

**PENGARUH PENERAPAN METODE *JIGSAW* DAN MOTIVASI
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PAI SISWA KELAS XI
DI SMAN 1 NGRAYUN TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI



OLEH

EKA ROHMAWATI

210317033

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PONOROGO**

MARET 2021

ABSTRAK

Rohmawati, Eka. 2021. Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* dan Motivasi terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si.

Kata Kunci: Penerapan Metode *Jigsaw*, Motivasi, Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar PAI siswa berperan penting dalam proses pembelajaran, sebab proses pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang berjalan multi arah, yakni siswa dengan guru, guru dengan siswa dan siswa dengan siswa, namun pembelajaran PAI di SMAN 1 Ngrayun harus meningkatkan keaktifan belajar siswanya, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, karena berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Ngrayun keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih belum sesuai harapan, hal tersebut terlihat ketika kegiatan pembelajaran siswa masih cenderung pasif, mereka hanya mendengarkan penjelasan guru saja dan tidak mengonstruksi pengetahuan yang diperolehnya, masih jarang siswa yang bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, (2) mengetahui pengaruh motivasi terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, (3) mengetahui pengaruh penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.

Untuk menjawab pertanyaan diatas, penelitian ini dirancang dengan rancangan kuantitatif dengan metode *expost facto*. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, dimana populasi adalah siswa kelas XI berjumlah 93 siswa, sekaligus sebagai sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen dalam pengumpulan data.

Berdasarkan dari hasil analisis data, ditemukan bahwa: (1) Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, dengan presentase sebesar 21,6%, (2) Motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, dengan presentase sebesar 9,30%, (3) Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar PAI siswa berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, dengan presentase sebesar 23,90%.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Eka Rohmawati

NIM : 210317033

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* dan Motivasi terhadap Keaktifan Belajar PAI
Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munasaqah.

Pembimbing


Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si

NIP. 19831219200912 2 003

Tanggal 16 Maret 2021

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo




Dr. Khairul Wathoni, S.Ag. M.Pd.I.

NIP. 197306252003121002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Eka Rohmawati

NIM : 210317033

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* dan Motivasi terhadap Keaktifan

Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021

telah dipertahankan pada sidang *munaqasah* di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 30 April 2021

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 6 Mei 2021

Ponorogo, 6 Mei 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Munir, Lc, M. Ag.

NIIP. 19680705 199903 1 001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Wirawan Fadly, M. Pd

Penguji I : Dr. Retno Widyaningrum, M. Pd

Penguji II : Dr. Andhita Dessy Wulansari, M. Si

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : EKA ROHMAWATI
NIM : 210317033
Fakultas : Tarbiah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/Tesis : PENGARUH PENERAPAN METODE JIGSAW DAN MOTIVASI TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PAI SISWA KELAS XI DI SMAN 1 NGRAYUN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 27 Mei 2021

Penulis


EKA ROHMAWATI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Rohmawati

NIM : 210317033

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* dan Motivasi terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 20 April 2021

Yang Membuat Pernyataan



Eka Rohmawati

IAIN
PONOROGO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang berisi aktivitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya. Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat dalam bekerja atau berusaha. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.¹

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya, belajar juga diartikan sebagai munculnya atau berubahnya suatu perilaku, kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru.²

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³ Berdasarkan kurikulum pendidikan nasional, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ada pada lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan dimana yang sangat penting pada setiap individu dan warga negara. Melalui pendidikan agama diharapkan mampu terwujud individu-individu yang berkepribadian utuh sejalan dengan pandangan hidup bangsa.

Pendidikan agama Islam didefinisikan sebagai suatu proses sistem pendidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh siswa dengan berpedoman pada ajaran agama Islam dalam upaya mengubah tingkah laku individu dalam kehidupan pribadi, masyarakat dan kehidupan dalam alam sekitarnya.⁴ Sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar PAI siswa merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam yang berpedoman

¹ Nugroho Wibowo, *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari*, Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), Volume 1, Nomor 2, Mei 2016, 130.

² Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2010), 61.

³ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2013), 1-2.

⁴ *Ibid.*, 6.

pada ajaran islam sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif dan dapat mencapai tujuan yang optimal.

Keaktifan belajar PAI siswa selama proses pembelajaran memiliki pengaruh yang berbeda- beda terhadap daya ingat siswa. Vernon Magnesen dalam penelitiannya menemukan bahwa ingatan yang diperoleh dari belajar melalui membaca sebesar 20%, mendengar sebesar 30%, melihat sebesar 40%, mengucapkan sebesar 50%, melakukan sebesar 60%, dan gabungan dari melihat, mengucapkan, mendengar, dan melakukan sebesar 90%.⁵ Sehingga dengan keaktifan belajar siswa yang meningkat dapat menjadikan siswa lebih memahami dan memiliki daya ingat tinggi terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keaktifan belajar siswa sangat penting dalam proses pembelajaran. Apabila keaktifan belajar siswa baik, maka hasil belajar yang dicapai akan baik pula. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tersebut bisa berupa kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁶ Keaktifan belajar PAI siswa berperan penting dalam proses pembelajaran. Sebab proses pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang berjalan multi arah, yakni siswa dengan guru, guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Begitu pula pembelajaran PAI di SMAN 1 Ngrayun harus meningkatkan keaktifan belajar siswanya, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Ngrayun keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih belum sesuai harapan. Hal tersebut terlihat ketika kegiatan pembelajaran siswa masih cenderung pasif, mereka hanya mendengarkan penjelasan guru saja dan tidak mengonstruksi pengetahuan yang diperolehnya. Selain itu masih jarang siswa yang bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami, salah satunya dikarenakan guru masih menggunakan metode konvensional yakni ceramah, sehingga komunikasi hanya berjalan satu arah yakni guru kepada siswa.

Keaktifan belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif dan dapat mencapai tujuan yang optimal. Ada beberapa faktor yang memengaruhi keaktifan belajar siswa, yakni faktor eksternal (dari luar diri siswa) dan faktor internal (yang berasal dari diri siswa sendiri). Faktor eksternal ini meliputi kondisi lingkungan belajar sekitar siswa dan faktor pendekatan belajar, metode maupun strategi yang digunakan

⁵ Rusno, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Kanjuruhan Malang Tahun 2011*, Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang, 2011, 109.

⁶ Eka Andriani, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Everyone is a Teacher Here terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTsN 7 Tulungagung* (Skripsi: IAIN Tulungagung, 2019),4-5.

siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.⁷ Adapun faktor internalnya meliputi faktor fisiologis yaitu kesehatan dan jasmani siswa, serta faktor psikologis yaitu perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, dan kesiapan.⁸

Dari beberapa faktor di atas, salah satu faktor eksternal dari keaktifan belajar siswa adalah metode dan strategi. Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pengajaran diperoleh secara optimal.⁹ Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah metode *jigsaw*, yaitu sebuah model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil, dimana setiap kelompok terdiri dari empat sampai enam orang, dan masing-masing kelompok saling menyampaikan dan bertukar materi pelajaran.

Strategi adalah sebagai cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, untuk memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pemilihan strategi pembelajaran sangatlah penting, bagaimana guru dapat memilih kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik.¹⁰ Salah satu strategi pembelajaran adalah strategi *everyone is a teacher here* (setiap orang adalah guru disini) merupakan bagian dari strategi pembelajaran aktif yang menuntut partisipasi seluruh kelas dan penanggungjawaban individu dalam memberi kesempatan bagi setiap guru bagi siswa yang lain. setiap siswa memiliki kesempatan untuk berbagi informasi dengan rekannya sesuai dengan kemampuannya masing-masing.¹¹

Salah satu faktor internal yang memengaruhi keaktifan belajar siswa adalah motivasi. Menurut Iskandar, motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi ini tumbuh karena ada keinginan untuk bisa mengetahui dan

⁷ Aden Muhammad Kosasih dan Sri Mulyani, *Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Accelerated Intruction (TAI) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik*, Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ISSN : 24775673 Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Subang Volume II Nomor 2, Juli 2017, 413.

⁸ Rusno, *Faktor*, 109.

⁹ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar : Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islam* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2011), 56.

¹⁰ Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 4.

¹¹ Halidin, *Pengaruh Pembelajaran Everyone Is a Teacher Here Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Volume 9, Nomor 2, 2020, 349.

memahami sesuatu dan mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan termotivasi untuk mencapai prestasi.¹²

Berdasarkan hasil penelitian Adestimistika Alistiani yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Map terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol Tahun Ajaran 2018/2019* menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Mind Map* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol.¹³ Variabel dependen dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Mind Map* dan variabel independennya adalah keaktifan dan hasil belajar. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan variabel dependennya adalah Metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*, dan variabel independennya hanya keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Heru Prasetyo yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Strategi Belajar Aktif Tipe Everyone is a Teacher Here terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dan Motivasi Belajar IPA Kelas V MIN 2 Bandar Lampung* menyatakan bahwa Pembelajaran yang menggunakan strategi tipe *Everyone is a Teacher Here* memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasah kemampuan berpikir, khususnya kemampuan berpikir kritis. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa mudah memahami materi-materi yang diberikan dan siswa termotivasi untuk belajar.¹⁴ Pada penelitian ini motivasi belajar adalah sebagai variabel independen, sedangkan penelitian yang akan dilakukan motivasi belajar adalah sebagai variabel dependen.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Ngrayun pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti melakukan penelitian untuk memahami pengaruh penerapan metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap keaktifan belajar PAI siswa. Maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* dan Motivasi terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021.”

¹² Iskandar, *Psikologi Pendidikan: Sebuah Orientasi Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press Group, 2012), 180.

¹³ Adestimistika Alistiani, *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Map Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol Tahun Ajaran 2018/2019* (Skripsi: IAIN Tulungagung, 2019), 93.

¹⁴ Heru Prasetyo, *Pengaruh Penggunaan Strategi Belajar Aktif Tipe Everyone is a Teacher Here terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dan Motivasi Belajar IPA Kelas V MIN 2 Bandar Lampung* (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018),11.

B. Batasan Masalah

Banyak faktor yang dapat ditindaklanjuti dalam penelitian ini. Namun, karena luasnya bidang cakupan dan mengingat keterbatasan waktu dan tenaga, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone Is A Teacher Here* dan Motivasi terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021 ?
2. Apakah motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021?
3. Apakah penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021?

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritik

- a. Menambah khazanah ilmu pengetahuan, memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai pengaruh penerapan metode jigsaw dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021.
- b. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di SMAN 1 Ngrayun, Ponorgo dengan menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai sumber informasi untuk mengetahui pengaruh penerapan metode jigsaw dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI. Melalui penelitian ini, guru juga diharapkan untuk terus mengembangkan metode yang diterapkan dalam pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 2) Sebagai referensi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas guru dalam mengelola kelas dan menguasai materi, serta meningkatkan profesionalisme guru, dengan memanfaatkan metode jigsaw dengan strategi *everyone is a teacher here*.

c. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metodologi dan sarana dalam menerapkan langsung teori-teori yang sudah didapatkan dan dipelajari. Dengan penelitian ini, diharapkan akan diperoleh gambaran dan informasi mengenai pengaruh penerapan metode jigsaw dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.
- 2) Mendapatkan pengalaman langsung menjadi calon guru PAI dengan menggunakan metode jigsaw dengan strategi *everyone is a teacher here* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

d. Bagi siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang baru dengan penerapan metode jigsaw dan strategi *everyone is a teacher here* dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajarnya.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penyusunan laporan penelitian (skripsi) maka pembahasan dalam menyusun laporan penelitian dikelompokkan menjadi bab, yang masing-masing bab terdiri dari sub-sub yang saling berkaitan satu dengan lainnya, sehingga diperoleh pemahaman yang utuh dan terpadu. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut :

Bab pertama, pendahuluan. Bab ini berisi gambaran umum yang memaparkan pola pemikiran bagi seluruh skripsi, yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, landasan teori. Bab ini berisi telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis.

Bab ketiga, berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat, berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis), pembahasan dan interpretasi.

Bab Kelima, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.



BAB II

TELAAH PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Penelitian Terdahulu

Pertama, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Risti Pratiwi pada tahun 2017, yang berjudul Pengaruh Sikap Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Kompetensi Pembuatan Saku Tempel Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit Kelas X Jurusan Tata Busana SMKN 6 Yogyakarta, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh sikap siswa terhadap keaktifan belajar kompetensi pembuatan saku tempel mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit Kelas X Jurusan Tata Busana SMKN 6 Yogyakarta dengan persentase sebesar 19,8%.²⁹ Terdapat persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan faktor internal yang memengaruhi keaktifan belajar sebagai variabel dependen. Sementara yang membedakan adalah faktor internal tersebut pada penelitian ini berupa sikap siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah motivasi belajar.

Kedua, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Endah Widiarti pada tahun 2018 yang berjudul Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kesiapan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ilmu-Ilmu Sosial Di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh Motivasi Belajar dan Kesiapan Belajar Siswa secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ilmu-Ilmu Sosial di SMA Negeri 2 Banguntapan, Bantul.³⁰ Ada persamaan variabel X pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu motivasi belajar. Sementara perbedaan terdapat pada variabel Y yaitu pada penelitian ini berupa hasil belajar, dan penelitian yang akan dilakukan berupa keaktifan belajar siswa.

