

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sejak manusia diciptakan, pendidikan menempati urutan pertama sebagai alat yang sangat penting untuk kelangsungan hidup manusia,. Pendidikan adalah proses pemertabatan manusia menuju puncak optimasi potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimilikinya. Pendidikan adalah proses membimbing, melatih, dan memandu manusia terhindar atau keluar dari kebodohan dan pembodohan.

Pendidikan merupakan sarana untuk menyiapkan sumber daya manusia generasi masa kini dan sekaligus masa depan. Menurut Undang—Undang No. 20 Tahun 2003 Republik Indonesia bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Subroto, 2010 : 130)

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang akan menimbulkan perubahan dalam dirinya sehingga memungkinkan untuk dapat berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Menuntut ilmu dalam Islam hukumnya wajib (fardhu), serta betapa pentingnya belajar, karena itu tercantum di dalam Al-Quran surat Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :

انْتَشِرُوا قِيلَ اَوْ اِذَ لَكُمْ اللّٰهُ يَفْسَحْ فَاَفْسَحُوا الْمَجْلِسِ فِي تَفْسَحُوا لَكُمْ قِيلَ اِذَا اٰمَنُوا الَّذِيْنَ يٰ اَيُّهَا
١١ - حَبِيْرٌ تَعْمَلُوْنَ بِمَا وَاللّٰهُ دَرَجَتِ الْعِلْمِ اُوْتُوْا وَالَّذِيْنَ مِنْكُمْ اٰمَنُوا الَّذِيْنَ اللّٰهُ يَرْفَعْ فَاَنْتَشِرُوْا

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”(Q.S Al- Mujadalah : 11)

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran diharapkan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk ikut berpartisipasi secara aktif, kreatif, dan mampu memecahkan masalah (Slameto, 2010 : 3)

Proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara siswa dengan guru. Proses belajar mengajar dikatakan efektif apabila terjadi transfer belajar, yaitu materi pelajaran yang disajikan guru dapat diserap oleh siswa. Peserta didik dapat mengetahui materi tersebut tidak hanya terbatas pada tahap ingatan saja tanpa pengertian (*rote learning*) tetapi bahan pelajaran dapat diserap secara bermakna (*meaning learning*). Agar terjadi belajar yang efektif, maka kondisi fisik dan psikis dari setiap individu siswa harus sesuai dengan materi yang dipelajarinya.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dapat menumbuhkan pemahaman, kreativitas, daya psikis, potensi, dan minat siswa. Menurut Surya (Surya, 2004 : 7) Secara umum pembelajaran merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan dalam perilaku sebagai hasil interaksi anatar dirinya dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Menurut UNESCO dalam buku Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (Departemen Pendidikan Nasional, 2001 : 13), pembelajaran yang efektif pada abad ini harus dipresentasikan pada empat pilar yaitu, (1) *learning to know*, (2) *learning to do*, (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*.

Dalam suatu pemilihan model pembelajaran artinya suatu cara lain yang diambil oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar, guna tercapainya tujuan pembelajaran yang sejalan dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Guru yaitu artinya tokoh krusial dalam menentukan keberhasilan peserta didik pada mendapatkan pelajaran yang disampaikan. Selama ini guru hanya memakai model pembelajaran yang monoton menggunakan model homogen saja yaitu pembelajaran konvensional, karena tidak memerlukan alat serta bahan praktik,

relatif menyebutkan konsep-konsep yang terdapat pada buku ajar atau surat keterangan yang lain. Sehingga cenderung menghasilkan peserta didik bosan serta malas belajar serta kurang aktif. peserta didik hanya terbiasa mendengarkan, mencatat lalu menghafal tanpa motivasi untuk memahaminya. Kebosanan serta kemalasan peserta didik inilah yang akhirnya bisa membentuk motivasi, keaktifan serta hasil belajar siswa menjadi rendah. Padahal saat ini pengajar harus bisa menggunakan contoh pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Proses belajar mengajar pengajar menjadi peran utama pada membentuk situasi interaktif yang edukatif yakni interaksi antara pengajar dengan siswa, peserta didik menggunakan siswa dan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu kemampuan dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar. Kemampuan ini membekali guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Menurut (Wena, 2009 : 2) Maka untuk mencapai tujuan pendidikan itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan salahsatunya yaitu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah cara atau seni untuk menggunakan sumber belajar dalam upaya membelajarkan siswa. Strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang digunakan seseorang dalam usaha untuk memilih metode pembelajaran.

