

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### A. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperatif* Tipe *Jigsaw* II Terhadap Efikasi diri, Kecemasan, dan Penguasaan Konsep Siswa SMA Kelas XI Pada Materi Sistem Koloid”, ditulis oleh Zikra Azizah (2014) mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperatif* tipe *Jigsaw* II terhadap peningkatan efikasi diri siswa, penurunan kecemasan siswa, dan peningkatan penguasaan konsep siswa pada materi sistem koloid. Penelitian ini termasuk kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest, nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan efikasi diri siswa yang signifikan. Peningkatan efikasi diri siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *cooperatif* tipe *jigsaw* II lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran diskusi kelompok. Skor rata-rata *N-Gain* efikasi diri siswa kelas eksperimen sebesar 0,61 (kategori sedang) dan kelas kontrol sebesar 0,41 (kategori sedang). Penurunan kecemasan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Cooperatif* tipe *Jigsaw* II lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran diskusi kelompok. Skor rata-rata *N-Gain* kecemasan siswa kelas eksperimen sebesar 0,45 (kategori sedang) dan kelas kontrol sebesar 0,36 (kategori sedang). Serta terdapat perbedaan peningkatan penguasaan konsep siswa yang signifikan. Peningkatan penguasaan konsep siswa yang diajarkan

dengan model pembelajaran *Cooperatif tipe Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran diskusi kelompok. Skor rata-rata *N-Gain* penguasaan konsep siswa kelas eksperimen sebesar 0,60 (kategori sedang) dan kelas kontrol sebesar 0,49 (kategori sedang).

Penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dalam meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SD Karang Sari Nglipar Gunung Kidul”, ditulis oleh Kunto Rizki Feri Saputro (2014), mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar perbedaan antara prestasi belajar dengan keaktifan siswa yang dalam proses pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *Cooperatif tipe Jigsaw* dengan yang menggunakan metode pembelajaran biasa. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini adalah metode pembelajaran ini dapat merubah cara berfikir siswa dan merubah proses pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif, lebih efektif, dan prestasi siswa setelah menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam bidang studi Pendidikan Agama Islam di SD Karang Sari Nglipar Gunung Kidul menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa, sebagaimana terlihat siklus I yang menunjukkan ketuntasan mencapai 45 %, pada siklus II naik menjadi 75 %, dan siklus III meningkat menjadi 90%.

Penelitian yang berjudul “Penerapan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar siswa Dalam Pembelajaran Aqidah Di Kelas XI Akuntansi 2 SMK Muhammadiyah Wonosari”, ditulis oleh

Nanik Wiji Astuti (2015) mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa, serta penulis ingin mengkaji proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Wonosari utamanya di kelas XI Akuntansi 2 dalam pembelajaran Aqidah, untuk kemudian mencari tau masalah atau hambatan yang dialami, serta berupaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana, dan menganalisis pengaruh dari tindakan tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dalam pembelajaran Aqidah, keaktifan siswa meningkat secara bertahap pada setiap siklus. Siklus 1 persentase keaktifan siswa baru mencapai 72,32 % dengan kategori baik, pada siklus meningkat menjadi 74,25 % dengan kategori baik juga. Angka tersebut belum memenuhi indikator yang ditentukan, maka *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* diterapkan kembali pada siklus 3 dan keaktifan siswa mencapai 85,19 dengan kategori amat baik. Prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan selama penerapan *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*. Berdasarkan nilai *postest* pada siklus 1 rata-rata kelas hanya 72,68 pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 95,70 kemudian pada siklus 3 rata-rata siswa menjadi 96,48. Begitupun dengan persentase ketuntasan siswa, dari siklus 1 siswa yang lulus KKM ada 64,43%, siklus 2 meningkat menjadi 96,00 kemudian di siklus 3 menjadi 100,00 % siswa lulus KKM.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, penelitian yang dilakukan peneliti ini akan melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya dengan

menambahkan variasi, seperti penggunaan media pembelajaran dengan *handphone* berbasis android, karena pada penelitian yang di jadikan peneliti sebagai tinjauan pustaka belum ada peneliti yang secara khusus menggunakan media pembelajaran dengan *handphone* berbasis android. Penelitian yang akan dilakukan kali ini untuk membuktikan bahwa model *Cooperatif Learning* tipe *Jigsaw* berbasis *Mobile Learning* (android) dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest, nonequivalent control group design*.