Ketiga, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Winna Astuti Pasaribu pada tahun 2018 yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Berita Di Kelas V MIS Al-Manar Tembung Tahun Pelajaran 2017/2018 ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Jigsaw* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas V MIS Al-Manar Tembung Tahun Pelajaran 2017.³¹ Berdasarkan hasil penelitian tersebut ada persamaan

²⁹ Risti Pratiwi, *Pengaruh Sikap Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Kompetensi Pembuatan Saku Tempel Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit Kelas X Jurusan Tata Busana SMKN 6 Yogyakarta* (Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 104.

³⁰ Endah Widiarti, *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kesiapan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ilmu-Ilmu Sosial Di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul* (Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 72.

³¹ Winna Astuti Pasaribu, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Berita di Kelas V MIS Al-Manar Tembung Tahun Pelajaran 2017/2018* (Skripsi: UIN Sumatra Utara, 2018), 68-69.

dengan penelitian yang akan saya lakukan dimana variabel X nya adalah metode *jigsaw*, tetapi ada perbedaan dimana penelitian tersebut hanya menggunakan 1 variabel X dan 1 variabel Y sedangkan penelitian yang akan saya lakukan dengan 2 variabel X dan 1 variabel Y.

Keempat, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Heru Prasetyo pada tahun 2018, yang berjudul Pengaruh Penggunaan Strategi Belajar Aktif Tipe Everyone Is A Teacher Here (ETH) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dan Motivasi Belajar Ipa Kelas V MIN 2 Bandar Lampung, dengan hasil penelitian sebagai berikut: terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa yang menggunakan strategi belajar aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dengan pembelajaran yang menggunakan strategi *Instant Assesment* pada materi Perpindahan Panas atau Kalor.³² Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan strategi everyone is a teacher here dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya adalah variabel independennya pada penelitian ini adalah berpikir kritis dan motivasi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah keaktifan belajar siswa. Disamping itu juga motivasi belajar pada penelitian ini sebagai variabel independen, sementara penelitian yang akan dilakukan motivasi sebagai variabel dependen.

Kelima, berdasarkan penelitian yang dilakukan Adestimistika Alistiani pada tahun 2019, yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Mind Map Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol Tahun Ajaran 2018/2019 ditemukan bahwa Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran Mind Map terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol.³³ Adapun persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini adalah variabel independennya keaktifan belajar, sedangkan perbedaannya variabel dependen penelitian ini adalah model pembelajaran mind map, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode *jigsaw*.

Keenam, berdasarkan penelitian yang dilakukan Febi rohmawati Fajrin, pada tahun 2019 yang berjudul Pengaruh Kreativitas Guru Dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran SKI Di MAN 2 Ngawi, dengan hasil penelitian sebagai berikut: a) Kreativitas guru berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi, b) Interaksi teman sebaya berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2, c) Ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa

³² Prasetyo, *Pengaruh*, 76.

³³ Alistiani, *Pengaruh*, 106.

kelas X mata pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi.³⁴ Terdapat persamaan variabel Y pada penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan. Namun terdapat perbedaan pada instrumen penelitian yang akan saya gunakan, dimana penelitian tersebut dengan menggunakan angket. Adapun penelitian yang akan saya lakukan dengan angket dan dokumentasi.

Ketujuh, berdasarkan penelitian yang dilakukan Laaela Khonaatun Azizah, pada tahun 2020 yang berjudul Pengaruh Peran Orang Tua terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di MIN 2 Madiun Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2020/2021, dengan hasil: Terdapat pengaruh peran orang tua terhadap keaktifan belajar siswa di MIN 2 Madiun. Peran orang tua sebagai pendidik dalam kegiatan Belajar dari Rumah pada masa pandemi covid-19 berpengaruh sebesar 46% terhadap keaktifan belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di MIN 2 Madiun, sedangkan 54% dipengaruhi oleh faktor lainnya.³⁵ Terdapat persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan dimana yaitu variabel dependennya, namun ada perbedaan pada variabel independennya yakni pada penelitian ini peran orangtua, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ialah penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar PAI siswa.

B. Landasan Teori

1. Metode *Jigsaw*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berarti suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. sedangkan metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pengajaran diperoleh secara optimal. Menurut Syaiful B. Djamarah, metode memiliki kedudukan:³⁶

- 1) Sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar,
- 2) Menyasati perbedaan individu siswa,
- 3) Untuk mencapai tujuan pembelajaran.

³⁴ Febi Rohmawati Fajrin, *Pengaruh Kreativitas Guru dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi* (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2020), 96.

³⁵ Laaela Khonaatun Azizah, *Pengaruh Peran Orang Tua terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di MIN 2 Madiun Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2020/2021* (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2020), 95.

³⁶ Sutikno, *Strategi*, 55-56.

Semakin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, maka semakin efektif pula dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Metode apapun yang dipilih dalam kegiatan belajar-mengajar hendaknya memperhatikan beberapa prinsip yang mendasari urgensi metode dalam proses belajar-mengajar yakni:³⁷

- 1) Prinsip motivasi dan tujuan belajar,
- 2) Prinsip kematangan dan perbedaan individu,
- 3) Prinsip penyediaan peluang dan pengalaman praktis, belajar dengan memperhatikan peluang sebesar-besarnya bagi partisipasi siswa dan pengalaman langsung oleh anak jauh lebih bermakna.
- 4) Integrasi pengalaman dan pemahaman, yakni pembelajaran yang mampu menerapkan pengalaman nyata dalam suatu proses belajar.
- 5) Prinsip fungsional, belajar yang bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya,
- 6) Prinsip menggembirakan, belajar merupakan proses yang terus berlanjut tanpa henti, seiring dengan kebutuhan dan tuntutan yang terus berkembang.

Ada beberapa faktor yang memengaruhi pemilihan dan penentuan metode, antara lain:³⁸

- 1) Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai,
- 2) Materi pembelajaran yang hendak disampaikan,
- 3) Karakteristik siswa,
- 4) Situasi/ setting lingkungan pembelajaran,
- 5) Fasilitas dalam proses belajar-mengajar,
- 6) Guru (baik kepribadian, performance style, kebiasaan dan pengalaman mengajar yang berbeda-beda).

b. Pengertian Metode *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan interaksi aktif antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru maupun siswa dengan lingkungan belajarnya. Siswa belajar bersama dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah menguasai materi yang dipelajarinya. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah metode *jigsaw*. Pembelajaran *jigsaw* adalah pembelajaran yang dalam aplikasi pembelajarannya dibentuk beberapa kelompok kecil dalam setiap satu kelompok ada satu penanggungjawab untuk menguasai materi

³⁷ *Ibid.*, 57-59.

³⁸ *Ibid.*, 60-61.

dan membelajarkannya kepada kelompok lain.³⁹ Sehingga metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Metode *jigsaw* pertama kali dikembangkan oleh Aronson.⁴⁰ Arti *jigsaw* dalam Bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini mengambil pola acara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerjasama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.⁴¹

Metode *jigsaw* adalah sebuah model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil, dimana setiap kelompok terdiri dari empat sampai enam orang. Pembelajaran model *jigsaw* juga dikenal dengan kooperatif para ahli.⁴² Karena setiap anggota kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda, tim ahli juga membahas permasalahan yang sama pada team atau kelompok yang berbeda. Metode ini dapat diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Ia menggabungkan aktivitas membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara.⁴³ Dalam metode ini, guru dapat membantu mengaktifkan siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *jigsaw*

Kelebihan penerapan metode *jigsaw* dalam pembelajaran, antara lain:⁴⁴

- 1) Meningkatkan hasil belajar,
- 2) Meningkatkan daya ingat,
- 3) Dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi,
- 4) Mendorong tumbuhnya motivasi instrinsik (kesadaran individu),
- 5) Meningkatkan hubungan antarsiswa,
- 6) Meningkatkan sikap positif terhadap guru,
- 7) Meningkatkan harga diri siswa,
- 8) Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif,

³⁹ Siti Suprihatin, *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa*, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol. 5, No.1, 2017, e-ISSN 2442-9449, 85.

⁴⁰ Miftahul Huda, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013),120.

⁴¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013),217.

⁴² *Ibid.*, 219.

⁴³ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013),204.

⁴⁴ Rusman, *Model*, 219.

- 9) Meningkatkan keterampilan hidup goton-royong,
- 10) Meningkatkan keaktifan siswa.

Adapun kekurangan yang bisa ditemukan dalam pembelajaran kooperatif metode *jigsaw* adalah sebagai berikut:⁴⁵

- 1) Siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi maka akan kesulitan menyampaikan materi pada teman,
- 2) Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi,
- 3) Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi,
- 4) Siswa yang cerdas akan cenderung lebih bosan,
- 5) Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan mengikuti proses pembelajaran,
- 6) Keadaan kelas menjadi ramai,

2. Strategi *Everyone Is A Teacher Here*

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa strategi berarti rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Dalam kegiatan belajar-mengajar, strategi merupakan proses penentuan rencana yang berfokus pada tujuan disertai penyusunan suatu cara agar tujuan tersebut dapat dicapai.⁴⁶

MacDonald mendefinisikan strategi sebagai *the art of carrying out a plan skillfully*. Strategi merupakan seni untuk membawa siswa ke dalam suasana pembelajaran yang berada pada posisi yang menguntungkan.⁴⁷ Menurut Gerlach dan Ely, strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Sedangkan Dick dan Carey mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai seluruh komponen pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁴⁸

⁴⁵ Vivi Mei Indrayani, *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas V di MI Al-Khairiyah Kaliawi Kecamatan Tanjung Karang Barat Kota Bandar Lampung* (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2016), 24.

⁴⁶ Khanifatul, *Pembelajaran*, 35.

⁴⁷ Haldir dan Salim, *Strategi Pembelajaran: Suatu pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa secara Transformatif* (Medan: Perdana Publishing, 2014), 99.

⁴⁸ Mohamad, *Belajar*, 4-5.

Disimpulkan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, untuk memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pemilihan strategi pembelajaran sangatlah penting. Artinya, bagaimana guru dapat memilih kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik, yaitu yang dapat memberikan fasilitas kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang akan dipilih dan digunakan oleh guru bertitik tolak dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan diawal. Agar diperoleh tahapan kegiatan pembelajaran yang berdaya dan berhasil guna, maka guru harus mampu menentukan strategi pembelajaran apa yang akan digunakan. Strategi pembelajaran pada dasarnya adalah suatu rencana untuk mencapai tujuan.⁴⁹ Dalam mengembangkan strategi pembelajaran guru perlu mempertimbangkan beberapa hal yang memungkinkan terciptanya pembelajaran yang efektif. Terdapat lima komponen strategi pembelajaran:⁵⁰

- 1) Kegiatan Pembelajaran, langkah untuk memudahkan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yaitu pendahuluan, penyajian materi, dan penutup.
- 2) Penyampaian informasi, yaitu materi pelajaran akan diterima oleh siswa dengan baik jika penyampaiannya menarik.
- 3) Partisipasi siswa. Berdasarkan prinsip *student centered* maka siswa merupakan pusat dari suatu kegiatan belajar. Dengan menekankan proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila siswa aktif dalam pembelajaran.
- 4) Tes, yang digunakan guru untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran dan sikap, pengetahuan serta ketarampilan yang dimiliki siswa.
- 5) Kegiatan lanjutan (*follow up*), yakni tindak lanjut pembelajaran yang dapat dilakukan dengan remidi, program pengayaan atau memberikan tugas.

Setiap penggunaan strategi pembelajaran dalam proses mengajar tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai. menurut Gagne tujuan strategi pembelajaran adalah sebagai berikut:⁵¹

- 1) Mengoptimalkan pembelajaran pada aspek afektif. Yang akan membantu siswa menjadi cerdas sekaligus memiliki sikap positif dan secara motoric terampil.

⁴⁹ *Ibid.*, 6.

⁵⁰ Khanifatul, *Pembelajaran*, 16-18.

⁵¹ *Ibid.*, 18-19.

2) Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Bukan hanya sekedar menerima pembelajaran dari guru, tetapi juga siswa mencari sendiri dan membentuk pengetahuan baru yang disampaikan oleh guru dapat diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Pengertian Strategi *Everyone is a Teacher Here*

Strategi *Everyone is a Teacher Here* (setiap orang adalah guru disini) merupakan bagian dari strategi pembelajaran aktif yang dalam pelaksanaannya menuntut partisipasi seluruh kelas dan penanggungjawaban individu dalam memberi kesempatan bagi setiap guru bagi siswa yang lain. Strategi ini juga dapat digunakan untuk memastikan keterlibatan seluruh siswa dalam proses pembelajaran.⁵² Strategi ini memberikan kesempatan kepada masing-masing individu untuk memahami materi yang telah diterima dan saling berbagi informasi dengan teman lainnya.