Tidak seluruh kerja grup mampu diklaim sebagai belajar dengan model pembelajaran kooperatif. harapan baik para pengajar untuk megaktifkan para peserta didik perlu dihargai. Tetapi, para pengajar juga perlu dibekali menggunakan sedikit latar belakang, landasan pemikiran, serta penerapan metode pembelajaran gotong royong untuk menerima hasil yang lebih optimal. Metode jigsaw sangat baik diterapkan dalam pembelajaran dikarenakan melalui metode ini peserta didik menjadi lebih mandiri dalam belajar, artinya siswa belajar dengan siswa, dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Peserta didik satu sama lain saling membagi materi yang dipahami, dengan begitu harapanya peserta didik

mejadi lebih paham dalam mengkaji materi karena gaya bahasa dan komunikasi dilakukan oleh teman sendiri.

Model pembelajaran kooperatif atau gotong royong (*cooperative learning*) ini artinya bentuk pedagogi yang membagi siswa pada beberapa kelompok yang bekerja sama antara satu peserta didik dengan lainnya untuk memecahkan persoalan. contoh kooperaif ini lebih akrab dengan belajar grup. Tiap-tiap kelompok sudah diberi tugas oleh guru untuk mengerjakan soal atau mampu jua masalah lain yg bisa dijadikan bahan diskusi menggunakan teman kelompoknya. Tiap-tiap peserta didik diharapkan mampu terlihat aktif dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh guru.

Pembelajaran dengan metode jigsaw diharapkan dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap aktivitas belajar siswa pada khususnya. Sebab, metode *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif untuk meningkatkan kualitas belajar dan aktivitas terutama pada mata pelajaran Pendidikan agama islam. Hal ini dikarenakan pembelajaran Pendidikan agama islam merupakan mata pelajaran yang termasuk teoriritis, beserta hafalan dan bersifat monoton karena beberapa guru yang mengajar dengan metode ceramah, konvensional, dan kurang mengaktifka siswa dalam pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan mengaktifkan siswa serta menyadarkan siswa bahwa Pembelajaran itu tidaklah membosankan. Mungkin terdapat *poly* metode, taktik, pendekatan juga model pembelajaran menyenangkan yang bisa diterapkan untuk mendorong siswa aktif. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2010 : 37) Metode kooperatif memiliki berbagai tipe dalam pelaksanaanya, salah satunya yakni metode jigsaw. *Cooperative learning* tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan Guru dan juga Siswa di SMPN 1 Cimanggung Kabupaten Sumedang pada tanggal 21 November 2021, didapatkan bahwa metode yang sering digunakan guru sewaktu mengajar masih sering bergantian antara metode pembelajaran konvensional dengan metode pembelajaran kooperatif. Guru tersebut takut apabila memakai metode pembelajaran kooperatif atau metode diskusi kelompok akan membuat peserta didik mengobrol dan tidak fokus dengan materi yang disampaikan.

Oleh karena itu mendorong peneliti untuk melakukan penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pelaksanaan proses belajar dan pembelajaran maka peneliti mengambil judul penelitian: Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang Penelitian di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas model *cooperative learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ?
2. Bagaimana realitas aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ?
3. Bagaimana pengaruh model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang telah dipapakan, maka dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui realitas model *cooperative learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Untuk mengetahui realitas aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang peneliti harapkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penggunaan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini diharapkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas peserta didik terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan juga sebagai landasan untuk mengembangkan penelitian yang jauh lebih luas.

