13))$	$x < 56$	4	20%	Rendah
Total		20	100%	

Berdasarkan hasil *pretest* terdapat 4 peserta didik (20%) berada pada kategori rendah, 12 peserta didik (60%) berada pada kategori sedang, dan 4 peserta didik (20%) berada pada kategori sangat tinggi.

Secara lengkap penyajian hasil belajar *pretest* PAIBP kelas eksperimen II dalam diagram batang dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.10. Histogram Frekuensi *Pretest* Hasil Belajar PAIBP Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*



b. Hasil *posttest* kelompok eksperimen II

1) Mencari banyaknya interval kelas

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + (3,3 \log n) \\
 &= 1 + (3,3 \times 1,3010) \\
 &= 1 + 4,3010 = 5,2933 \text{ dibulatkan menjadi } 6
 \end{aligned}$$

2) Rentan kelas

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\
 &= 95 - 50 \\
 &= 45
 \end{aligned}$$

3) Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{45}{6} = 7,5 \text{ dibulatkan menjadi } 8
 \end{aligned}$$

Tabel 4.16. Menghitung Rata-Rata *Postest* Kelas Eksperimen II

Nilai	X_i	f_i	$f_i \cdot x_i$
50 - 57	53,5	1	53,5
58 - 65	61,5	1	61,5
66 - 73	69,5	3	208,5
74 - 81	77,5	5	387,5
82 - 89	85,5	5	427,5
90 - 97	93,5	5	467,5
Jumlah		20	1.606

Berdasarkan tabel di atas, maka nilai rata rata *postest* kelompok eksperimen II adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n f_i x_i}{n} = \frac{1.606}{20}$$

$$= 79,75$$

Standar deviasi berdasarkan tabel diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.17. Standar Deviasi Kelas Eksperimen II

Nilai	F_i	X_i	$(x_i - \bar{x})$	$(x_i - \bar{x})^2$	$F_i (x_i - \bar{x})^2$
50 - 57	1	53,5	-26,25	-689,0625	689,0625
58 - 65	1	61,5	-18,25	-333,0625	333,0625
66 - 73	3	69,5	-10,25	-105,0625	315,1875
Nilai	F_i	X_i	$(x_i - \bar{x})$	$(x_i - \bar{x})^2$	$F_i (x_i - \bar{x})^2$
74 - 81	5	77,5	-1,75	-3,0625	15,3125
82 - 89	5	85,5	5,75	33,0625	165,3125

90 - 97	5	93,5	13,75	189,0625	945,3125
Total	20	441	-30	1.397,44	2.463,25

$$SD = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^k F_i (x_i - \bar{x})^2}{n}}$$

$$= \sqrt{\frac{2.463,25}{20}}$$

$$= \sqrt{123,1625} = 11,09$$

Data hasil belajar di atas merupakan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen II sesudah pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* dimana setelah melalui sejumlah perhitungan maka diketahui bahwa nilai rata rata hasil belajar PAIBP sebesar 79,75 dengan standar deviasi 11,09

Skor maksimum yang diperoleh sebelum dilakukan perlakuan pada kelompok eksperimen II setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* adalah 95, sedangkan skor terendah adalah 50, skor rata rata adalah 79,75,

Jika hasil belajar peserta didik dikelompokkan dalam kategori sangat rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi akan diperoleh frekuensi dan presentase setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* dimana dimasukkan ke dalam kategori kelompok sebagai berikut:

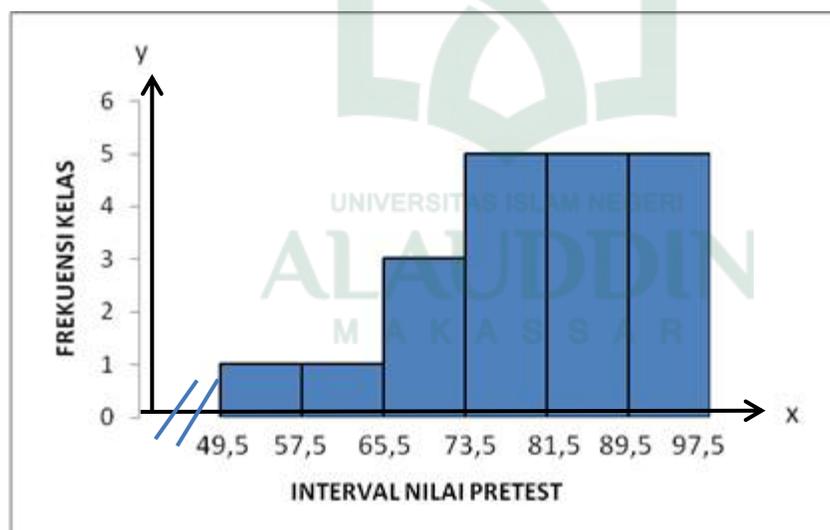
Tabel 4.17. Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar PAIBP Kelompok Eksperimen II pada *Posttest*.