## **B. Kerangka Teori**

### 1. Metode Pembelajaran *Cooperative Learning*

#### a. Pengertian *Cooperative Learning*

*Cooperative Learning* artinya memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok serta saling membantu satu sama lain (Trianto, 2009: 57).

Sedangkan menurut Slavin (1995: 9) menyebutkan *Cooperative Learning* merupakan

Model pembelajaran yang dikenal sejak lama, di mana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerjasama dalam kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*).

Dari kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Cooperative Learning* adalah pembelajaran dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil sehingga dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar. *Cooperative Learning*

proses belajar mengajar guru tidak lagi mendominasi seperti mengajar pada umumnya, sehingga siswa dituntut untuk saling berbagi informasi, bertukar pikiran, berdiskusi antar teman anggota kelompok.

b. Unsur-unsur Penting dalam *Cooperative Learning*

*Cooperative Learning* merupakan belajar dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil dan saling bekerjasama antar anggota untuk memecahkan masalah. Suprijono (2016:48) menyatakan bahwa ada unsur-unsur penting agar model pembelajaran *Cooperative Learning* sebagai berikut:

- 1) Anggota kelompok harus merasakan sebagai bagian yang tidak terpisah dari anggota lain.
- 2) Anggota kelompok menyadari bahwa mereka memiliki satu tujuan yang sama.
- 3) Anggota kelompok menyadari bahwa masalah yang dihadapi adalah masalah mereka bersama yang harus dipecahkan.
- 4) Keberhasilan maupun kegagalan merupakan hasil yang harus diterima sebagai hasil kerja tim bukan individual.
- 5) Semua anggota kelompok harus berbicara satu sama lain dan terlibat dalam diskusi untuk memecahkan masalah.

c. Peranan Guru Dalam *Cooperative Learning*

Model pembelajaran *Cooperative Learning* dibutuhkan kemauan dan kemampuan serta kreatifitas guru dalam mengelola kelas. Penggunaan model ini guru harus menjadi lebih aktif terutama saat

menyusun rencana pembelajaran secara matang, mengatur kelas dengan baik. Guru juga harus memperhatikan keanekaragaman dan keunikan masing-masing individu. Isjoni (2016:61) menyatakan bahwa ada beberapa peranan guru dalam pembelajaran model *Cooperative Learning* yaitu sebagai berikut:

- 1) Mampu menciptakan kelas sebagai laboratorium demokrasi, supaya siswa terlatih dan terbiasa berbeda pendapat.
- 2) Peranan guru adalah sebagai fasilitator, artinya guru mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, mampu mendorong siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, serta membina dan menyediakan peralatan untuk kelancaran belajar mereka.
- 3) Peranan guru sebagai mediator, artinya guru berperan sebagai penghubung dalam menjembatani permasalahan yang ditemukan.
- 4) Peranan guru sebagai director- mediator, artinya guru membimbing serta mengarahkan jalannya diskusi, membantu kelancaran diskusi, memberi semangat pada siswa untuk aktif berpartisipasi.
- 5) Peranan guru sebagai evaluator, artinya guru berperan dalam menilai kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung, penilaian ini tidak langsung pada hasil, namun ketika proses pembelajaran berlangsung.

d. Langkah-langkah Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran *Cooperative Learning* dimulai dengan guru menginformasikan tujuan dari pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Abdullahak (2001) dalam buku Isjoni (2016: 86) mengatakan langkah-langkah pembelajaran model *Cooperative Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan secara jelas apa yang harus dicapai siswa.
- 2) Memilih bentuk kegiatan pembelajaran yang paling tepat.
- 3) Menjelaskan secara detail proses pembelajaran *Cooperatif*, yaitu mengenai apa yang harus dilakukan, dan apa yang diharapkan.
- 4) Memberikan tugas yang paling tepat dalam pembelajaran
- 5) Menyiapkan bahan belajar yang memudahkan peserta belajar dengan baik.
- 6) Melaksanakan pengelompokkan peserta belajar.
- 7) Mengembangkan sistem pujian untuk kelompok atau perorangan peserta belajar.
- 8) Memberikan bimbingan yang cukup kepada peserta belajar.
- 9) Menyiapkan instrumen penilaian yang tepat.
- 10) Mengembangkan sistem pengarsipan data kemajuan peserta belajar, baik secara perorangan maupun kelompok serta melaksanakan refleksi.