2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi guru

Bagi guru dapat bermanfaat sebagai masukan tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* untuk siswa di SMPN 1 Cimanggung Sumedang.

- b. Manfaat bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu menjadikan siswa aktif dan tidak tergantung terhadap guru. Serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

- c. Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti memberikan manfaat berupa sebagai kontribusi pengetahuan wacana wawasan keilmuan khususnya model *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Ruang Lingkup dan Batasan

Pembatasan penelitian digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Kerangka Berpikir

Menurut Rohman (2009: 186) “Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar siswa, dan evaluasi proses kelompok”. Dalam pembelajaran kooperatif ini juga menciptakan suasana belajar dimana peserta didik merasa dihormati dan terhubung satu sama lain.

Slavin dalam Isjoni (2009: 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2009: 15) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Selanjutnya Stahl dalam (Isjoni, 2009 : 15) menyatakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap saling tolong-menolong dalam perilaku sosial.

Jarolimek dan Panker dalam Isjoni (2011: 244) mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini ialah :

1. Saling ketergantungan yang positif
2. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
3. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
4. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan
5. Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antar siswa dengan guru

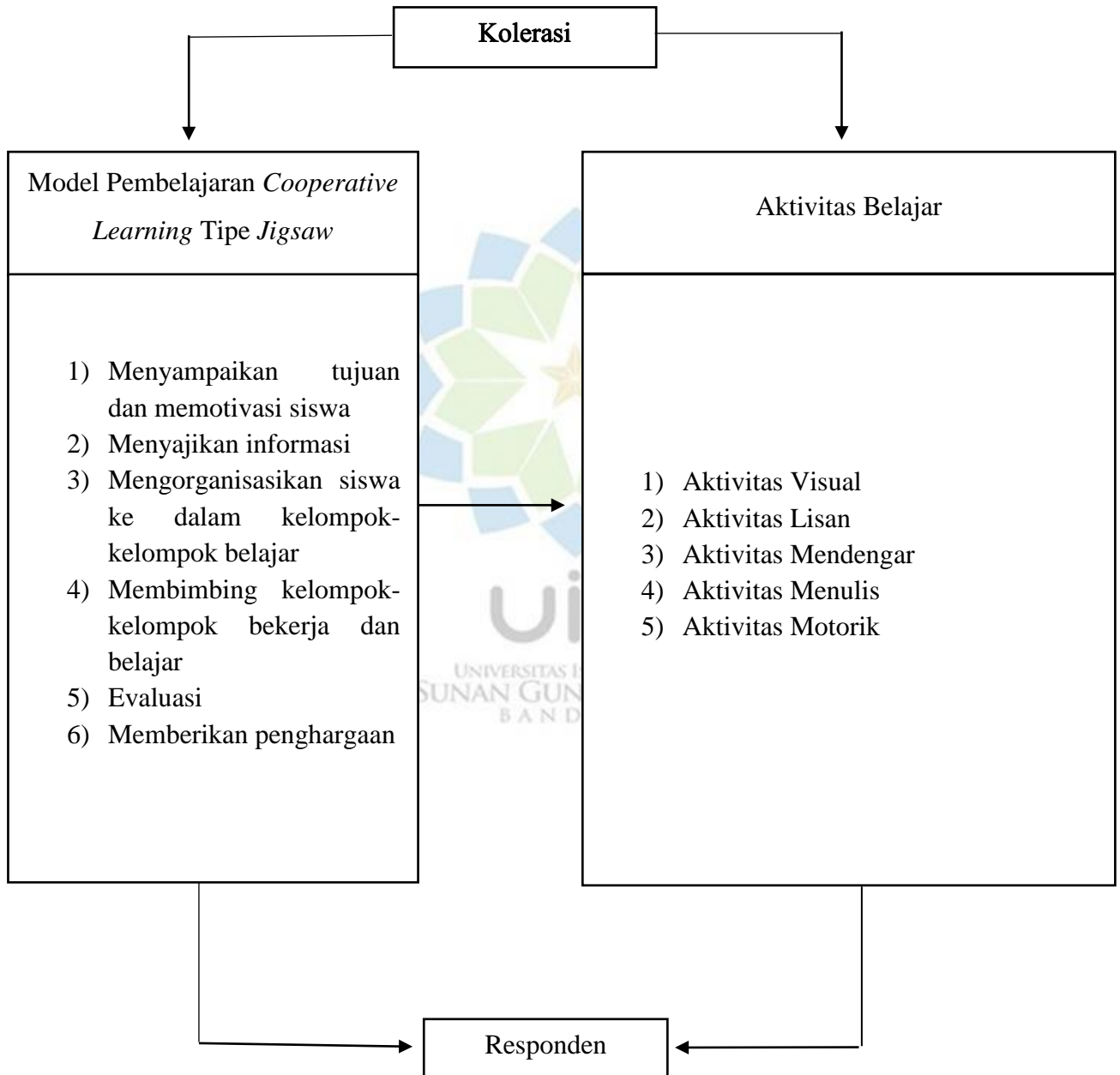
6. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Isjoni (2011: 54) menyatakan “jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal”. Jigsaw ialah Teknik pembelajaran kooperatif dimana peserta didik dalam bekerja membentuk kelompok kecil. Dalam model ini, masing-masing anggota kelompok ditunjuk sebagai ahli/pakar untuk menjadi kelompok pakar dalam aspek yang telah dibagi. Setelah mendalami materi dalam kelompok pakar, mereka kembali ke kelompok awal dan mendiskusikan materi tersebut dengan kelompoknya.