Batas Kategorisasi	Interval	Frek.	Per.	Ket.
$(80 + 1.0(11)) x \leq$	$91 \leq x$	3	15%	Tinggi
$(80 - 1.0(11)) \leq x < (80 + 1.0(11))$	$69 \leq x < 91$	15	75%	Sendang
$x < (80 - 1.0(11))$	$x < 69$	2	10%	Rendah
Total		20	100%	

Berdasarkan hasil posttest terdapat 3 peserta didik (15%) berada pada kategori rendah 15 peserta didik (75%) berada pada kategori sedang, dan 2 peserta didik (10%) berada pada kategori tinggi.

Secara lengkap penyajian hasil belajar PAIBP kelas eksperimen II dalam Histogram dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.19. Hasil Belajar PAIBP Kelas eksperimen II



Tabel 4.18. Nilai Statistik

Statistik	Nilai statistic
-----------	-----------------

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai terendah	45	50
Nilai tertinggi	90	95
Nilai rata rata (\bar{x})	69	80,3
Standar deviasi	12,76	11,10

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen II diperoleh nilai rata rata hasil belajar PAIBP meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament*, yakni nilai rata rata *pretest* adalah 69 sedangkan nilai rata rata *posttest* adalah 80,3 dengan selisih sebanyak 11,3.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas bahwa hasil *posttest* pada model pembelajaran *Teams Games Turnament* meningkat daripada hasil *pretesnya*, ini menunjukkan bahwa setelah diberi pelajaran peserta didik lebih banyak yang mengerti daripada sebelum di beri pelajaran atau langsung diberi *pretest*.

no	Aspek yang diamati	pertemuan		Rata-rata	%
		I	II		
1	Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok	18	19	18,5	92,5
2	Peserta didik tidak aktif dalam diskusi kelompok	2	1	1,5	7,5
3	Peserta didik aktif dalam tournament	15	18	16,5	82,5
4	Peserta didik tidak aktif dalam tournament	5	2	3,5	17,5
5	Peserta didik aktif bertanya pada	7	10	8,5	42,5

	turnamen				
6	Peserta didik tidak aktif bertanya dalam tournament	13	10	11,5	57,5

Berdasarkan hasil observasi di atas, dapat dilihat Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok sebesar 92,5 %. Peserta didik tidak aktif dalam diskusi kelompok sebesar 7,5 %, Peserta didik aktif dalam tournament sebesar 82,5 %, Peserta didik aktif bertanya pada turnamen sebesar 42,5 %, dan Peserta didik tidak aktif bertanya dalam tournament sebesar 57,5 %.

3. Perbandingan Hasil Belajar PAIBP Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare yang Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament*

Berdasarkan perhitungan sebelumnya diketahui bahwa hasil belajar kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* adalah 75,75 untuk *pretest* dan 79,25 untuk *posttest*. Sementara hasil belajar kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah 69 untuk *pretest* dan 79,75 untuk *posttest*.

Adapun untuk mengetahui presentase kenaikan rata-rata hasil belajar untuk kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*, penulis menyajikan presentase nilai rata-rata kenaikan hasil belajar pada mata pelajaran PAIBP kelompok eksperimen I peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare yang dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik sebagai berikut :

Tabel 4.20. Nilai Rata-rata pada *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen I

Statistik	Nilai Statistik
-----------	-----------------

Nilai rata-rata (x)	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
	75,75	79,25

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{y-x}{y} \times 100 \% \\
 &= \frac{79,5-75,75}{79,5} \times 100 \% \\
 &= \frac{3,75}{79,5} \times 100 \% = 4,71 \%
 \end{aligned}$$

Jadi selisih rata-rata kenaikan hasil belajar peserta didik untuk kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* adalah 3,75 dengan presentase 4,71%.