Strategi ini memberikan pemahaman kepada siswa bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber ilmu pengetahuan. Dalam hal ini pengetahuan juga didapat dari teman sebaya sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk berbagi informasi dengan rekannya sesuai dengan kemampuannya masing-masing.⁵³ Strategi ini sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini juga memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi siswa lainnya.⁵⁴

c. Langkah-langkah Penerapan Metode Jigsaw dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here*

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan Penerapan Metode Jigsaw dengan strategi *Everyone is a Teacher Here* adalah sebagai berikut:⁵⁵

- 1) Pilihlah materi yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian).
- 2) Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah segmen materi yang ada.
- 3) Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi pelajaran yang berbeda-beda, sehingga siswa menjadi aktif dalam membaca dan mempelajari materi pembelajaran.

⁵² Halidin, *Pengaruh*, 349.

⁵³ Isnu Hidayat, *50 Strategi Pembelajaran Populer* (Yogyakarta: Diva Press, 2019), 74.

⁵⁴ Helmiati, *Model*, 97.

⁵⁵ Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 46-47.

- 4) Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari di kelompok, agar siswa aktif menyampaikan apa yang telah dipahaminya terhadap siswa lainnya.
- 5) Kembalikan suasana kelas seperti semula kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
- 6) Untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi, maka dibagikan sebuah kartu indeks kepada setiap siswa dalam kelas,
- 7) Mintalah kepada siswa untuk menuliskan sebuah pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari,
- 8) Kumpulkan kartu indeks, lalu acaklah kartu-kartu tersebut sedemikian rupa sebelum kembali dibagikan kepada setiap siswa, sehingga tidak ada siswa pun yang menerima soal yang dibuatnya sendiri,
- 9) Kemudian setiap siswa diminta untuk membaca dan mencoba memikirkan jawaban dari pertanyaan yang diajukan dalam kartu indeks,
- 10) Mintalah siswa secara sukarela atau dapat dengan menunjuk siswa secara acak untuk membaca dan mencoba menjawabnya,
- 11) Setelah jawaban diberikan, mintalah siswa yang lain untuk menanggapi,
- 12) Lanjutkan dengan sukarelawan berikutnya sampai waktu yang disediakan habis,
- 13) Jika tidak cukup waktunya, maka sisa pertanyaan yang belum dijawab dapat diterangkan secara ringkas oleh guru pada sesi pembelajaran berikutnya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Everyone is a Teacher Here*

Kelebihan strategi *Everyone is a Teacher Here* antara lain:⁵⁶

- 1) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, yang mengantuk kembali segar dan hilang ngantuknya.
- 2) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan.
- 3) Siswa diajak untuk dapat menerangkan kepada siswa yang lain,
- 4) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

Adapun kekurangan strategi *Everyone is a Teacher Here* antara lain:⁵⁷

⁵⁶ Eka Andriana, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Everyone Is a Teacher Here Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTsN 7 Tulungagung* (Skripsi: IAIN Tulungagung, 2019), 31.

⁵⁷ *Ibid.*, 32.

- 1) Memerlukan penjelasan materi diawal oleh guru agar soal yang dibuat siswa tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.
- 2) Memerlukan banyak waktu.
- 3) Siswa merasa takut apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang.
- 4) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.

3. Motivasi Belajar PAI Siswa

a. Pengertian Motivasi Belajar PAI Siswa

Secara etimologis kata motivasi berasal dari kata *motif* yang artinya dorongan, kehendak, alasan atau kemauan. Maka, Motivasi, adalah tenaga-tenaga (*forces*) yang membangkitkan dan mengarahkan kelakuan individu. Motivasi bukanlah tingkah laku, melainkan kondisi internal yang kompleks, dan tidak dapat diamati secara langsung, akan tetapi mempengaruhi tingkah laku. Penafsiran motivasi berdasarkan tingkah laku, baik yang verbal maupun non verbal.⁵⁸

Pada proses pembelajaran, dikenal adanya motivasi belajar. Belajar sendiri adalah kegiatan yang mengubah tingkah laku melalui latihan dan pengalaman sehingga menjadi lebih baik sebagai hasil dari penguatan yang dilandasi untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar PAI siswa adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar PAI untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi ini tumbuh karena ada keinginan untuk bisa mengetahui dan memahami sesuatu dan mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan termotivasi untuk mencapai prestasi.

Motivasi merupakan salah satu determinan penting dalam proses pembelajaran, seorang siswa yang tidak mempunyai motivasi untuk belajar PAI, maka tidak akan mungkin aktivitas belajar PAI terlaksana dengan baik, sedang bagi guru apabila tidak mempunyai motivasi untuk mengajar maka proses pembelajaran juga tidak berjalan dengan baik. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberi rangsangan, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran.⁵⁹

⁵⁸ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar* (Ponorogo: CV. Wade Group, 2016), 151.

⁵⁹ Iskandar, *Psikologi*, 180-181

b. Tujuan dan Fungsi Motivasi Belajar PAI Siswa

Secara umum tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang untuk timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

Sedangkan fungsi motivasi menurut Sardiman A.M. ada tiga, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi,
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai,
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.⁶⁰

Ada beberapa peran motivasi belajar PAI yang penting diantaranya adalah:

- 1) Peran motivasi PAI dalam penguatan belajar, ketika dihadapkan pada suatu kasus yang memerlukan pemecahan masalah,
- 2) Peran motivasi PAI sebagai motor penggerak atau pendorong kegiatan belajar,
- 3) Peran motivasi PAI dalam memperjelas tujuan belajar, sehingga siswa tertarik belajar jika yang dipelajarinya sedikitnya sudah bisa diketahui manfaatnya bagi anak,
- 4) Peran motivasi PAI menentukan ketekunan belajar. Seseorang yang termotivasi untuk belajar akan berusaha mempelajari sesuatu dengan baik dan tekun dan berharap memperoleh hasil yang baik,
- 5) Peran motivasi PAI menyeleksi arah perbuatan, bagi siswa apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.⁶¹

c. Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar PAI Siswa

Ada dua faktor yang memengaruhi motivasi belajar PAI siswa, yaitu:⁶²

1) Faktor intrinsik

Adalah faktor motivasi atau dorongan dari dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Misalnya dorongan atau keinginan akan belajar yang sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya, harapan dan cita-cita. Apabila seorang siswa telah memiliki motivasi internal dalam dirinya, maka secara sadar daya dorong seorang individu sebagai

⁶⁰ Binti Maunah, *Psikologi Pendidikan* (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014), 111.

⁶¹ Iskandar, *Psikologi*, 182.

⁶² *Ibid.*, 188-189.

kekuatan untuk melakukan aktivitas belajar yang berhubungan dengan kebutuhannya.

2) Faktor ekstrinsik

Merupakan daya dorongan dari luar diri siswa yang berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri. berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang menyenangkan, dan kegiatan belajar yang menarik. Menurut Winkel model-model motivasi eksternal antara lain: belajar demi memenuhi kewajiban, belajar demi menghindari hukuman, belajar demi memperoleh hadiah, pujian dan lain sebagainya.

d. Indikator Motivasi Belajar PAI Siswa

Indikator atau petunjuk yang dapat dijadikan sebagai acuan bagi motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut.⁶³

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dan belajar PAI. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar disebut motif berprestasi. Motif berprestasi yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif berprestasi adalah motif yang dapat dipelajari, sehingga motif itu dapat diperbaiki dan dikembangkan melalui proses belajar. Seseorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Adanya motivasi ini dalam pembelajaran PAI maka siswa akan selalu berusaha menyelesaikan tugas dari guru dengan tepat waktu.
- 2) Adanya keinginan, semangat dan kebutuhan dalam belajar PAI. Keinginan dan kebutuhan siswa mengenai materi yang dipelajari juga memengaruhi motif siswa dalam belajar PAI. Materi yang dibutuhkan siswa di masa mendatang akan menjadikan siswa bersemangat dalam belajar PAI.
- 3) Memiliki harapan dan cita-cita masa depan. Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya siswa yang memiliki cita-cita berkaitan dengan pembelajaran PAI.
- 4) Adanya pemberian penghargaan dalam proses belajar. Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar anak didik yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk

⁶³ *Ibid.*, 184.

meningkatkan motif belajar anak didik kepada hasil belajar yang lebih baik. Misalnya ketika siswa aktif pada pembelajaran PAI maka guru memberikan pujian.

- 5) Adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik. Lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar siswa, dengan demikian siswa mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar PAI siswa.

4. Keaktifan Belajar PAI Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar PAI Siswa

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang didalamnya berisi aktivitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya. Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat dalam bekerja atau berusaha. Kegiatan bekerja dan berusaha dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Macam aktifitas siswa dalam proses pembelajaran terbagi menjadi dua bagian, yaitu aktifitas fisik dan aktifitas psikis. Aktifitas fisik adalah gerakan yang dilakukan siswa melalui gerakan anggota badan, gerakan membuat sesuatu, bermain maupun bekerja yang dilakukan oleh siswa di dalam kelas. Sedangkan aktivitas psikis adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.⁶⁴

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya, belajar juga diartikan sebagai munculnya atau berubahnya suatu perilaku, kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru.⁶⁵ Pendidikan agama Islam sendiri didefinisikan sebagai suatu proses sistem pendidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh siswa dengan berpedoman pada ajaran agama

⁶⁴ Wibowo, *Upaya*, 130.

⁶⁵ Mahmud, *Psikologi*, 61.

Islam dalam upaya mengubah tingkah laku individu dalam kehidupan pribadi, masyarakat dan kehidupan dalam alam sekitarnya.⁶⁶

Disimpulkan bahwa keaktifan belajar PAI siswa merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam yang berpedoman pada ajaran islam sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif dan dapat mencapai tujuan yang optimal. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri bagi siswa. Siswa dapat belajar sambil bekerja, dengan memperoleh pengetahuan, pemahaman dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat. Ada berbagai aktivitas dalam belajar, Paul D. Dierich membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, yaitu:⁶⁷

- 1) Kegiatan visual, meliputi: membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan lisan, meliputi: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara diskusi dan interupsi.
- 3) Kegiatan mendengarkan, meliputi: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan diskusi, mendengarkan suatu permainan.
- 4) Kegiatan menulis, meliputi: menulis cerita, laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan menggambar, seperti menggambar, membuat grafik, diagram peta dan pola.
- 6) Kegiatan metrik, seperti: melakukan percobaan, menyelenggarakan permainan.
- 7) Kegiatan mental, misalnya merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan emosional, meliputi: minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dengan berceramah, akan menjadikan siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran rendah. Ada beberapa ciri pembelajaran aktif, antara lain:⁶⁸

⁶⁶ Kholidah, *Metode*, 6.

⁶⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), 171-173.

⁶⁸ Mohamad, *Belajar*, 75-76.

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa,
- 2) Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata,
- 3) Pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi,
- 4) Pembelajaran melayani gaya belajar anak untuk berinteraksi multiarah (siswa-guru),
- 5) Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media dan sumber belajar,
- 6) Penataan lingkungan memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar,
- 7) Guru memantau proses belajar siswa,
- 8) Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.

Dengan mengutip pemikiran Gibbs, E. Mulyasa ada beberapa hal yang perlu dilakukan agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, yaitu:⁶⁹

- 1) Dikembangkan rasa percaya diri pada siswa dan mengurangi rasa takut,
- 2) Memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas terarah,
- 3) Melibatkan siswa dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasinya,
- 4) Memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter,
- 5) Melibatkan mereka secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan,
- 6) Menggunakan metode, media serta strategi yang mendorong siswa agar terlibat aktif dalam proses belajar-mengajar.

b. Faktor yang Memengaruhi Keaktifan Belajar PAI Siswa

- 1) Faktor eksternal yakni faktor dari luar diri siswa, meliputi:
 - a) Kondisi lingkungan belajar sekitar siswa
 - b) Pendekatan belajar,
 - c) Metode pembelajaran,
 - d) Strategi yang digunakan pada pembelajaran.⁷⁰
- 2) Faktor internal yakni faktor yang berasal dari siswa itu sendiri, meliputi:
 - a) Faktor fisiologis yaitu kesehatan dan jasmani siswa,
 - b) Faktor psikologis yaitu perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, dan kesiapan.⁷¹

⁶⁹ Iskandar, *Psikologi*, 95-96.

⁷⁰ Mulyani, *Penerapan*, 413.

⁷¹ Rusno, *Faktor*, 109.

c. Indikator Keaktifan Belajar PAI Siswa

Penilaian proses belajar-mengajar terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti belajar-mengajar. Ada beberapa indikator keaktifan belajar siswa yaitu sebagai berikut:⁷²

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya,
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah,
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi,
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah,
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya,
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis,
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Kumaran kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁷³ Sehingga berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel Independen (X_1): Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here*.

(X_2): Motivasi Belajar PAI siswa.

Variabel Dependen (Y): Keaktifan Belajar PAI siswa.