Menurut Sudjana (2005: 105) menyatakan “kegiatan belajar/aktivitas belajar sebagai proses tersendiri atas enam unsur yaitu tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, dan olah respons peserta didik”. Aktivitas siswa merupakan salah satu indikator penting dalam proses belajar mengajar, karena aktivitas merupakan pergerakan secara berkala yang dilakukan siswa. Tanpa aktivitas maka proses pembelajaran tidak akan efektif dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal. Belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrich dalam Sadirman (2010: 101) yang membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut: “ 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan; 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi; 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, musik, pidato; 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin; 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram; 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, beternak; 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan

soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan; 8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.”

Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir



G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya maka perlu di uji kebenarannya (Siregar, 2013 : 38). Hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yang mana dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasari oleh fakta-fakta yang benar sehingga diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2005 : 63). Dalam penelitian ini meliputi dua variable yaitu : variable (X) Pengaruh *Model Cooperative Learning* Tipe Jigsaw, variable (Y) Aktivitas Belajar Siswa.

Penelitian ini dapat dikatakan bahwa siswa yang memiliki respon baik *model cooperative learning tipe jigsaw* pada mata pelajaran PAI akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat diambil hipotesis yaitu : terdapat hubungan anatar pengaruh *model cooperative learning tipe jigsaw* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPN 1 Cimanggung.

Ha : Terdapat hubungan antara pengaruh *model cooperative learning tipe jigsaw* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Ho : Tidak terdapat hubungan antara pengaruh *model cooperative learning tipe jigsaw* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam hasil penelitian terdahulu yang relevan akan dibahas mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para penelitian terdahulu sebagai acuan dalam menentukan tindakan lanjut sebagai pertimbangan penelitian. Ini tentunya merujuk pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Harly Sintya Desym (2018), Skripsi pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Judul: PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR SISWA KOMPETENSI DASAR

AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS XI AK 3 SMK NEGERI 1 DEPOK TAHUN AJARAN 2017/2018.

Hasil: Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa kelas XI AK 3 SMK Negeri 1 Depok tahun ajaran 2017/2018 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa dan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan observasi dari Prasiklus – Siklus I sebesar 6,75% dan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 9,68%. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II berdasarkan angket adalah sebesar 4,85%. Pada Siklus I Hasil Belajar Siswa belum mencapai kriteria minimal ketuntasan sebesar 75% yaitu sebesar 16,67%. Pada Siklus II Hasil Belajar Siswa sudah mencapai kriteria minimal ketuntasan 75% yaitu sebesar 93,33%.