Selanjutnya, untuk mengetahui presentase rata-rata hasil belajar untuk kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament*, penulis menyajikan presentase nilai rata-rata kenaikan hasil belajar PAIBP kelompok eksperimen II peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare yang dilihat berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik sebagai berikut :

Tabel 4.21. Nilai Rata-rata pada *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen II

Statistik	Nilai	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai rata-rata	69	79,75

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{y-x}{y} \times 100 \% \\
 &= \frac{80,3-69}{80,3} \times 100 \% \\
 &= \frac{11,3}{80,3} \times 100 \% = 14,07\%
 \end{aligned}$$

Jadi selisih rata-rata kenaikan hasil belajar peserta didik untuk kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* adalah 11,3 dengan presentase 14,07%.

Pada bagian terakhir , penulis menyajika distribusi frekuensi dan presentase hasil belajar kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dalam table dibawah ini :

Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar PAIBP pada *Postest* Kelas

Tabel 4.22.Eksperiemn I dan Kelas Eksperimen II Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare.

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)		
		Eksperimen I	Eksperimen II	Eksperimen I	Eksperimen II
1	Rendah	4	3	20 %	15 %
2	Sedang	13	15	65 %	75 %
3	Tinggi	3	2	15 %	15 %
Jumlah		20	20	100 %	100 %

Berdasarkan data pada tabel menunjukkan bahwa kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*, frekuensi dan presentase hasil belajar PAIBP berada pada kategori rendah yaitu 20% pada kategori sedang 65%, dan tinggi yaitu 15%. Setelah digunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* pada kelas eksperimen II frekuensi dan presentasi hasil belajar PAIBP berada pada kategori rendah 15 % , sedang 75%, dan tinggi yaitu 15%.

4. Perbedaan Hasil Belajar PAIBP Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw* dan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare

Pada bagian ini, rumusan masalah yang terakhir akan dijawab dengan statistik inferensial. Pada bagian ini ada dua tahap untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar PAIBP dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dan model pembelajaran *Teams Games Turnament* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare, tahap yang dimaksud yaitu tahap pertama pengujian normalitas, dan tahap kedua yaitu pengujian hipotesis test. Kedua pengujian ini dilakukan secara manual dan untuk lebih meyakinkan dilakukan analisis menggunakan SPSS yang dilampirkan pada bagian lampiran, berikut adalah hasil pengolahan data dengan tahap yang dimaksud.

a. Pengujian normalitas

Pengujian normalitas data bertujuan untuk menyatakan apakah data skor hasil belajar PAIBP untuk masing-masing kelas eksperimen I dan eksperimen II dari populasi berdistribusi normal. Hipotesis untuk uji normalitas sebagai berikut :

Populasi berdistribusi normal, jika $\text{sig. hitung} > \text{sig. tabel}$

Populasi tidak berdistribusi normal, jika $\text{sig. hitung} < \text{sig. tabel}$

Berdasarkan hasil analisis *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov Test* untuk kelompok eksperimen I yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw*, maka diperoleh nilai $P = 0,081$ untuk $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan $P > \alpha$. Ini berarti data skor hasil belajar PAIBP kelas eksperimen 1 yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelompok eksperimen 2 yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Turnament*, diperoleh nilai $P = 0,107$ untuk $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan $P > \alpha$. Ini berarti data skor hasil belajar PAIBP kelas eksperimen I yang

diajar dengan menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* berdistribusi normal, sehingga data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

b. Pengujian Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada tes hasil belajar peserta didik (*posttest*), dikarenakan hanya ingin mencari kesamaan hasil belajar kedua kelas setelah dilakukan kedua model pembelajaran. Taraf signifikansi yang ditetapkan sebelumnya adalah $\alpha = 0,05$. Berdasarkan uji *Levene Statistic* yang terlampir menunjukkan bahwa $P = 0,379$, hal ini menunjukkan bahwa $P > \alpha$ ($0,379 > 0,05$) yang berarti data skor hasil belajar kedua kelas adalah homogen.

c. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen I yang diajar dengan model pembelajaran tipe *jigsaw* berbeda secara signifikansi dengan hasil belajar peserta didik pada kelompok kelas eksperimen II yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Hipotesis diuji dengan menggunakan uji t-test "*Independent Sample T-Test*".