1. Jika penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* efektif, maka keaktifan belajar PAI siswa akan tinggi.
2. Jika motivasi belajar tinggi, maka keaktifan belajar PAI siswa akan tinggi.
3. Jika penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* efektif dan motivasi tinggi, maka keaktifan belajar PAI siswa akan tinggi.
4. Jika penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* tidak efektif, maka keaktifan belajar PAI siswa akan rendah.

⁷² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 61.

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2015), 60.

5. Jika motivasi belajar rendah, maka keaktifan belajar PAI siswa akan rendah.
6. Jika penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* tidak efektif dan motivasi rendah, maka keaktifan belajar PAI siswa akan rendah.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan peneliti, mengenai hubungan antar variabel.⁷⁴ Berdasarkan pengertian tersebut, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **H₀** : Penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.
H₁ : Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.
2. **H₀** : Motivasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI Siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.
H₁ : Motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.
3. **H₀** : Penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.
H₁ : Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.



⁷⁴ Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2016), 66.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

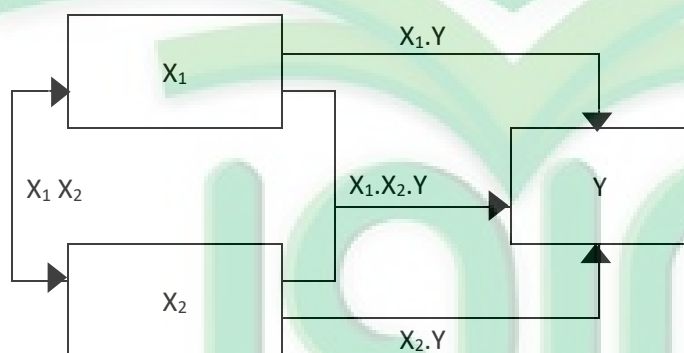
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif ini sebagai metode ilmiah, karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah, yaitu konkrit/empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode kuantitatif adalah metode penelitian dimana data penelitiannya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistika.¹²²

Metode penelitian ini menggunakan metode *expost facto* yaitu penelitian sesudah kejadian, dengan tidak memberikan perlakuan-perlakuan tertentu, peneliti tidak melakukan kontrol terhadap variabel bebas.¹²³

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel *independen* (variabel bebas), yaitu variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel independen disimbolkan dengan variabel X.¹²⁴ dalam penelitian ini terdapat dua variabel X yaitu metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar.
2. Variabel *dependen* (variabel terikat), yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel ini disimbolkan dengan variabel Y.¹²⁵ Dalam penelitian ini yang menjadi variabel Y adalah keaktifan belajar PAI siswa.

Dengan demikian rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian

¹²² Sugiono, *Metode*, 7.

¹²³ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 39.

¹²⁴ *Ibid.*, 39.

¹²⁵ *Ibid.*, 39.

Keterangan :

X₁ : Penerapan Metode Jigsaw dengan Strategi *Everyone is a teacher here*

X₂ : Motivasi Belajar PAI Siswa

Y : Keaktifan Belajar PAI Siswa

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 kesimpulan.¹²⁶ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas XI. MIPA 1, XI. MIPA 2, XI.IIS 1 dan XI.IIS 2 yang berjumlah 93 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili).¹²⁷

Dalam penelitian ini jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh yaitu pengambilan jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Maka sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, yang berjumlah 93 siswa.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. selain itu, instrumen pengumpulan data diartikan sebagai alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula. Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah :

1. Data tentang penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here* pada kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun.

¹²⁶ *Ibid.*, 80.

¹²⁷ *Ibid.*, 81.

2. Data tentang motivasi belajar PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun.
3. Data tentang keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun.

Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, baik data tentang penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here* (X_1), motivasi belajar PAI siswa (X_2) maupun keaktifan belajar PAI siswa (Y). adapun instrumen pengumpulan data sebagai berikut :

Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data

Variabel Penelitian	Indikator	Subjek	No. Item uji validitas		No. Item setelah uji validitas	
			+	-	+	-
(Variabel X-1) Penerapan Metode <i>Jigsaw</i> dengan Strategi <i>Everyone is a Teacher Here</i>	Siswa senang belajar dengan berkelompok.		1	2	1	
	Siswa dapat saling bekerjasama untuk memahami materi yang dipelajari.		3, 4	5	2, 3	4
	Siswa dapat saling bergantian menjelaskan materi yang diperoleh.		6, 7	8	5, 6	7
	Siswa dapat memahami materi yang disampaikan teman.		9	10, 11	8	9, 10
	Siswa dapat lebih mudah memahami materi saat pembelajaran berlangsung.		12, 13	14	11, 12	
	Siswa dapat membuat pertanyaan mengenai materi yang dibahas.		15, 16		13, 14	
	Siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan.		17, 18	19	15, 16	17
	Siswa dapat menanggapi pertanyaan teman.		20	21	18	19
	Siswa memberi kesempatan pada siswa lain untuk		22, 23		20	

Variabel Penelitian	Indikator	Subjek	No. Item uji validitas		No. Item setelah uji validitas	
			+	-	+	-
	memikirkan jawaban mengenai isi materi yang di ajarkan.					
	Siswa dapat menjadi lebih konsentrasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.		24, 25		21, 22	
(Variabel X-2) Motivasi Belajar PAI Siswa	Siswa mempunyai keinginan untuk berhasil.		1, 2		1, 2	
	Siswa memiliki dorongan dalam belajar.		3, 4		3, 4	
	Siswa memiliki harapan masa depan.		5, 6, 7		5, 6, 7	
	Siswa mendapat penghargaan dalam belajar.		8, 9, 10		8, 9, 10	
	Siswa tertarik dalam kegiatan belajar.		11, 12		11, 12	
	Siswa merasakan lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik.		13	14	13	14
	Siswa tekun dalam menghadapi tugas.		15, 16, 17		15, 16, 17	
	Siswa memiliki keinginan untuk belajar.		18, 19, 20		18, 19, 20	
	Siswa menunjukkan perhatian terhadap tugas yang diberikan.		21, 22		21	
	Siswa ulet dalam memecahkan masalah.		24, 25	23	22, 23	
(Variabel Y)	Siswa rajin membaca materi dari guru.		1, 2		1, 2	

Variabel Penelitian	Indikator	Subjek	No. Item uji validitas		No. Item setelah uji validitas	
			+	-	+	-
Keaktifan Belajar PAI Siswa	Siswa dapat fokus memperhatikan penjelasan guru dan teman.		3, 4		3, 4	
	Siswa dapat menjawab pertanyaan guru dengan baik.		5, 6	7	5, 6	7
	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru dan teman.		8, 9	10	8, 9	10
	Siswa dapat mengemukakan pendapat dalam diskusi.		11, 12	13	11	12
	Siswa dapat fokus mendengarkan pendapat teman.		14	15	13	14
	Siswa dapat memberikan tanggapan.		16, 17	18	15	16
	Siswa berani mempresentasikan hasil diskusi.		19, 20		17, 18	
	Siswa dapat membuat rangkuman materi.		21, 22		19, 20	
	Siswa rajin mencatat hasil diskusi.		23, 24, 25		21, 22, 23	

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan terbuka ataupun tertutup.¹²⁸

¹²⁸ Sugiyono, *Metode*, 142.

Skala yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah skala likert, yang biasanya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi orang lain. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.¹²⁹

Kriteria alternatif jawaban yang disusun dalam lembar angket yaitu : (SS) Sangat Setuju, (S) Setuju, RG (Ragu-ragu), (TS) Tidak Setuju dan (STS) Sangat Tidak Setuju. Jawaban yang diberikan oleh responden yaitu dengan menggunakan tanda check (√) pada salah satu kolom alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan keadaan diri dan apa yang dirasakan oleh responden. Adapun nilai yang diberikan terhadap jawaban subyek diukur dengan nilai mulai dari 5, 4, 3, 2, 1 untuk pernyataan positif dan 1, 2, 3, 4, 5 untuk pernyataan negatif. Berikut rincian penilaian pada setiap alternatif jawaban yang terdapat pada lembar angket :

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Skor Angket

No.	Alternatif Jawaban	Bobot Skor	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju (SS)	5	1
2.	Setuju (S)	4	2
3.	Ragu-Ragu (RG)	3	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Pengumpulan data dengan teknik angket ini digunakan peneliti untuk melakukan penelitian pada variabel X_1 yakni penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*, variabel X_2 yakni motivasi belajar PAI siswa dan variabel Y yaitu keaktifan belajar PAI siswa pada kelas XI di SMAN 1 Ngrayun .

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, karya-karya dan sebagainya.¹³⁰ Metode dokumentasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data pendukung tentang profil SMAN 1 Ngrayun, yaitu sejarah berdirinya SMAN 1 Ngrayun, visi dan misi, struktur organisasi, dan letak geografis SMAN 1 Ngrayun.

¹²⁹ *Ibid.*, 93.

¹³⁰ *Ibid.*, 240.

E. Teknik Analisis Data

1. Tahap Pra Penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas atau keshahihan merupakan sesuatu yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.¹³¹ Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Sebagai contoh misalnya, peneliti akan mengetahui validitas hasil tes dari mata pelajaran pendidikan agama islam. Caranya adalah dengan mengadakan tes tersebut kepada siswa yang diambil sebagai subjek uji coba. Apabila hasil tes sesuai dengan kriteria atau sudah sejajar antara hasil tes tersebut dengan kriteria, maka teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui hal tersebut adalah dengan menggunakan rumus korelasi yang dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:¹³²

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Angka indeks korelasi *Product Moment*

$\sum X$: jumlah seluruh nilai X

$\sum Y$: jumlah seluruh nilai Y

$\sum XY$: jumlah hasil perkalian antara nilai X dan nilai Y

Apabila $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut valid. Apabila $r_{xy} < r_{tabel}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut tidak valid.¹³³

Dalam pengujian validitas instrumen penelitian, jumlah responden yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah 93 responden. Sedangkan jumlah butir

¹³¹ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama*, 46.

¹³² *Ibid*, 168-170.

¹³³ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik Dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012), 84.

soal instrumen penelitian sebanyak 25 pernyataan untuk variabel penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*, 25 pernyataan untuk variabel motivasi belajar PAI siswa, dan 25 pernyataan untuk variabel keaktifan belajar PAI siswa.

Dari hasil perhitungan uji validitas variabel penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* yang berjumlah 25 item instrumen penelitian terdapat 3 item instrumen penelitian yang tidak valid, sehingga ada 22 item instrumen yang valid. Sedangkan hasil perhitungan uji validitas variabel motivasi belajar PAI siswa yang berjumlah 25 item instrumen penelitian terdapat 2 item instrumen penelitian yang tidak valid, sehingga ada 23 item instrumen yang valid, dan dari hasil perhitungan uji validitas variabel keaktifan belajar PAI siswa yang berjumlah 25 item instrumen penelitian terdapat 2 item instrumen penelitian yang tidak valid, sehingga ada 23 item instrumen yang valid.

Berikut hasil perhitungan uji validitas instrumen variabel penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* :

Tabel 3.3 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Penerapan Metode *Jigsaw* Dengan Strategi *Everyone Is A Teacher Here*

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
1	0,27	0,207	Valid
2	0,169	0,207	Tidak Valid
3	0,461	0,207	Valid
4	0,35	0,207	Valid
5	0,435	0,207	Valid
6	0,251	0,207	Valid
7	0,23	0,207	Valid
8	0,424	0,207	Valid
9	0,369	0,207	Valid
10	0,399	0,207	Valid

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
11	0,497	0,207	Valid
12	0,46	0,207	Valid
13	0,456	0,207	Valid
14	0,174	0,207	Tidak Valid
15	0,238	0,207	Valid
16	0,334	0,207	Valid
17	0,445	0,207	Valid
18	0,36	0,207	Valid
19	0,479	0,207	Valid
20	0,278	0,207	Valid
21	0,28	0,207	Valid
22	0,191	0,207	Tidak Valid
23	0,436	0,207	Valid
24	0,422	0,207	Valid
25	0,469	0,207	Valid

Berdasarkan rekapitulasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* yang valid dan digunakan untuk penelitian sesungguhnya yaitu nomor soal 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25. Sedangkan nomor soal 2, 14, dan 22 tidak valid sehingga tidak diikutkan pada analisis

Setelah instrumen variabel penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* yang tidak valid dihilangkan, berikut ini adalah hasil rekapitan uji validitas instrumen yang valid, yang akan digunakan pada analisis selanjutnya :

Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Penerapan Metode *Jigsaw* Dengan Strategi *Everyone Is A Teacher Here* Tahap 2

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
1	0,326	0,207	Valid
2	0,493	0,207	Valid
3	0,378	0,207	Valid
4	0,361	0,207	Valid
5	0,267	0,207	Valid
6	0,277	0,207	Valid
7	0,39	0,207	Valid
8	0,399	0,207	Valid
9	0,442	0,207	Valid
10	0,447	0,207	Valid
11	0,483	0,207	Valid
12	0,455	0,207	Valid
13	0,339	0,207	Valid
14	0,397	0,207	Valid
15	0,493	0,207	Valid
16	0,419	0,207	Valid
17	0,414	0,207	Valid
18	0,294	0,207	Valid
19	0,251	0,207	Valid
20	0,459	0,207	Valid