## 2. *Jigsaw Learning*

### a. Pengertian *Jigsaw Learning*

*Jigsaw Learning* adalah belajar melalui tukar delegasi antar kelompok (Ismail, 2008:82). *Metode Jigsaw Learning* adalah suatu tipe pembelajaran *Cooperative* yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Zaini dkk : 2004 : 58). *Jigsaw Learning* dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan kelas yang bagaimanapun keadaannya.

### b. Langkah-langkah pembelajaran model *Jigsaw Learning*

Pembelajaran menggunakan model *Jigsaw Learning* dapat mendorong siswa lebih aktif, saling membantu antar teman dalam satu kelompok, serta dapat meningkatkan prestasi siswa. Nurhadi dan Gerrard (2003: 40) menyatakan bahwa terdapat beberapa langkah-langkah pembelajaran model *Jigsaw Learning*, diantaranya:

- 1) Menyampaikan tujuan belajar dan membangkitkan motivasi
- 2) Menyajikan informasi kepada siswa dengan demonstrasi disertai penjelasan verbal atau melalui buku
- 3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar
- 4) Mengelola dan membantu siswa dalam belajar kelompok
- 5) Mengetes penguasaan kelompok atas bahan ajar
- 6) Pemberian penghargaan atau pengakuan terhadap hasil belajar siswa



c. Kelebihan *Jigsaw Learning*

Ada beberapa kelebihan *Jigsaw Learning* dalam proses pembelajaran, menurut Yamin dan Ansari (2008: 78-80) yaitu:

- 1) Saling membutuhkan antar teman serta menerima perbedaan antar anggota kelompok
- 2) Mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal
- 3) Pengelolaan dan perencanaan melibatkan siswa secara langsung
- 4) Suasana kelas menjadi lebih aktif
- 5) Terjalin hubungan yang baik antara guru dan siswa
- 6) Mampu mengekspresikan emosi dengan baik
- 7) Menghargai ide orang lain
- 8) Merupakan strategi efektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan sosial termasuk meningkatkan prestasi, percaya diri, hubungan interpersonal positif, meningkatkan ketrampilan mengelola waktu dengan baik

d. Kelemahan *Jigsaw Learning*

- 1) Guru kurang menguasai penerapan pembelajaran *Jigsaw Learning*
- 2) Melibatkan siswa yang cukup banyak, sehingga fokus guru terhadap proses pembelajaran relatif kecil
- 3) Perlunya sosialisai model pembelajaran terutama model *Jigsaw Learning*
- 4) Buku sumber sebagai media pembelajaran dilengkapi
- 5) Terbatasnya fasilitas, alat dan biaya

### 3. *Mobile Learning*

#### a. Pengertian *Mobile Learning*

*Mobile Learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *Mobile Learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi menarik dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Tidak setiap materi pengajaran cocok memanfaatkan *Mobile Learning*. Pada konsep pembelajaran *Mobile Learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik

#### b. Fungsi Menggunakan *Mobile Learning* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas

Terdapat beberapa fungsi menggunakan *Mobile Learning* dalam kegiatan pembelajaran. Majid (2012: 6) menyatakan ada 3 fungsi di antaranya:

##### 1) Suplemen (tambahan)

*Mobile Learning* berfungsi sebagai suplemen (tambahan), yaitu: siswa tidak dituntut untuk memilih mengakses materi *Mobile Learning*, namun bagi siswa yang memanfaatkannya tentu memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, jika dibandingkan dengan siswa yang tidak mengakses materi *Mobile Learning*.

## 2) Komplemen (pelengkap)

*Mobile Learning* berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu diprogramkan untuk melengkapi remedial bagi siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

## 3) Substitusi (pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada siswa/siswanya. Tujuannya agar para siswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktifitas sehari-hari siswa.

