

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk membuktikan pembelajaran model *jigsaw* berbasis *mobile learning* (android) dapat meningkatkan keaktifan siswa (2) untuk membuktikan pembelajaran model *jigsaw* berbasis *mobile learning* (android) dapat meningkatkan prestasi siswa (3) untuk membuktikan ada perbedaan keaktifan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pembelajaran model *jigsaw* berbasis *mobile learning* (android) (4) untuk membuktikan ada perbedaan prestasi siswa kelas VIII pada mata pelajaran fiqh sebelum dan sesudah penggunaan pembelajaran model *jigsaw* berbasis *mobile learning* (android).

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang berjumlah 197 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas VIII A (kelas eksperimen) yang berjumlah 24 siswa dan kelas VIII B (kelas kontrol) yang berjumlah 23 siswa. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dengan statistik deskriptif dan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pembelajaran dengan model *jigsaw* berbasis *mobile learning* (android) dapat meningkatkan keaktifan siswa. (2) Pembelajaran dengan model *jigsaw* berbasis *mobile learning* (android) dapat meningkatkan prestasi belajar Fiqh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta. (3) Terdapat perbedaan keaktifan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran dengan model *jigsaw* berbasis *mobile learning* (android). (4) Terdapat perbedaan prestasi siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya perlakuan dalam pembelajaran dengan model *jigsaw* berbasis *mobile learning* (android). Sehingga model *Jigsaw* berbasis *Mobile Learning* (android) berpengaruh terhadap prestasi belajar Fiqh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Kata kunci: *Jigsaw Learning*, *Mobile Learning (android)*, Keaktifan siswa, Prestasi belajar.