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
21	0,423	0,207	Valid
22	0,492	0,207	Valid

Sedangkan untuk hasil perhitungan uji validitas instrumen variabel motivasi belajar PAI siswa sebagai berikut:

Tabel 3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar PAI Siswa

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
1	0,304	0,207	Valid
2	0,338	0,207	Valid
3	0,509	0,207	Valid
4	0,603	0,207	Valid
5	0,48	0,207	Valid
6	0,359	0,207	Valid
7	0,382	0,207	Valid
8	0,305	0,207	Valid
9	0,317	0,207	Valid
10	0,278	0,207	Valid
11	0,288	0,207	Valid
12	0,288	0,207	Valid
13	0,268	0,207	Valid
14	0,276	0,207	Valid
15	0,362	0,207	Valid
16	0,284	0,207	Valid

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
17	0,476	0,207	Valid
18	0,223	0,207	Valid
19	0,447	0,207	Valid
20	0,365	0,207	Valid
21	0,477	0,207	Valid
22	0,14	0,207	Tidak Valid
23	0,054	0,207	Tidak Valid
24	0,378	0,207	Valid
25	0,357	0,207	Valid

Berdasarkan rekapitulasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel motivasi belajar PAI siswa yang valid dan digunakan untuk penelitian sesungguhnya yaitu nomor soal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25. Sedangkan nomor soal 22 dan 23 tidak valid sehingga tidak diikuti pada analisis

Setelah instrumen variabel motivasi belajar PAI siswa yang tidak valid dihilangkan, berikut ini adalah hasil rekapitan uji validitas instrumen yang valid, yang akan digunakan pada analisis selanjutnya :

Tabel 3.6 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar PAI Siswa Tahap 2

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
1	0,322	0,207	Valid
2	0,321	0,207	Valid
3	0,485	0,207	Valid
4	0,612	0,207	Valid
5	0,468	0,207	Valid
6	0,65	0,207	Valid

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
7	0,397	0,207	Valid
8	0,333	0,207	Valid
9	0,358	0,207	Valid
10	0,284	0,207	Valid
11	0,286	0,207	Valid
12	0,324	0,207	Valid
13	0,28	0,207	Valid
14	0,243	0,207	Valid
15	0,331	0,207	Valid
16	0,278	0,207	Valid
17	0,501	0,207	Valid
18	0,229	0,207	Valid
19	0,464	0,207	Valid
20	0,372	0,207	Valid
21	0,46	0,207	Valid
22	0,403	0,207	Valid
23	0,366	0,207	Valid

Sedangkan untuk hasil perhitungan uji validitas instrumen variabel keaktifan belajar PAI siswa sebagai berikut:

Tabel 3.7 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Keaktifan Belajar PAI Siswa

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
1	0,237	0,207	Valid

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
2	0,48	0,207	Valid
3	0,284	0,207	Valid
4	0,312	0,207	Valid
5	0,291	0,207	Valid
6	0,283	0,207	Valid
7	0,21	0,207	Valid
8	0,358	0,207	Valid
9	0,3	0,207	Valid
10	0,293	0,207	Valid
11	0,189	0,207	Tidak Valid
12	0,229	0,207	Valid
13	0,404	0,207	Valid
14	0,255	0,207	Valid
15	0,331	0,207	Valid
16	0,158	0,207	Tidak Valid
17	0,446	0,207	Valid
18	0,26	0,207	Valid
19	0,416	0,207	Valid
20	0,459	0,207	Valid
21	0,403	0,207	Valid
22	0,499	0,207	Valid
23	0,313	0,207	Valid

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
24	0,292	0,207	Valid
25	0,37	0,207	Valid

Berdasarkan rekapitulasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel keaktifan belajar PAI siswa yang valid dan digunakan untuk penelitian sesungguhnya yaitu nomor soal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25. Sedangkan nomor soal 11 dan 16 tidak valid sehingga tidak diikuti pada analisis

Setelah instrumen variabel keaktifan belajar PAI siswa yang tidak valid dihilangkan, berikut ini adalah hasil rekapitan uji validitas instrumen yang valid, yang akan digunakan pada analisis selanjutnya :

Tabel 3.8 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Keaktifan Belajar PAI Siswa Tahap 2

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
1	0,214	0,207	Valid
2	0,474	0,207	Valid
3	0,286	0,207	Valid
4	0,308	0,207	Valid
5	0,298	0,207	Valid
6	0,291	0,207	Valid
7	0,246	0,207	Valid
8	0,402	0,207	Valid
9	0,278	0,207	Valid
10	0,332	0,207	Valid
11	0,219	0,207	Valid
12	0,399	0,207	Valid
13	0,241	0,207	Valid

No. Soal	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
14	0,353	0,207	Valid
15	0,426	0,207	Valid
16	0,307	0,207	Valid
17	0,42	0,207	Valid
18	0,46	0,207	Valid
19	0,392	0,207	Valid
20	0,485	0,207	Valid
21	0,321	0,207	Valid
22	0,267	0,207	Valid
23	0,367	0,207	Valid

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliable artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan.¹³⁴

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus *Alpha Cronbach*, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2} \right)$$

¹³⁴ *Ibid*, 178.

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ^2 : varians total.¹³⁵

Jika nilai $r_{11} > 0,6$, maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel.¹³⁶

Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 adalah sebagai berikut :

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Penerapan Metode *Jigsaw* Dengan Strategi *Everyone Is A Teacher Here*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.725	22

Berdasarkan dari hasil output aplikasi SPSS versi 25.0 diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,725. Sehingga $r_{11} (0,725) > 0,6$. Dengan demikian instrumen penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dapat dikatakan reliabel.

Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen motivasi belajar PAI siswa dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 adalah sebagai berikut :

Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar PAI Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.701	23

Berdasarkan dari hasil output aplikasi SPSS versi 25.0 diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,701. Sehingga $r_{11} (0,701) > 0,6$. Dengan demikian instrumen motivasi belajar PAI siswa dapat dikatakan reliabel.

Dan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen keaktifan belajar PAI siswa dengan bantuan aplikasi SPSS adalah sebagai berikut :

¹³⁵ *Ibid*, 196.

¹³⁶ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 99.

Table 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Keaktifan Belajar PAI Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.642	23

Berdasarkan dari hasil output aplikasi SPSS versi 25.0 diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada intrumen keaktifan belajar PAI siswa sebesar 0,642. Sehingga $r_{11} (0,642) > 0,6$. Dengan demikian instrumen motivasi belajar PAI siswa dapat dikatakan reliabel.

2. Tahap Analisis Hasil Penelitian

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Uji normalitas yang paling sederhana adalah membuat grafik distribusi frekuensi data. Jika jumlah data cukup banyak dan penyebarannya tidak 100% normal (tidak normal sempurna), maka kesimpulan yang ditarik kemungkinan salah. Untuk menghindari kesalahan tersebut, maka dalam teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus uji *Kolmogorov-Smornov*, dengan rumus sebagai berikut :¹³⁷

Hipotesis :

H_0 : Data tidak berdistribusi normal

H_1 : Data berdistribusi normal

Statistik Uji:

$$D_{max} = \left\{ \frac{f_i}{n} - \left[\frac{f_{ki}}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Keterangan :

n = jumlah data

f_i = frekuensi

f_{ki} = frekuensi kumulatif

$z = \frac{X - \mu}{\sigma}$

$D_{tabel} = D_{a(n)}$

¹³⁷ Wulansari, *Statistik*, 45..

Keputusan:

H_1 diterima dan tolak H_0 apabila nilai signifikansi $> \alpha$, sehingga berarti data berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel independen (Y) dengan variabel dependen (X) bersifat linier (garis lurus). Jika hubungan tidak linier dan tetap dianalisis dengan teknik statistik parametrik, maka korelasi yang didapatkan bisa sangat rendah, sehingga sebaiknya menggunakan teknik statistika nonparametrik.¹³⁸

Hipotesis :

H_0 : Garis regresi tidak linier

H_1 : Garis regresi linier

Statistik uji (SPSS):

P-value = Ditunjukkan oleh nilai *Sig.* pada *Deviation from Linearity*

α = Tingkat signifikansi yang dipilih 0,05 atau 0,01

Keputusan:

Tolak H_0 dan H_1 diterima, apabila *P-value* $> \alpha$, berarti Berarti garis regresi linier.

3) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah ada korelasi antar variabel independen pada model regresi. Semakin kecil korelasi antar variabel independen makin baik untuk model regresi yang dipergunakan.¹³⁹ Berbagai metode telah banyak ditawarkan untuk melakukan uji multikolinieritas, diantaranya adalah metode *Learner*, kondisional indeks, *Variance Inflation Factor* (VIF), *Variance Decomposition Proportions* (VDP), serta uji *Farrar* dan *Glauber*. Namun, pada penelitian ini prosedur pengujian multikolinieritas menggunakan *Variance Inflation Factor* (VIF), karena metode ini dapat dilakukan dengan mudah menggunakan *software*. Interpretasi hasil uji multikolinieritas menyebutkan bahwa apabila VIF kurang dari 10, maka tidak terdapat masalah multikolinieritas. Sedangkan apabila VIF lebih dari 10, maka terdapat masalah multikolinieritas.¹⁴⁰

¹³⁸ Muhammad Nisfiannor, *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), 92.

¹³⁹ *Ibid.*, 92.

¹⁴⁰ Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), 325-326.

4) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebuah data mempunyai variansi yang tidak sama diantara data tersebut. Data yang diharapkan adalah yang memiliki variansi yang tidak sama.¹⁴¹

Hipotesis :

H_0 : Terjadi heteroskedastisitas

H_1 : Tidak Terjadi heteroskedastisitas

Statistika uji :

α = Tingkat signifikansi yang dipilih 0,05 atau 0,01.

P-value (Sig) = Ditunjukkan oleh nilai Sig.

Keputusan :

Tolak H_0 dan terima H_1 apabila nilai *p-value* $> \alpha$, berarti tidak terjadi heteroskedastisitas.

5) Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi dilakukan untuk mengetahui apakah ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pada periode t , sebelumnya pada model regresi linier dipergunakan. Jika terjadi korelasi maka dinamakan ada problem autokorelasi. Dalam model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi autokorelasi.¹⁴²

Autokorelasi dapat dideteksi dengan berbagai metode. Diantaranya adalah dengan menggunakan metode grafik, uji *Geary*, uji *Durbin-Watson*, dan uji *Breusch-Goodfrey* (BG). Dalam penelitian ini pengujian autokorelasi dilakukan dengan menggunakan uji *Durbin-Watson*. Interpretasi hasil uji autokorelasi menggunakan SPSS dengan membandingkan nilai *Durbin-Watson* dengan nilai d_u .¹⁴³

Hipotesis :

H_0 : Terjadi autokorelasi

H_1 : Tidak terjadi autokorelasi

¹⁴¹ Nisfiannor, *Pendekatan.*, 92.

¹⁴² *Ibid.*, 92.

¹⁴³ Irawan, *Pengantar*, 319-320.

Statistik Uji:

d = Ditunjukkan oleh nilai Durbin Watson

d_u = Nilai batas atas / *upper Durbin Watson table* (Lihat pada Tabel *Durbin Watson* dengan $\alpha = 0,05$ atau $0,01$; k = banyaknya variabel bebas; n = jumlah responden).