## 4. Keaktifan Siswa

### a. Pengertian Keaktifan Siswa

Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar (Ahmadi & Supriyono, 2004: 207). Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara terus menerus baik fisik maupun mental dalam pembelajaran (Hollingsworth & Lewis, 2008: 8). Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara terus menerus baik secara fisik, psikis, intelektual maupun emosional yang membentuk proses mengkomparasikan materi pelajaran yang diterima.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya keterlibatan dalam bentuk fisik seperti duduk melingkar, mengerjakan/melakukan sesuatu, akan tetapi dapat juga dalam bentuk

proses analisis, analogi, komparasi, penghayatan, yang kesemuanya merupakan keterlibatan siswa dalam hal psikis dan emosi (Sugandi, 2007: 75)

b. Ciri-ciri Keaktifan Siswa

Kadar keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada dimensi siswa yaitu pembelajaran yang berkadar siswa aktif akan terlihat pada diri siswa akan adanya keberanian untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan, dan kemauannya. Dalam dimensi ini siswa ini nanti pada akhirnya akan tumbuh dan berkembang kemampuan kreatifitas siswa (Sugandi, 2007: 75-76).

Melalui indikator cara belajar siswa aktif muncul pada tingkah laku saat proses belajar mengajar berlangsung, indikator tersebut adalah: (1) mempunyai keinginan, keberanian, serta mampu mengelola permasalahan terkait dengan pembelajaran; (2) keinginan untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar; (3) berusaha dengan maksimal sampai mencapai tingkat keberhasilannya; (4) kebebasan melakukan hal tersebut tanpa tekanan/pihak lainnya; (5) untuk mengembangkan cara belajar masing-masing siswa, dibutuhkan motivasi yang kuat (Ahmadi & Supriyono, 2004: 207-208).

Keaktifan siswa tampak dalam kegiatan, antara lain; (1) berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran dengan penuh keyakinan; (2) mempelajari, mengalami dan menemukan sendiri bagaimana tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepadanya; (3) merasakan sendiri bagaimana

tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepadanya; (4) belajar dalam kelompok; (5) mencoba sendiri konsep-konsep tertentu; (6) mengkomunikasikan hasil pikiran, penemuan, dan penghayatan nilai-nilai secara lisan atau penampilan (Suryosubroto, 2002: 71-72).

## 5. Prestasi Belajar

### a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 895) adalah:

- a) Penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru,
- b) Kemampuan yang sungguh-sungguh ada atau dapat diamati (*actual ability*) dan yang dapat diukur langsung dengan tes tertentu

Sedangkan menurut Djamarah (1994: 20-21) prestasi adalah “apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.”

Dari pengertian di atas, maka dapat didimpulkan bahwa prestasi belajar adalah seseorang yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, serta kemampuan yang sungguh-sungguh dan diukur langsung dengan tes tertentu. Hasilnya akan menyenangkan hati karena kerja kerasnya diri sendiri.

Indikator prestasi belajar adalah apabila memperoleh nilai di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau sekurang-kurangnya sama dengan KKM. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan dari segi hasil. Dari segi proses

pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, selain menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat besar dan rasa percaya diri yang tinggi. Sedang dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif dari siswa seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% (Mulyasa, 2004:102). Prestasi belajar dapat dilihat dari perolehan nilai siswa. Menurut pendapat Bloom (Suharsimi Arikunto, 2002: 117) dalam nilai raport mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

#### 1) Ranah Kognitif

- a. Mengenal; siswa diminta untuk memilih satu dari dua atau lebih jawaban dan mengingat kembali fakta yang seerhana.
- b. Pemahaman; siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahaami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.
- c. Penerapan atau apikasi; siswa diminta untuk memilih abstraksi tertentu konsep, dalil, cara, hukum, gagasan, aturan) secara tepat untuk diterapkan dalam situasi baru dan menerapkannya dengan benar.