- 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan dengan SPSS taraf signifikansi $> \alpha$ (nilai sign $> 0,05$) maka H_0 diterima H_1 ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan signifikan terhadap rata-rata hasil belajar PAIBP yang diajar menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan model pembelajaran *Teams Games Turnament* pada kelas VIII SMPN 1 parepare.
- 2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan dengan SPSS taraf signifikansi $< \alpha$ (nilai sign $< 0,05$) maka H_1 diterima H_0 ditolak, berarti terdapat perbedaan signifikan terhadap rata-rata hasil belajar PAIBP yang diajar menggunakan model pembelajaran

jigsaw dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas VIII SMPN 1 parepare.

B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dan kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare berjumlah 40 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah 20 soal pilihan ganda. Setelah memberikan tes pada peserta didik diperoleh data yang akan dianalisis.

1. Hasil belajar PAIBP peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen I yang diajar menggunakan model pembelajaran *jigsaw*. Setelah peneliti mengolah data yang diperoleh dari hasil tes, maka peneliti melakukan pengujian analisis statistik deskriptif *pretest* sehingga diperoleh skor tertinggi yaitu 95, skor terendah 40, rentang skor 55, rata-rata skor 75,75 dan standar deviasi 18,47. Kemudian pada *posttest* skor tertinggi yaitu 95, skor terendah 50, rentang skor 45, rata-rata 79,25, standar deviasi 13,79.

Data tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar PAIBP peserta didik kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* tergolong baik. Hal ini juga didukung karena model pembelajaran *jigsaw* mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada model pembelajaran *jigsaw* ini peserta didik tidak hanya dituntut untuk belajar secara individu akan tetapi juga secara kelompok, sehingga terjadi interaksi antara peserta didik dalam pembelajaran PAIBP.

Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh H. Hesti Nurdin dalam skripsi “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 18 Makasar”. Hasil yang didapatkan pada penelitian tersebut adalah pada rata-rata skor *posttest* hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* adalah 30,92 rata-rata skor *posttest* peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional adalah 22,22. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran *jigsaw* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang diperoleh serta merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* tergolong baik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *posttest* yaitu 79,25.

2. Hasil belajar PAIBP peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen II yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament*. Setelah peneliti mengolah data yang diperoleh dari hasil tes, maka peneliti melakukan pengujian analisis statistik deskriptif *pretest* sehingga diperoleh skor tertinggi yaitu 90, skor terendah 45, rentang skor 50, rata-rata skor 69 dan standar deviasi 12,76. Kemudian

kemudian pada *postest* skor tertinggi yaitu 95, skor terendah 50, rentang skor 45, rata-rata 79,75, standar deviasi 11,52.

Data tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar PAIBP peserta didik kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* tergolong baik. Hal ini juga didukung karena model pembelajaran *jigsaw* mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada model pembelajaran *jigsaw* ini peserta didik tidak hanya dituntut untuk belajar secara individu akan tetapi juga secara kelompok, sehingga terjadi interaksi antara peserta didik dalam pembelajaran PAIBP.

Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Retno Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dengan Tgt (*Team Games Tournament*) Kartika Sari, dalam skripsi “Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Yang Diajarkan Dengan Dilengkapi Dengan Media *Powerpoint* Pada Materi Sistem Koloid”. Hasil dari penelitian ini berdasarkan hasil uji persyaratan data, diketahui bahwa data hasil *pretest*, *post-test* dan gain pada kelas eksperimen I dan eksperimen II berdistribusi normal dan homogen. Sedangkan untuk uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dua pihak dengan taraf signifikan 0,05 dan db = 66 diperoleh daerah kritis pada : $t^{\bar{}}$ - 1,998 dan $t^{\bar{}}$ 1,998 dengan thitung = -2,304 yang berarti harga thitung berada di daerah kritis, maka tolak H_0 dan H_a diterima yaitu ada perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dilengkapi dengan media power point dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* yang dilengkapi dengan media *PowerPoint* pada materi sistem koloid di kelas XI IPA SMA Negeri 11 Medan dengan rata-rata gain sebesar

74,23% pada model kooperatif tipe Jigsaw dan 80,29% pada model kooperatif tipe *Teams Games Turnament*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah , Model pembelajaran *Teams Games Turnament* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih baik daripada model *Jigsaw*. Itu terlihat dari rata rata nilai yang telah diperoleh 74,23 dan 80,29.