Keputusan :

Jika nilai d terletak di antara d_u dan $4-d_u$ maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima berarti tidak terjadi autokorelasi.

b. Uji Hipotesis**1) Uji Regresi Linear Sederhana**

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan nomor 1 dan 2 adalah menggunakan regresi linier sederhana. Sedangkan untuk mendapat model regresi Linier sederhananya yaitu:

$$\hat{y} = b_0 + b_1 x_i$$

- a) Langkah pertama mencari nilai b_0 dan b_1

$$b_1 = \frac{\sum xy - n \cdot \bar{x} \cdot \bar{y}}{\sum x^2 - n \bar{x}^2}$$

$$b_0 = \bar{y} - b_1 \bar{x}$$

- b) Langkah ke dua menghitung koefisien determinasi (besarnya pengaruh variabel x terhadap variabel y)

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

2) Uji Regresi Linier Berganda dengan 2 Variabel Bebas

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan nomor 3 adalah dengan menggunakan regresi linier berganda 2 variabel bebas. Sedangkan untuk mendapatkan model regresi linier berganda 2 variabel bebas yaitu:¹⁴⁴

$$\hat{y} = b_0 + b_1 x_1 + b_2 x_2$$

- a) Langkah pertama mencari nilai b_0 , b_1 dan b_2

$$b_1 = \frac{(\sum X_2^2)(\sum X_2^2 Y) - (\sum X_2 Y)(\sum X_1 X_2)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1 X_2)^2}$$

$$b_2 = \frac{(\sum X_1^2)(\sum X_2 Y) - (\sum X_1 Y)(\sum X_1 X_2)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1 X_2)^2}$$

$$b_0 = \frac{\sum y - b_1 \sum x_1 - b_2 \sum x_2}{n}$$

Dimana:

$$\sum X_1^2 = \sum x_1 - \frac{(\sum x_1)^2}{n}$$

¹⁴⁴ Retno Widyaningrum, *Statistika* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2017), 125-130.

$$\begin{aligned}\sum X_2^2 &= \sum x_2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n} \\ \sum X_1X_2 &= \sum x_1x_2 - \frac{(\sum x_1)(\sum x_2)}{n} \\ \sum X_2Y &= \sum x_2y - \frac{(\sum x_2)(\sum y)}{n} \\ \sum Y^2 &= \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}\end{aligned}$$

- b) Langkah ke dua menghitung koefisien determinasi (besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen)

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

Keterangan :

- X : Variabel bebas / independen
 b_0 : Prediksi *intercept* (nilai \hat{y} jika $x = 0$)
 b_1, b_2 : prediksi *slope* (arah koefisien regresi)
 n : Jumlah observasi / pengamatan
 x : Data ke- i variabel x (independen/bebas), dimana $i=1,2,..n$
 y : Data ke- i variabel y (dependen/terikat), dimana $i=1,2,..n$
 Y : Variabel terikat / dependen
 \bar{x} : mean/rata-rata dari penjumlahan data variabel x (independen/bebas)
 \bar{y} : mean/rata-rata dari penjumlahan data variabel y (dependen/terikat)
 R^2 : Koefisien determinasi
 SSR : *Sum of Square Regression*
 SSE : *Sum of Square Error*
 SST : *Sum of Square Total*
 MSR : *Mean Square Regression*
 MSE : *Mean Square Error*

P O N O R O G O

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil SMAN 1 Ngrayun

SMAN (Sekolah Menengah Atas Negeri) 1 Ngrayun merupakan Lembaga Pendidikan Menengah Akhir, yang berstatus Negeri, yang terletak di Desa Selur, Kecamatan Ngrayun, Kabupaten Ponorogo, berikut adalah profil SMAN 1 Ngrayun:

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Ngrayun

NPSN : 20510154

NSS ; 301051101001

Akreditasi : A

Alamat : Jl. Jendral Sudirman No. 12

Desa : Selur

Kecamatan : Ngrayun

Kabupaten : Ponorogo

Kode Pos : 63464

No. Telp : 082895894609

Email : sman_ngrayunpnrg@yahoo.com

Jenjang : SMA

Status : Negeri

2. Sejarah Berdirinya SMAN 1 Ngrayun

Sejarah berdirinya SMA Negeri 1 Ngrayun secara yuridis dengan SK Kemendikbud RI Nomor: 0473/0/1983 yang menetapkan dibukanya SMA baru, maka terhitung mulai buka tanggal 1 Juli 1992 SMA Negeri 1 Ngrayun berdiri. Pada awal tahun 2002/2003 pengelolaan dan pembinaan SMA Negeri 1 Ngrayun diserahkan kepada Kepala Sekolah yang saat itu merangkap oleh Drs. Budi, M.Pd.

3. Letak Geografis SMAN 1 Ngrayun

SMA Negeri 1 Ngrayun terletak di kota wilayah selatan kabupaten Ponorogo yang berbatasan dengan Kabupaten Pacitan dan Kabupaten trenggalek, kabupaten Madiun dan kabupaten Magetan. Secara geografis SMA Negeri 1 Ngrayun berada di Desa Selur Kec. Ngrayun Kab. Ponorogo yang terletak di daerah pegunungan. SMA Negeri 1 Ngrayun

terletak di Jl. Jendral Sudirman Ds. Selur Kec. Ngrayun. Wilayah ini berada di wilayah Kabupaten Ponorogo bagian selatan.

4. Visi, Misi dan Tujuan SMAN 1 Ngrayun

a. Visi Sekolah

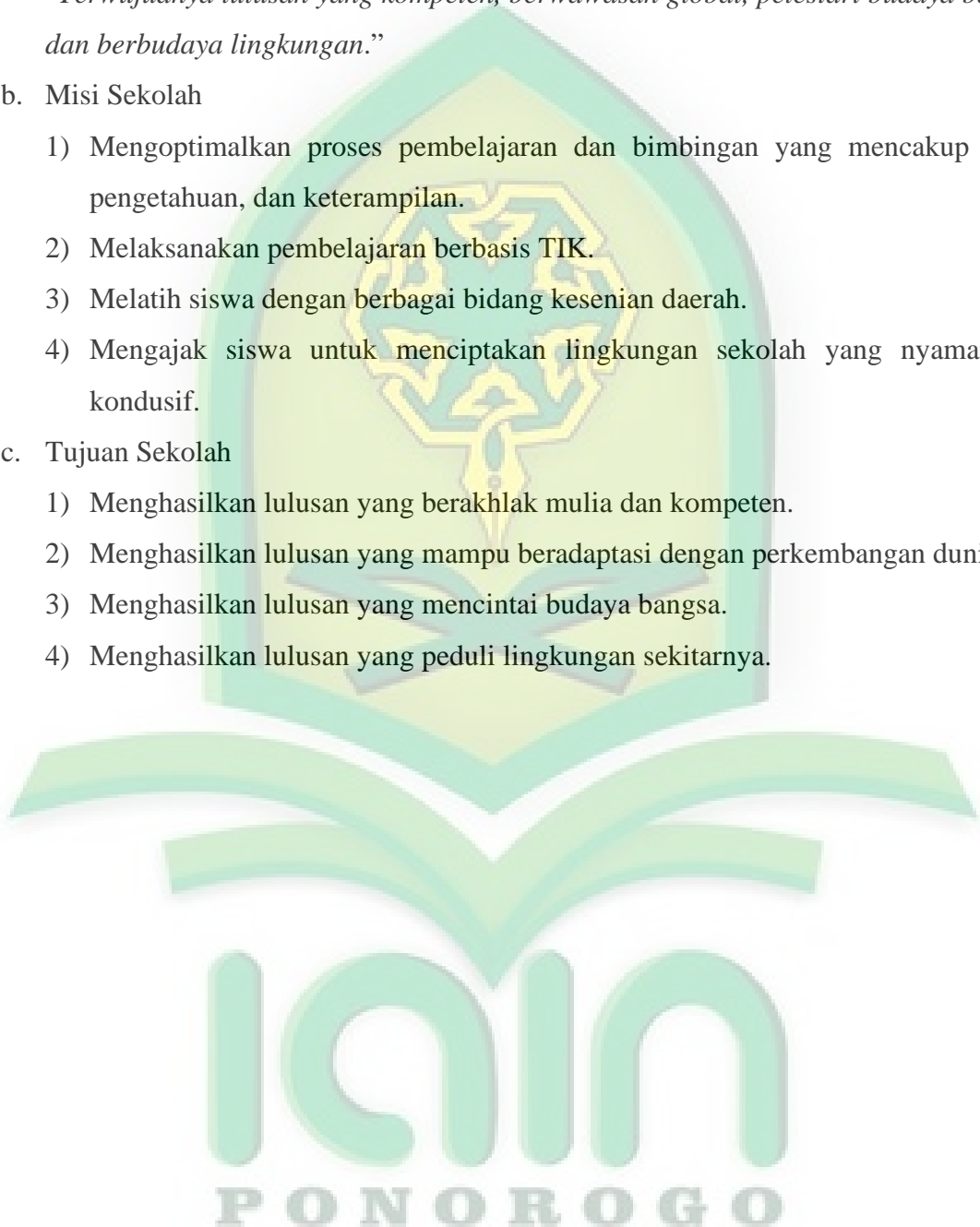
“Terwujudnya lulusan yang kompeten, berwawasan global, pelestari budaya bangsa, dan berbudaya lingkungan.”

b. Misi Sekolah

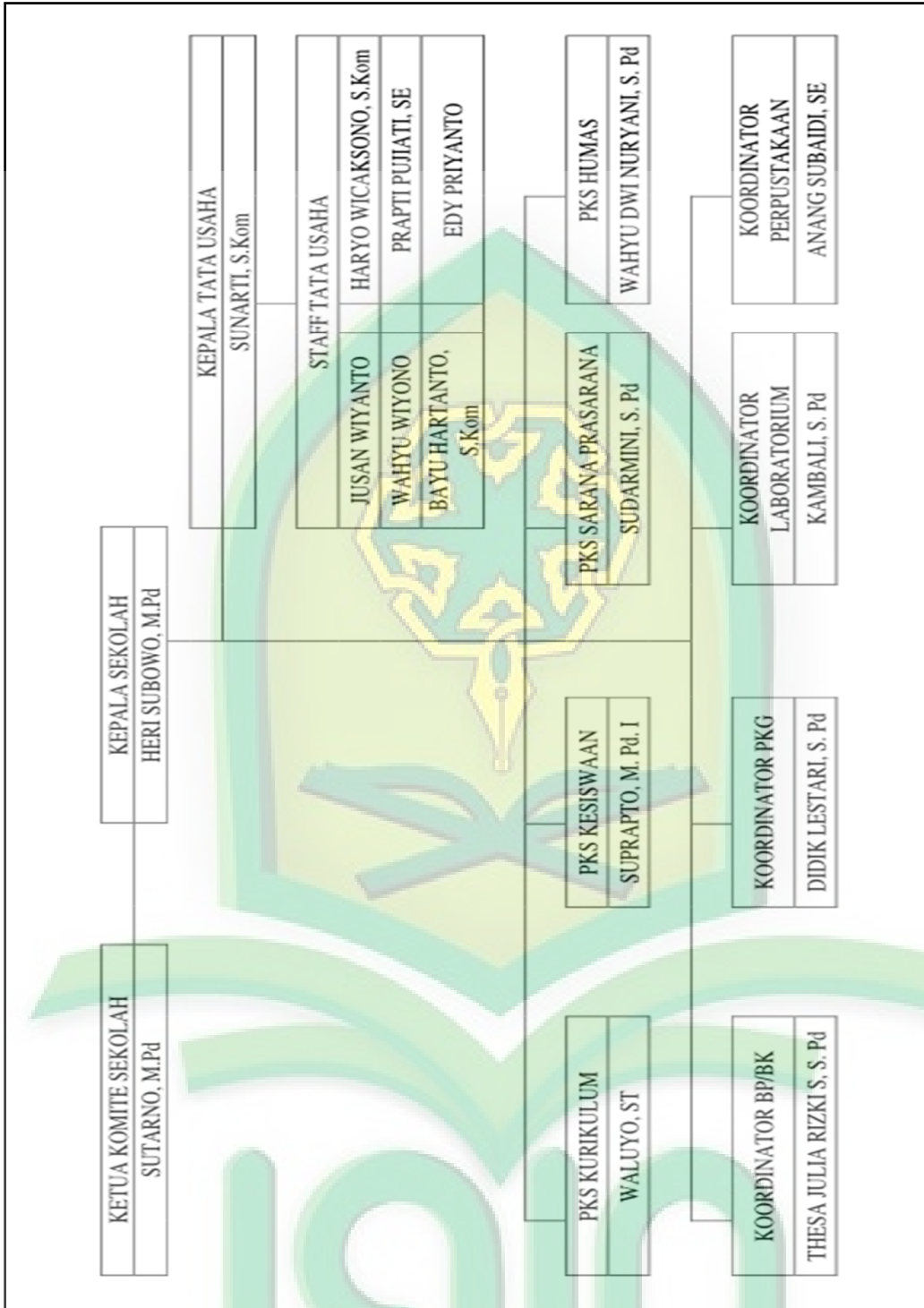
- 1) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- 2) Melaksanakan pembelajaran berbasis TIK.
- 3) Melatih siswa dengan berbagai bidang kesenian daerah.
- 4) Mengajak siswa untuk menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman dan kondusif.

c. Tujuan Sekolah

- 1) Menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia dan kompeten.
- 2) Menghasilkan lulusan yang mampu beradaptasi dengan perkembangan dunia.
- 3) Menghasilkan lulusan yang mencintai budaya bangsa.
- 4) Menghasilkan lulusan yang peduli lingkungan sekitarnya.