- d. Analisis; siswa diminta untuk menganalisis suatu hubungan kompleks atau konsep-konsep dasar.
  - e. Sintesis; siswa diminta untuk menyusun kembali hal-hal yang spesifik agar dapat mengembangkan suatu struktur baru.
  - f. Evaluasi; siswa diminta menerapkan pengetahuan dan kemampuannya untuk menilai sesuatu yang menyangkut benar/salah.
- 2) Ranah Afektif
- a. Pandangan atau pendapat; aspek afektif yang berhubungan dengan pandangan siswa maka pertanyaan yang disusun menghendaki respons yang melibatkan ekspresi, perasaan atau pendapat pribadi siswa terhadap hal-hal yang sederhana tetapi bukan fakta.
  - b. Sikap atau nilai; siswa diminta untuk mempertahankan pendapatnya dalam suatu pertanyaan yang melibatkan sikap atau nilai yang telah mendalam di sanubarinya.
- 3) Ranah Psikomotorik
- Ranah psikomotorik, yaitu aspek yang berhubungan dengan kerja otot yang menyebabkan gerakannya tubuh atau bagian-bagian lain atau dengan kata lain bentuk ketrampilan siswa setelah melakukan belajar.

## b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

### 1) Faktor Internal Siswa

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi dua aspek, yaitu aspek fisikologis (jasmaniah) dan aspek psikologis (rohaniah). Maksud dari aspek fisiologis adalah kondisi jasmaniah yang sehat, cukup nutrisi, tidak kelelahan. Sedangkan faktor psikologis adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kondisi psikis/jiwa (Sumadi Suryabrata. 1993: 249). Faktor psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa antara lain tingkat kecerdasan/intelegensi siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

### 2) Faktor Eksternal Siswa

Ada dua faktor yang mempengaruhi proses belajar, yaitu faktor lingkungan sosial dan non sosial. Faktor lingkungan sosial terdiri dari masyarakat, keluarga, dan sekolah. Lingkungan masyarakat adalah kondisi dimana itu merupakan wilayah tempat tinggal siswa yang mempengaruhi proses belajar berlangsung. Lingkungan keluarga sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Sistem sosial yang terbentuk dalam kehidupan mengharuskan manusia berperilaku tunduk pada norma-norma yang ada di masyarakat. Keluarga terutama orang tua merupakan tempat utama dan pertama memberikan pendidikan kepada anak. Sedangkan lingkungan sosial terdiri dari guru, administrasi, serta teman-teman sekelas. Motivasi siswa akan



berjalan dengan baik apabila ketiganya memiliki hubungan yang harmonis.

Sedangkan lingkungan non sosial terdiri dari dua faktor, faktor yang pertama adalah lingkungan yang berasal dari alam misalnya udara dan cahaya, faktor kedua adalah faktor instrumental yaitu perangkat belajar seperti gedung sekolah, alat-alat sekolah, fasilitas belajar, dll.

Pendekatan (*approach*) pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah cara yang ditempuh guru dalam pelaksanaan agar konsep yang disajikan bisa beradaptasi dengan siswa. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan juga sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Pendekatan Pembelajaran berfungsi pendekatan bagi suatu pengajaran adalah sebagai pedoman umum dalam menyusun langkah-langkah metode pengajaran yang akan digunakan. Sering dikatakan bahwa pendekatan melahirkan metode. Artinya, metode suatu bidang studi ditentukan oleh pendekatan yang digunakan, tidak jarang nama metode pembelajaran diambil dari nama pendekatannya.

Jadi, ketika pembelajaran berlangsung di kelas dan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw Learning* berbasis

android, para siswa lebih semangat serta antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Ketika siswa semangat dalam proses belajar secara otomatis keaktifan siswa juga meningkat dan pada akhirnya prestasi belajar siswa pun meningkat.