2. Anam Zahrul (2017), Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Judul: *Pengaruh model Cooperative Learning tipe The Power Of Two terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pai materi perilaku tercela (dendam dan munafik) : Penelitian Quasi Eksperimen pada siswa kelas VIII A SMP Al-Hasan Kota Bandung”*.

Hasil: Penelitian ini bertolak pada pemikiran bahwa belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar-mengajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Quasi Experiment dengan “One Group Pretest-Posttest Design”. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Al-Hasan Kota Bandung, Alat pengumpul data yaitu observasi, wawancara, test, dan studi pustaka. Analisis data kuantitatif menggunakan pendekatan statistik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Cooperative Learning tipe The Power of Two yang diperoleh dari hasil observasi ketika proses pembelajaran menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 89%. Aktivitas belajar siswa menggunakan model Cooperative Learning tipe The Power of Two

dengan nilai rata-rata 49,08 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil analisis n-gain yaitu 0.54 dengan kategori sedang. Analisis uji normalitas X^2 hitung $< X^2$ tabel yaitu $3,67 < 7,82$ sehingga data berdistribusi normal. Analisis data uji hipotesis aktivitas belajar siswa diperoleh hipotesis $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $31,06 > 1,78$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan terdapat pengaruh penerapan model Cooperative Learning tipe The Power of Two terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

3. Kokom Komanah (2021), Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Judul: *Pengaruh model pembelajaran Cooperative Learning tipe Complete Sentence terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI : Penelitian quasi eksperimen terhadap siswa kelas VII SMP Karya Budi Kab. Bandung*”.

Hasil: Penelitian ini bertolak dari pemikiran bahwa keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI dapat dipengaruhi oleh berbagai model pembelajaran yang digunakan oleh guru, antara lain model pembelajaran cooperative learning tipe complete sentence. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh model cooperative learning tipe complete sentence dan pembelajaran model konvensional (ceramah) pada mata pelajaran PAI. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi eksperimen. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Karya Budi dengan sampel dalam penelitian ini adalah 66 orang siswa, 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan 33 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan di kelas eksperimen dan satu kali di kelas kontrol. Yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes (pretest dan posttest). Berdasarkan analisis hasil penelitian, disimpulkan bahwa (1) keterlaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI, (a) menggunakan model cooperative learning tipe complete sentence adalah 75% dengan kategori baik dan (b) menggunakan model ceramah adalah 71% dengan kategori baik. (2) keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan (a) menggunakan model cooperative learning tipe complete sentence adalah 62,87% dengan kategori sedang dan (b) menggunakan model ceramah adalah 51,67% dengan kategori

kurang aktif dan (3) pengaruh pembelajaran mata pelajaran PAI (a) menggunakan model cooperative learning tipe complete sentence adalah 17% pencapaian peningkatannya, hal ini berdasarkan hasil rata-rata pretest 113,7 dan hasil rata-rata posttest 119,97 dan (b) menggunakan model ceramah adalah 3,5 % pencapaian peningkatannya, hal ini berdasarkan hasil rata-rata pretest 112,12 dan hasil rata-rata posttest 113,39. Diperoleh hasil perhitungan uji t, bahwa $t_{hitung} 5,341 > t_{tabel} 1,670$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi penggunaan model cooperative learning tipe complete sentence pada mata pelajaran PAI terdapat pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

Dari hasil penelitian yang relevan ini, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Berdasarkan analisis peneliti, letak persamaannya yaitu pada metode penelitian yaitu menggunakan analisis korelasi, pada variable X hasil penelitian terdahulu 2 dan 3, dan pada variable Y hasil penelitian terdahulu 1 dan 3 masing-masing memiliki variable yang berbeda. Letak perbedaannya terdapat pada objek penelitian dan jenis kegiatan yang dilaksanakanpun berbeda. Dalam penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* yang menjadi variable X dan aktivitas belajar mereka pada mata pelajaran PAI sebagai variable Y.