5. Struktur Organisasi SMAN 1 Ngrayun



Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMAN 1 Ngrayun

P O N O R O G O

6. Data Guru dan Siswa di SMAN 1 Ngrayun

a. Data Guru SMAN 1 Ngrayun

Tabel 4.1 Data Guru SMAN 1 Ngrayun

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	PENDIDIKAN TERAKHIR
1	ACHMADI BUDIANTO, S. Kom	L	S1
2	AGUNG SURYO NUGROHO, S. Pd	L	S1
3	AGUS RIYANTO, S. Pd	L	S1
4	ANANG ZUBAIDI, S. Pd	L	S1
5	Dra. ANIK PUJIASTUTI	P	S1
6	ARUN ULFANA, S.Pd	L	S1
7	BAMBANG EKO CAHYONO, S. Pd	L	S1
8	DIDIK LESTARI, S. Pd	P	S1
9	DYAH AYU ANGGRAINI, S. Pd	P	S1
10	ENDAR SEYO SUSILO, S. Hut	L	S1
11	ERLIN SUWITO, S. Pd.I	L	S1
12	WAHYU DWI NURYANI, S. Pd	P	S1
13	WAHYUNI, S. Pd	P	S1
14	WIJATA, S. Pd	L	S1
15	KAMBALI, S. Pd	L	S1
16	MISMAN, S. Pd	L	S1
17	NOVAN HARIS HARDYANTO, S. Sos	L	S1
18	RISKA JUWITA HANDAYANI, S. Pd	P	S1
19	RUSTA EKA NUGRAHA E.S, S. Pd	L	S1
20	SRI WAHYUNI, S. Pd	P	S1
21	SUDARMINI, S. Pd	P	S1
22	SUPRAPTO, M.Pd. I	L	S2
23	SUYATMI, S. Pd	P	S1
24	SYAHRUL NEZA ROZALY, S. Pd	L	S1
25	THESA JULIA RIZKI SAMSUDIN, S. Pd	P	S1
26	Dra. WAHYUNI LESTARI	P	S1
27	WALUYO, ST	L	S1
28	YOHANES BUDIYANTO, S. Pd	L	S1
29	YUNI PRAMITA, S. Pd	P	S1

b. Data Siswa SMAN 1 Ngrayun

Tabel 4.2 Data Siswa SMAN 1 Ngrayun

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	X MIPA 1	25
2	X MIPA 2	22
3	X IPS 1	25
4	X IPS 2	23
5	XI MIPA 1	24
6	XI MIPA 2	25
7	XI IPS 1	24
8	XI IPS 2	20
9	XII MIPA 1	24
10	XII MIPA 2	25
11	XII IPS 1	36
12	XII IPS 2	35
TOTAL		308

B. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Tentang Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone Is A Teacher Here*

Deskripsi data ini bertujuan untuk memberikan gambaran data penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*. Untuk mendapatkan data mengenai penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*, peneliti menggunakan angket yang didistribusikan kepada responden yang berjumlah 93 siswa. Adapun hasil skor penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun sebagai berikut:

Tabel 4.3 Skor Jawaban Angket Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone Is A Teacher Here*

No.	Skor penerapan metode <i>jigsaw</i> dengan strategi <i>everyone is a teacher here</i>	Frekuensi	Presentase
1	68	1	1%
2	70	1	1%
3	71	1	1%
4	73	1	1%
5	74	1	1%
6	76	2	2%

No.	Skor penerapan metode <i>jigsaw</i> dengan strategi <i>everyone is a teacher here</i>	Frekuensi	Presentase
7	77	2	2%
8	78	4	4%
9	79	1	1%
10	80	3	3%
11	81	3	3%
12	82	9	10%
13	83	8	9%
14	84	8	9%
15	85	8	9%
16	86	7	8%
17	87	5	5%
18	88	1	1%
19	89	6	6%
20	90	9	10%
21	91	1	1%
22	92	1	1%
23	93	4	4%
24	95	2	2%
25	96	1	1%
26	98	2	2%
27	99	1	1%
Total		93	100%

Dari tabel diatas, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa perolehan skor variabel penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*, tertinggi adalah 99 dengan frekuensi 1 orang dan skor terendah adalah 68 dengan frekuensi 1 orang. Dari data di atas, penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* pada kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu: kategori efektif, cukup efektif, dan kurang efektif. Untuk menentukan tingkatan efektif, cukup efektif, ataupun kurang efektif, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dengan mencari mean dan standar deviasi, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Statistik Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a teacher here*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
penerapanmetodejigsaw	93	68	99	84.89	5.983
Valid N (listwise)	93				

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, maka dapat diketahui $Mx = 84,89$, dan $SDx = 5,983$. Untuk mengetahui tingkatan penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* tergolong efektif, cukup efektif, ataupun kurang efektif dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- Skor lebih dari $Mx + 1.SDx$ adalah termasuk kategori efektif.
- Skor kurang dari $Mx - 1.SDx$ adalah termasuk kategori kurang efektif.
- Skor antara $Mx - 1.SDx$ sampai dengan $Mx + 1.SDx$ adalah termasuk kategori cukup efektif.¹⁴⁵

Adapun hasil perhitungannya adalah berikut:

- $$Mx + 1.SDx = 84,89 + 1 \cdot 5,983$$

$$= 84,89 + 5,983$$

$$= 90,873 \text{ (dibulatkan menjadi 91)}$$
- $$Mx - 1.SDx = 84,89 - 1 \cdot 5,983$$

$$= 84,89 - 5,983$$

$$= 78,907 \text{ (dibulatkan menjadi 79)}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa skor lebih dari 91 dikategorikan tingkat penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* efektif, sedangkan skor 79 sampai dengan 91 dikategorikan tingkat penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* cukup efektif, dan skor kurang dari 79 dikategorikan tingkat penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* kurang efektif. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai kategori tingkat penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun, sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Presentase dan Kategori Penerapan Metode
Jigsaw dengan Strategi *Everyone is a teacher here***

No.	Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	Lebih dari 91	11	12%	Efektif
2.	79 sampai 91	69	74%	Cukup Efektif
3.	Kurang dari 79	13	14%	Kurang Efektif
Jumlah		93	100%	

¹⁴⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 175.

Berdasarkan kategori di atas, maka dapat diketahui bahwa siswa yang menyatakan penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dalam kategori efektif dengan frekuensi sebanyak 11 responden (12%), dalam kategori cukup efektif dengan frekuensi sebanyak 69 responden (74%), dan dalam kategori kurang efektif dengan frekuensi sebanyak 13 responden (14%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa persepsi siswa terhadap penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun dalam kategori cukup efektif dengan presentase 74%.

2. Deskripsi Data Tentang Motivasi Belajar PAI Siswa

Deskripsi data ini bertujuan untuk memberikan gambaran data motivasi belajar PAI siswa. Untuk mendapatkan data mengenai motivasi belajar PAI siswa, peneliti menggunakan angket yang didistribusikan kepada responden yang berjumlah 93 siswa. Adapun hasil skor motivasi belajar PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun sebagai berikut:

Tabel 4.6 Skor Jawaban Angket Motivasi Belajar PAI Siswa

No.	Skor motivasi belajar PAI siswa	Frekuensi	Presentase
1	80	1	1%
2	81	4	4%
3	82	3	3%
4	84	3	3%
5	85	4	4%
6	86	5	5%
7	87	8	9%
8	88	4	4%
9	89	10	11%
10	90	10	11%
11	91	8	9%
12	92	12	13%
13	93	5	5%
14	95	1	1%
15	96	3	3%
16	97	5	5%
17	99	3	3%
18	102	1	1%
19	103	1	1%
20	104	1	1%
21	109	1	1%
Total		93	100%

Dari tabel diatas, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa perolehan skor variabel data motivasi belajar PAI siswa, tertinggi adalah 109 dengan frekuensi 1 orang dan skor terendah adalah 80 dengan frekuensi 1 orang. Dari data di atas, data motivasi belajar PAI siswa pada kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Untuk menentukan tingkatan tersebut, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dengan mencari mean dan standar deviasi, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Deskriptif Statistik Motivasi Belajar PAI Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
motivasi belajar PAI siswa	93	80	109	90.22	5.306
Valid N (listwise)	93				

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, maka dapat diketahui $M_x = 90,22$, dan $SD_x = 5,306$. Untuk mengetahui tingkatan motivasi belajar PAI siswa tergolong tinggi, sedang, ataupun rendah dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- Skor lebih dari $M_x + 1.SD_x$ adalah termasuk kategori tinggi.
- Skor kurang dari $M_x - 1.SD_x$ adalah termasuk kategori rendah.
- Skor antara $M_x - 1.SD_x$ sampai dengan $M_x + 1.SD_x$ adalah termasuk kategori sedang.

Adapun hasil perhitungannya adalah berikut:

- $$M_x + 1.SD_x = 90,22 + 1 \cdot 5,306$$

$$= 90,22 + 5,306$$

$$= 95,526 \text{ (dibulatkan menjadi 96)}$$
- $$M_x - 1.SD_x = 90,22 - 1 \cdot 5,306$$

$$= 90,22 - 5,306$$

$$= 84,914 \text{ (dibulatkan menjadi 85)}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa skor lebih dari 96 dikategorikan tingkat motivasi belajar PAI siswa tinggi, sedangkan skor 85 sampai dengan 96 dikategorikan tingkat motivasi belajar PAI siswa sedang, dan skor kurang dari 85 dikategorikan tingkat motivasi belajar PAI siswa rendah. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai kategori tingkat motivasi belajar PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun, sebagai berikut:

Tabel 4.8 Presentase dan Kategori Motivasi Belajar PAI siswa

No.	Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	Lebih dari 96	12	13%	Tinggi
2.	85 sampai 96	70	75%	Sedang
3.	Kurang dari 85	11	12%	Rendah
Jumlah		93	100%	

Berdasarkan kategori di atas, maka dapat diketahui bahwa siswa yang menyatakan motivasi belajar PAI-nya dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 12 responden (13%), dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 70 responden (75%), dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 12 responden (13%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa motivasi belajar PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun dalam kategori sedang dengan presentase 75%.

3. Deskripsi Data Tentang Keaktifan Belajar PAI Siswa

Deskripsi data ini bertujuan untuk memberikan gambaran data keaktifan belajar PAI siswa. Untuk mendapatkan data mengenai keaktifan belajar PAI siswa, peneliti menggunakan angket yang didistribusikan kepada responden yang berjumlah 93 siswa. Adapun hasil skor keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun sebagai berikut:

Tabel 4.9 Skor Jawaban Angket Keaktifan Belajar PAI Siswa

No.	Skor keaktifan belajar PAI siswa	Frekuensi	Presentase
1	67	1	1%
2	75	1	1%
3	76	1	1%
4	79	3	3%
5	80	2	2%
6	81	2	2%
7	82	1	1%
8	83	1	1%
9	84	2	2%
10	85	4	4%
11	86	4	4%
12	87	5	5%
13	88	12	13%

No.	Skor keaktifan belajar PAI siswa	Frekuensi	Presentase
14	89	9	10%
15	90	8	9%
16	91	5	5%
17	92	6	6%
18	93	7	8%
19	94	6	6%
20	95	6	6%
21	96	3	3%
22	97	1	1%
23	98	1	1%
24	99	1	1%
25	100	1	1%
Total		93	100%

Dari tabel diatas, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa perolehan skor variabel data keaktifan belajar PAI siswa, tertinggi adalah 100 dengan frekuensi 1 orang dan skor terendah adalah 67 dengan frekuensi 1 orang. Dari data di atas, data keaktifan belajar PAI siswa pada kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu: tinggi, sedang dan rendah. Untuk menentukan tingkatan tersebut, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dengan mencari mean dan standar deviasi, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.10 Deskriptif Statistik Keaktifan Belajar PAI Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
keaktifanbelajarPAIsiswa	93	67	100	89.03	5.496
Valid N (listwise)	93				

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 diatas, maka dapat diketahui $Mx = 89,03$, dan $SDx = 5,496$. Untuk mengetahui tingkatan keaktifan belajar PAI siswa tergolong tinggi, sedang ataupun rendah dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- Skor lebih dari $Mx + 1.SDx$ adalah termasuk kategori tinggi.
- Skor kurang dari $Mx - 1.SDx$ adalah termasuk kategori sedang.
- Skor antara $Mx - 1.SDx$ sampai dengan $Mx + 1.SDx$ adalah termasuk kategori rendah.

Adapun hasil perhitungannya adalah berikut:

- a. $Mx + 1.SDx = 89,03 + 1 . 5,496$
 $= 89,03 + 5,496$
 $= 94,526$ (dibulatkan menjadi 95)
- b. $Mx - 1.SDx = 89,03 - 1 . 5,496$
 $= 89,03 - 5,496$
 $= 83,534$ (dibulatkan menjadi 84)

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa skor lebih dari 95 dikategorikan tingkat keaktifan belajar PAI siswa tinggi, sedangkan skor 84 sampai dengan 95 dikategorikan tingkat keaktifan belajar PAI siswa sedang, dan skor kurang dari 84 dikategorikan tingkat keaktifan belajar PAI siswa rendah. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai kategori tingkat keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun, sebagai berikut:

Tabel 4.11 Presentase dan Kategori Keaktifan Belajar PAI Siswa

No.	Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	Lebih dari 95	7	8%	Tinggi
2.	84 sampai 95	74	80%	Sedang
3.	Kurang dari 84	12	13%	Rendah
Jumlah		93	100%	

Berdasarkan kategori di atas, maka dapat diketahui bahwa siswa yang menyatakan keaktifan belajar PAI-nya dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 7 responden (8%), dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 74 responden (80%), dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 12 responden (13%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun dalam kategori sedang dengan presentase 80%.

P O N O R O G O

C. Analisis Data

1. Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone Is A Teacher Here* terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngrayun

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel independen (Y) dengan variabel dependen (X) bersifat linier (garis lurus). Dua variabel dikatakan tidak mempunyai hubungan yang linier apabila nilai *P-value* yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* $< 0,05$.¹⁴⁶ Uji linieritas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25.0, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji Linieritas Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here* Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Keaktifan Belajar PAI Siswa *	Between Groups	(Combined)	1513.191	26	58.200	3.035	.000
		Linearity	601.458	1	601.458	31.363	.000
		Deviation from Linearity	911.732	25	36.469	1.902	.200
Penerapan Metode <i>Jigsaw</i> Dengan Strategi <i>Everyone is a teacher here</i>	Within Groups		1265.713	66	19.177		
Total			2778.903	92			

Hipotesis:

H₀ : Tidak terdapat hubungan linier yang signifikan antara penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan keaktifan belajar PAI siswa.