### C. Kerangka Berpikir

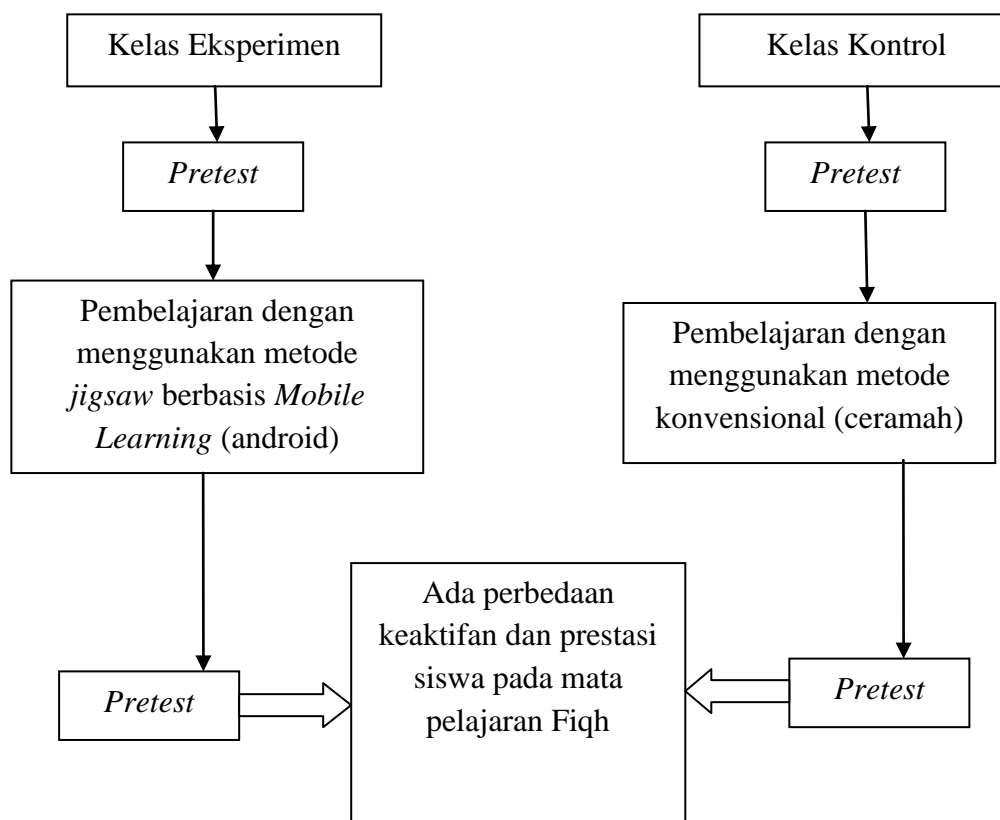
#### 1) Pembelajaran Model *Jigsaw* Berbasis *Mobile Learning* (Android) Untuk Peningkatan Keaktifan

Mata pelajaran Fiqh merupakan salah satu pelajaran PAI yang mempelajari tentang Fiqh ibadah dan muamalah. Penerapan metode guru dalam mengajar pelajaran Fiqh, masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, hal ini dapat mempengaruhi tingkat keaktifan siswa, seperti siswa menjadi pasif, tidak ada komunikasi antara guru dengan siswa, siswa merasa bosan, jenuh, berbicara dengan teman sebangkunya, bahkan sampai ada yang tertidur di kelas, sehingga perlu adanya suatu metode yang dapat meningkatkan keaktifan belajar. Model *jigsaw* berbasis *Mobile Learning* merupakan satu metode variasi dalam pembelajaran yang dapat mendorong siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran dan menciptakan suasana menjadi menyenangkan. Maka dengan menggunakan model *Jigsaw Learning* berbasis *Mobile Learning* (android) pada mata pelajaran Fiqh diharapkan dapat merangsang daya pikir dan kreativitas siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

## 2) Pembelajaran Model *Jigsaw* Berbasis *Mobile Learning* (Android) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Bagi siswa belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh anak tersebut. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dengan cara mengoptimalkan kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang optimal, maka dalam berlangsungnya proses belajar perlu adanya perumusan komponen kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran. Maka dengan ini pembelajaran dengan menggunakan model *jigsaw* berbasis *Mobile Learning* (android) diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar Fiqh pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Berikut adalah alur dasar kerangka berfikir yang digunakan peneliti:

Gambar 1



#### D. Hipotesis

1. Penggunaan model *Jigsaw* berbasis *Mobile Learning* (android) dapat meningkatkan keaktifan siswa.
2. Penggunaan model *Jigsaw* berbasis *Mobile Learning* (android) dapat meningkatkan prestasi siswa.
3. Keaktifan siswa yang menggunakan model *Jigsaw* berbasis *Mobile Learning* lebih tinggi dari pada yang menggunakan metode konvensional (ceramah).
4. Prestasi belajar siswa yang menggunakan model *Jigsaw* berbasis *Mobile Learning* lebih tinggi dari pada yang menggunakan metode konvensional (ceramah).