Hal ini menunjukkan bahwa kelompok peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Turnament* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran *jigsaw*.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang diperoleh serta merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* tergolong baik . Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *posttest* yaitu 79,25.

3. Perbandingan hasil belajar PAIBP antara kelas yang menggunakan model pembelajaran tipe *Jigsaw* dengan *Teams Games Turnament* (TGT)

Telah dikemukakan sebelumnya bahwa untuk pengujian hipotesis digunakan rumus uji-t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Syarat yang harus dipenuhi untuk pengujian hipotesis adalah data yang diperoleh berdistribusi normal dan mempunyai variansi yang homogen. Oleh karena itu sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tentang hasil belajar PAIBP tidak menyimpang dari distribusi normal atau tidak sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen atau tidak.

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 22,0 pada analisis *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* data untuk kelas eksperimen I yang diajar dengan model pembelajaran tipe *Jigsaw*, maka diperoleh nilai $P = 0,081$ untuk $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan $P > \alpha$. Ini berarti data hasil belajar PAIBP untuk kelompok eksperimen I yang diajar dengan model pembelajaran tipe *jigsaw* berdistribusi normal. Sedangkan hasil analisis data untuk kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Turnament*, diperoleh nilai $P = 0,107$ untuk $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan $P > \alpha$. Ini berarti data hasil belajar PAIBP untuk kelompok eksperimen I yang diajar dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Turnament* berdistribusi normal. Berdasarkan uji *Levene Statistic* untuk kesamaan varian diperoleh nilai $P = 0,379$, hal ini menunjukkan bahwa $P > \alpha$ ($0,379 > 0,05$) yang berarti data hasil belajar kedua kelas adalah homogen. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh nilai $t_{hitung} = -0,124$. tabel distribusi t dicari pada $\text{sig} = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan $df = 37$. Pengujian 2 sisi (signifikansi = $0,025$) hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar $2,026$ dengan demikian diperoleh bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0,124 < 2,026$) dan signifikansi ($0,902 > 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar PAIBP peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran tipe *jigsaw* dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Turnament* di kelas VIII SMPN 1 parepare.

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar PAIBP peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* dengan model pembelajaran *Teams Games Turnament* tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Dalam artian bahwa kedua model pembelajaran tersebut sama sama efektif dan baik untuk diajarkan pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran tipe *jigsaw* mampu meningkatkan keaktifan, keterampilan dalam kerja sama, interaksi dalam kelompok belajar yang dibuat, model pembelajaran tipe *jigsaw* juga mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi melalui interaksi sesama peserta didik. Sedangkan model pembelajaran *Teams Games Turnament* sama sama mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran tipe *Teams Games Turnament* mampu meningkatkan rasa interaksi stiap kelompok dan mampu meningkatkan rasa kompetisi antara kelompok peserta didik sehingga keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi hal yang pasti dalam kesuksesan pembelajaran model *Teams Games Turnament*.

Model pembelajaran yang bervariasi untuk saat sekarang ini sangat dianjurkan karena memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Baik model pembelajaran tipe *jigsaw* maupun model pembelajaran *Teams Games Turnament* masing masing memiliki keunggulan sehingga dapat mencapai hasil belajar dengan baik. Mengenai pemilihan model pembelajaran dalam penelitian ini model pembelajaran tipe *jigsaw* dengan model pembelajaran *Teams Games Turnament* sama sama baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan model pembelajaran baik itu perangkat pembelajaran dan langkah langkah dalam proses pembelajaran tersebut sehingga peserta didik akan betul-betul melaksanakan prosedur yang disampaikan oleh guru dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. *Kesimpulan*

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasaan sebelumnya, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar PAIBP peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare setelah menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* pada kelas eksperimen I dengan rata-rata nilai 79,5. Yang mana sebelum dilaksanakan pembelajaran hasil belajar yang diperoleh adalah 75,75. Terjadi peningkatan yang tidak signifikan pada hasil belajar dengan peningkatan mencapai 4,95 %.
2. Hasil belajar PAIBP peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* pada kelas eksperimen II menghasilkan nilai rata-rata 79,75. Dimana nilai rata-rata hasil belajar sebelumnya adalah 69. Terjadi peningkatan yang tidak signifikan pada rata-rata hasil belajar peserta didik. Peningkatan mencapai 13,47%
3. Berdasarkan hasil analisis inferensial diketahui $t_{hitung} = 1,60$ dan $t_{tabel} = -29,36$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak. Jadi tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, dimana hasil belajar PAIBP peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* sama-sama meningkat dengan selisih peningkatan yang tidak signifikan dengan hasil belajar PAIBP peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare.

B. *Saran*

1. Merujuk pada hasil penelitian ini, diharapkan bagi para guru yang mengajarkan mata pelajaran PAIBP, dapat melakukan pengajaran PAIBP dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament* agar Peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.
2. Merujuk hasil penelitian ini, diharapkan agar pihak sekolah memberikan fasilitas sehingga mudah dilaksanakan berbagai macam model pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
3. Merujuk hasil penelitian ini, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengkaji materi lain yang cocok untuk disajikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

- Getteng, Abd. Rahman. *Menuju Guru Profesional dan Ber-Etika*. Cet. I; Yogyakarta:Graha Guru, 2009.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Cet. VI; Bandung:Remaja Rosdakarya, 2008.
- Suprijono, Agus. *Cooperative learning (Teori & aplikasi PAKEM)*. Cet. II; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Suyitno, Amin. *Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran*. Semarang: FMIPA UNNES. 2018
- Arsyad, Ashar. *Media Pembelajaran*. Cet V; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *al-Qur'an dan terjemahnya*. Semarang 2003.
- Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional*. Cet. I; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Ratnawulan, Elis & A. Rusdiana. *Evaluasi Pembelajaran* Cet. VI; Bandung:Pustaka Setia, 2015.
- Marselina, Fransiska dan Muhroji. *Artikel publikasi yang diangkat skripsi "Komparasi Strategi Kooperatif Script dan Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPA tahun 2015/2016*.
- Fumatika. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe jigsaw*. Cet. I; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Nata, H. Abuddin. *Manajemen Pendidikan, Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia*. Jakarta: Kencana, 2008
- Nurdin, H. Hesti. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik SMA Negeri 18 Makasar. *Skripsi*.
- Taniredja, H. Tukiran. *Penelitian Tindakan Kelas, Pengembangan Profesi Guru Praktik,Praktis, dan Mudah*, Cet. III; Bandung: Alfabeta, 2012.
- Darmadi, Hamid. *Dimensi-dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial: Konsep Dasar dan Implementasi* Bandung: Alfabeta, 2013.
- Wahyudi, Imam. *Pengembangan Pendidikan, Strategi Inovatif & Kreatif Dalam Mengelola Pendidikan Secara Optimal*. Cet. I; Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), h. 100-101.
- Komalasari, Kokom. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi* Bandung: 2016.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir al-Misbah. Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an*. Vol. 1, edisi baru Lentera Hati: 2009.
- Yusuf T, M. *Teori Belajar Dalam Praktek*. Cet. I; Samata: Alauddin University Press, 2013.

- Huda, Miftahul. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model*, Cet. III; Yogyakarta : Publish, 2009.
- Rapi, Muh. *Pengantar Strategi Pembelajaran*. Cet. I; Samata: Alauddin University Press, 2008.
- Ikhanudin, Muhammad. *skripsi Efektivitas Pembelajaran Matematika Kooperatif Jigsaw Dan Teams Games Tournaments (Tgt) Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Kelas Vii Smp Negeri Di Kabupaten Sukoharjo*, h 4.
- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar* Jakarta: Rineka 2011.
- Sari, Retno Kartika. *skripsi* “Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Tgt (*Team Games Tournament*) Dilengkapi Dengan Media *Powerpoint* Pada Materi Sistem Koloid.
- Rofiqoh, Hanik. *tesis* “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Tipe *Jig Saw* dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih di MIN Ambarawa.
- Ruswandi. *Psikologi Pembelajaran* Cet. I; Bandung: Cipta Pesona Sejahtera, 2013.
- Azwar, Saifuddin. *Penyusunan Skala Psikologi*, Edisi 2 Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* Cet. IV; Jakarta: Rineka Cipta, 2003
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Cet. XII; Bandung: Rosdakarya 2012
- Djamarah Syaiful Bahri. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* Cet. I; Surabaya: Usaha Nasional, 1994
- Sagala, Syaiful. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan.
- Sanjaya,Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Cet. III. Jakarta: Kencana, 2011.



Profil Sekolah

1. Identitas Sekolah

1 Nama Sekolah	:	SMP NEGERI 1 PAREPARE		
2 NPSN	:	40307676		
3 Jenjang Pendidikan	:	SMP		
4 Status Sekolah	:	Negeri		
5 Alamat Sekolah	:	Jl. Karaeng Burane No. 18		
RT / RW	:	2	/	1
Kode Pos	:	91111		
Kelurahan	:	Mallusetasi		
Kecamatan	:	Kec. Ujung		
Kabupaten/Kota	:	Kota Parepare		
Provinsi	:	Prov. Sulawesi Selatan		
Negara	:	Indonesia		
6 Posisi Geografis	:	-4,01361	Lintang	
	:	119,6238	Bujur	

3. Data Pelengkap

7 SK Pendirian Sekolah	:	001657
8 Tanggal SK Pendirian	:	2005-03-01
9 Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
10 SK Izin Operasional	:	-
11 Tgl SK Izin Operasional	:	1952-01-01
12 Kebutuhan Khusus Dilayani	:	
13 Nomor Rekening	:	00302020000111704
14 Nama Bank	:	BANK SULSEL (BPD)
15 Cabang KCP/Unit	:	PAREPARE
16 Rekening Atas Nama	:	SMPN 1 PAREPARE
17 MBS	:	Ya
18 Luas Tanah Milik (m2)	:	6220
19 Luas Tanah Bukan Milik (m2)	:	0
20 Nama Wajib Pajak	:	
21 NPWP	:	001311950182000

3. Kontak Sekolah

20 Nomor Telepon	:	085256027084
21 Nomor Fax	:	
22 Email	:	admin@smpn1parepare.sch.id
23 Website	:	http://www.smpn1parepare.sch.id

4. Data Periodik

24 Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi/6 hari
25 Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
26 Sertifikasi ISO	:	Belum Bersertifikat
27 Sumber Listrik	:	PLN
28 Daya Listrik (watt)	:	23000
29 Akses Internet	:	Telkom Speedy
30 Akses Internet Alternatif	:	Smartfren

5. Sanitasi

31 Kecukupan Air	:	Cukup
32 Sekolah Memproses Air Sendiri	:	Ya
33 Air Minum Untuk Siswa	:	Tidak Disediakan
34 Mayoritas Siswa Membawa Air Minum	:	Ya
35 Jumlah Toilet Berkebutuhan Khusus	:	0
36 Sumber Air Sanitasi	:	Pompa
37 Ketersediaan Air di Lingkungan Sekolah	:	Ada Sumber Air
38 Tipe Jamban	:	Leher angsa (toilet duduk/jongkok)

Nomor : B-2247/T.1/PP.00.9/01/2019 Gowa, 30 Januari 2019
Sifat : Biasa
Lamp : 1 (satu) Rangkap Draft Skripsi
Hal : *Permohonan Izin Penelitian Penyusunan Skripsi*

Kepala Yth.
Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan
C.q. Kepala UPT P2T BKPM Provinsi Sulawesi Selatan
Di Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar dengan identitas di bawah ini:

Nama : Muhammad Kahpi K.
NIM : 20100114092
Semester/T.A. : IX/2018/2019
Fakultas/jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
Alamat : Samata Gowa

bermaksud melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dengan judul skripsi: *“Perbandingan Hasil Belajar PAI Antara Kelas yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Tim Games Tournament di SMP Negeri 1 Pare Pare”*

Dengan Dosen Pembimbing:

1. Dr. H. Susdiyanto, M.Si.
2. Dr. H. Ilyas, M.Pd.

Untuk maksud tersebut, kami mengharapkan kiranya kepada mahasiswa tersebut dapat diberi izin untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Pare Pare dari tanggal 30 Januari 2019 s/d 30 Maret 2019.

Demikian surat permohonan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

dan Rektor



Muhammad Amri, Lc., M.Ag.

NID 197301202003121001

Tembusan:

1. Rektor UIN Alauddin Makassar (sebagai laporan)
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Soal Pre Test dan Posttest

A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang benar di bawah ini!

1. Perintah untuk melaksanakan puasa wajib bagi umat islam di bulan ramadhan terdapat dalam Q.S.al-Baqarah ayat
 - a. 173
 - b. 183
 - c. 187
 - d. 188
2. Perhatikan pernyataan berikut :
 - 1) Puasa Nazar
 - 2) Puasa kifarat
 - 3) Puasa Senin Kamis
 - 4) Puasa Ramadhan
 - 5) Puasa Syawal

Yang termasuk puasa wajib adalah

1. 1,2 dan 3
 2. 2,3 dan 4
 3. 1,2 dan 4
 4. 3,4 dan 5
3. Puasa sunnah yang dilaksanakan 6 hari setelah hari raya idul fitri adalah puasa
 - a. Sya'ban
 - b. Arafah
 - c. Asyura
 - d. Syawal
 4. Bila seseorang bernazar bahwa ia akan berpuasa apabila disembuhkan dari penyakit yang dideritanya, maka hokum puasa yang akan dilaksanakan menjadi
 - a. Wajib
 - b. Sunnah
 - c. Makruh
 - d. Haram
 5. Perhatikan pernyataan berikut :

- 1) Hari raya Idul Fitri
- 2) Hari Tasyrik
- 3) Hari Senin dan Kamis
- 4) Hari Jum'at
- 5) Hari raya Idul Adha

Yang merupakan hari diharamkan untuk melaksanakan puasa adalah

- a. 1,2 dan 3
 - b. 2,3 dan 4
 - c. 1,2 dan 5
 - d. 1,3 dan 5
6. Penentuan puasa awal Ramadhan ditentukan melalui
 - a. Keputusan tokoh masyarakat setempat
 - b. Penelitian ahli astronomi
 - c. Siding isbat pemerintah
 - d. Keputusan pengadilan agama
 7. Hikmah dilaksanakannya puasa Arafah antara lain adalah dapat menghapuskan dosa
 - a. Selama dua tahun yang akan datang
 - b. Selama satu tahun yang lalu
 - c. Satu tahun yang akan datang
 - d. Satu tahun yang lalu dan satu tahun yang akan datang
 8. Orang tua yang sudah renta dan pikun boleh meninggalkan puasa tetapi wajib baginya untuk
 - a. Mengqada puasanya
 - b. Membayar zakat
 - c. Membayar fidyah
 - d. Mengqada puasa dan membayar fidyah
 9. Puasa ramadhan dilaksanakan oleh umat Islam selama
 - a. 29 hari
 - b. 30 hari
 - c. 1 bulan penuh
 - d. 31 hari
 10. Puasa kifarat harus dilakukan apabila suami
 - a. Tidak menafkahi istrinya
 - b. Zihar kepada istrinya
 - c. Pergi tidak pamit pada istrinya

d. Melakukan kekerasan fisik

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat dan benar!

1. Jelaskan pengertian puasa !
2. Bagaimana hukum puasa bagi orang yang sudah sangat tua!
3. Tuliskan ayat yang menerangkan tentang kewajiban melaksanakan puasa bagi setiap muslim !
4. Jelaskan hikmah puasa dalam kehidupan sehari-hari
5. Jelaskan macam-macam puasa sunnah !



One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KelasEksperime nI	KelasEksperime nII
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	79.25	79.75
	Std. Deviation	13.791	11.525
Most Extreme Differences	Absolute	.182	.176
	Positive	.127	.110
	Negative	-.182	-.176
Test Statistic		.182	.176
Asymp. Sig. (2-tailed)		.081 ^c	.107 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.944	1	38	.337
	Based on Median	.739	1	38	.395
	Based on Median and with adjusted df	.739	1	37.849	.395
	Based on trimmed mean	.792	1	38	.379

Independent Samples Test

Levene's
Test for
Equality of
Variances

t-test for Equality of Means

		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NILAI	Equal variance s assumed	.944	.337	-.124	38	.902	-.500	4.019	-8.636	7.636
	Equal variance s not assumed			-.124	36.838	.902	-.500	4.019	-8.644	7.644



RIWAYAT HIDUP



Muhammad Kahpi K , lahir pada tanggal 30 Mei 1996 di Parepare, tinggal di Jl. Lapesona, Kec.Bacukiki, Kota. Parepare. Lahir sebagai anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Kaharuddin dan Salmah. Penulis menyelesaikan pendidikan formal di Raudatul atfal

DDI Parepare pada tahun 2002, kemudian melanjutkan sekolah di SD Parepare Negeri 22, dan lulus pada tahun 2008, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Al-Badar Parepare, dan lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan di MA Al-Badar Parepare, dan lulus pada tahun 2014, setelah lulus dari jenjang sekolah menengah atas, penulis melanjutkan pendidikan di UIN Alauddin Makassar mengampil prodi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.