H₁ : Terdapat hubungan linier yang signifikan antara penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan keaktifan belajar PAI siswa.

Statistika uji:

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig) = 0,20

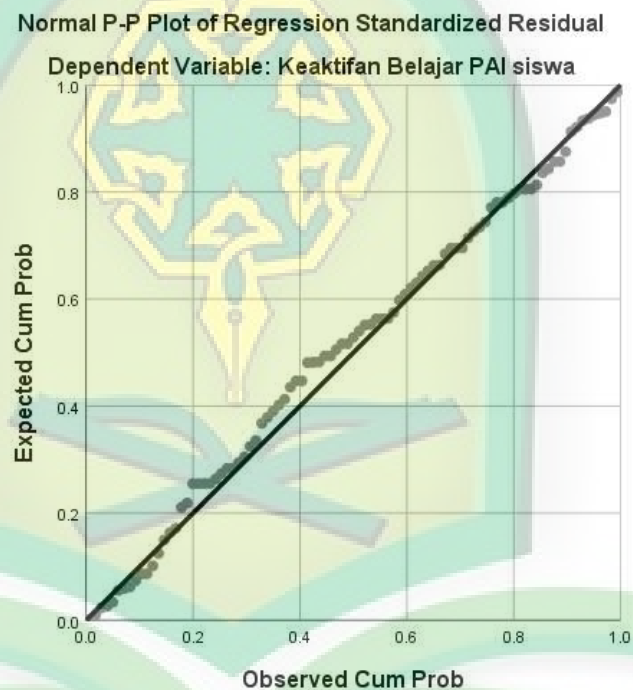
¹⁴⁶ Nisfiannor, *Pendekatan*, 92.

Keputusan:

Berdasarkan hasil output dari SPSS versi 25.0 diperoleh bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,20. Dapat disimpulkan bahwa signifikansi $(0,20) > \alpha (0,05)$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya Terdapat hubungan linier yang signifikan antara penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan keaktifan belajar PAI siswa.

2) Uji Normalitas

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here* Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa



Berdasarkan output “Chart” di atas bahwa titik-titik plotting yang terdapat pada gambar “Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual” selalu mengikuti dan mendekati garis diagonalnya. Sehingga disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dan residual pada suatu pengamatan yang lain. Model regresi dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas apabila nilai *P-Value*-nya lebih besar dari pada $\alpha (0,05)$. Metode pengujian heteroskedastisitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *Uji Glejser* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Uji Heteroskedastisitas Penerapan Metode Jigsaw dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here* Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	52.751	7.254		7.272	.064
	Penerapan Metode Jigsaw dengan strategi <i>everyone is a teacher here</i>	.427	.085	.465	5.014	.064

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar PAI siswa

Hipotesis:

H₀ : Terjadi heterokedastisitas

H₁ : Tidak Terjadi heteroskedastisitas

Statistika uji:

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig) = 0,064

Keputusan:

Berdasarkan hasil output dari SPSS versi 25.0 diperoleh bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,064. Dapat disimpulkan bahwa signifikansi (0,064) > α (0,05), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima artinya tidak terjadi heteroskedastisitas.

4) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya keterkaitan yang tinggi antara variabel-variabel bebas yang ada dalam suatu model regresi linier berganda. Dalam hal ini peneliti menggunakan deteksi *Variance Inflation Factor* (VIF) sebagai uji multikolinieritas. Variabel bebas dalam model regresi linier berganda dikatakan tidak terjadi multikolinieritas apabila nilai VIF-nya lebih kecil dari 10. Uji multikolinieritas dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.15 Hasil Uji Heteroskedastisitas Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here* Terhadap Keaktifan Belajar PAI siswa

		Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Error Std.	Beta			Tolerance	VIF
Model								
1	(Constant)	52.751	7.254		7.272	.000		
	Penerapan Metode <i>Jigsaw</i> dengan strategi <i>everyone is a teacher here</i>	.427	.085	.465	5.014	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar PAI siswa

Hipotesis:

H₀ : Terjadi multikolinieritas

H₁ : Tidak Terjadi multikolinieritas

Statistika uji:

VIF = 1,000

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, jika dilihat dari nilai VIF-nya (1,000) semua nilainya lebih kecil dari 10. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai VIF (1,000) < 10, sehingga H₀ ditolak, dan H₁ diterima artinya variabel bebas yang ada dalam model regresi linier berganda tidak terjadi multikolinieritas.

b. Uji Hipotesis

Untuk menganalisis data tentang ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, maka peneliti menggunakan teknik penghitungan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam analisis regresi linier sederhana ini adalah mencari persamaan regresi linier sederhana, kemudian melakukan uji hipotesis, dan yang terakhir adalah menghitung besarnya *R Square* (R²). Untuk mencari persamaan regresi linier sederhana, peneliti menggunakan

bantuan aplikasi SPSS versi 25.0, sehingga diperoleh hasil (tabel *coefficients*) sebagai berikut:

Tabel 4.16 Tabel *Coefficients* Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here* Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	52.751	7.254		7.272	.000
	Penerapan Metode <i>Jigsaw</i> dengan strategi <i>everyone is a teacher here</i>	.427	.085	.465	5.014	.000

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar PAI siswa

Berdasarkan tabel *coefficients* di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai konstanta (b_0) pada tabel B sebesar 52,751. Sedangkan nilai penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* (b_1) sebesar 0,427. Sehingga dengan demikian dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1 X_1$$

$$Y = 52,751 + 0,427 X_1$$

Berdasarkan persamaan regresi linier sederhana di atas, maka dapat diketahui bahwa Y (Keaktifan Belajar PAI siswa) akan meningkat jika X_1 (penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*) dilaksanakan dengan baik.

Kemudian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* terhadap Keaktifan Belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, maka peneliti melakukan uji regresi sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0, berikut hasil (tabel Anova) di bawah ini:

Tabel 4.17 Tabel *Anova* Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here* Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	601.458	1	601.458	25.136	.000 ^b
	Residual	2177.445	91	23.928		
	Total	2778.903	92			

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar PAI siswa
b. Predictors: (Constant), Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*

Hipotesis:

H₀ : Penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.

H₁ : Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig.) = 0,000

Keputusan:

Berdasarkan pada tabel Anova di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai Sig.-nya (P-value) sebesar 0,000. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa P-value (0,000) < α (0,05) maka tolak H₀ dan H₁ diterima, yang artinya Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, maka dengan penghitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dapat diperoleh dari tabel *model summary* berikut:

Tabel 4.18 Model Summary Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* Dengan Strategi *Everyone Is A Teacher Here* Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.465 ^a	.216	.208	4.892

a. Predictors: (Constant), Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*

Berdasarkan tabel *model summary* di atas, didapatkan bahwa nilai R Square (R²) sebesar 0,216. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel penerapan metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* berpengaruh

sebesar 21,6% terhadap keaktifan belajar PAI siswa, Sedangkan sebesar 78,4% dipengaruhi oleh faktor lain.

2. Pengaruh Motivasi terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN

1 Ngrayun

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Linieritas

Tabel 4.19 Hasil Uji Linieritas Motivasi Belajar PAI Siswa Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Keaktifan Belajar PAI Siswa	Between Groups	(Combined)	929.403	20	46.470	1.809	.036
		Linearity	257.341	1	257.341	10.018	.002
		Deviation from Linearity	672.062	19	35.372	1.377	.166
	Within Groups		1849.500	72	25.688		
	Total		2778.903	92			

Hipotesis:

H₀ : Tidak terdapat hubungan linier yang signifikan antara motivasi belajar PAI siswa dengan keaktifan belajar PAI siswa.

H₁ : Terdapat hubungan linier yang signifikan antara motivasi belajar PAI siswa dengan keaktifan belajar PAI siswa.

Statistika uji:

$$\alpha = 0,05$$

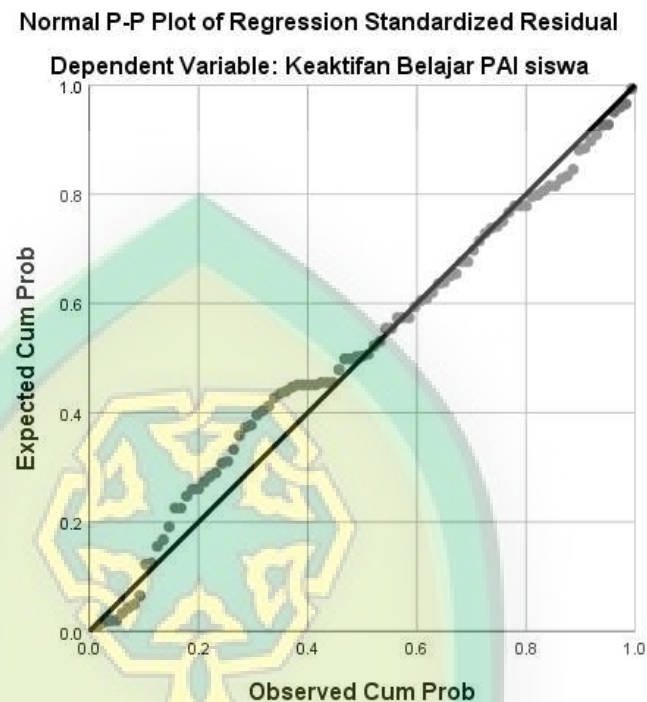
$$P\text{-value (Sig)} = 0,166$$

Keputusan:

Berdasarkan hasil output dari SPSS versi 25.0 diperoleh bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,166. Dapat disimpulkan bahwa signifikansi (0,166) > α (0,05), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima artinya Terdapat hubungan linier yang signifikan antara motivasi belajar PAI siswa dengan keaktifan belajar PAI siswa.

2) Uji Normalitas

Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas Motivasi Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa



Berdasarkan output “Chart” di atas bahwa titik-titik plotting yang terdapat pada gambar “Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual” selalu mengikuti dan mendekati garis diagonalnya. Sehingga disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

3) Uji Heteroskedastisitas

Tabel 4.21 Hasil Uji Heteroskedastisitas Motivasi Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

Model	Coefficients ^a				t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			
	B	Std. Error	Beta			
(Constant)	21.300	5.931		3.591	.001	
Motivasi Belajar PAI Siswa	-.117	.062	-.201	-1.873	.064	

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar PAI Siswa

Hipotesis:

H₀ : Terjadi heterokedastisitas

H₁ : Tidak Terjadi heteroskedastisitas

Statistika uji:

$$\alpha = 0,05$$

$$P\text{-value (Sig)} = 0,064$$

Keputusan:

Berdasarkan hasil output dari SPSS versi 25.0 diperoleh bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,064. Dapat disimpulkan bahwa signifikansi (0,064) > α (0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya tidak terjadi heteroskedastisitas.

4) Uji Multikolinieritas

Tabel 4.22 Hasil Uji Multikolinieritas Motivasi Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

Model	Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
	B	Std. Error	Beta				
1 (Constant)	60.594	9.348		6.482	.000		
Motivasi Belajar PAI siswa	.315	.103	.304	3.047	.003	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar PAI siswa

Hipotesis:

H_0 : Terjadi multikolinieritas

H_1 : Tidak Terjadi multikolinieritas

Statistika uji:

$$VIF = 1,000$$

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, jika dilihat dari nilai VIF-nya (1,000) semua nilainya lebih kecil dari 10. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai VIF (1,000) < 10, sehingga H_0 ditolak, dan H_1 diterima artinya variabel bebas yang ada dalam model regresi linier berganda tidak terjadi multikolinieritas.

b. Uji Hipotesis

Untuk menganalisis data tentang ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel motivasi belajar PAI siswa terhadap keaktifan belajar PAI

siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, maka peneliti menggunakan teknik penghitungan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam analisis regresi linier sederhana ini adalah mencari persamaan regresi linier sederhana, kemudian melakukan uji hipotesis, dan yang terakhir adalah menghitung besarnya *R Square* (R^2). Untuk mencari persamaan regresi linier sederhana, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0, sehingga diperoleh hasil (tabel *coefficients*) sebagai berikut:

Tabel 4.23 Tabel *Coefficients* Motivasi Belajar PAI Siswa Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	60.594	9.348		6.482	.000
	Motivasi Belajar PAI siswa	.315	.103	.304	3.047	.003

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar PAI siswa

Berdasarkan tabel *coefficients* di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai constanta (b_0) pada tabel B sebesar 60,594. Sedangkan nilai motivasi belajar PAI siswa (b_1) sebesar 0,315. Sehingga dengan demikian dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1 X_1$$

$$Y = 60,594 + 0,315 X_1$$

Berdasarkan persamaan regresi linier sederhana di atas, maka dapat diketahui bahwa Y (Keaktifan Belajar PAI siswa) akan meningkat jika X_1 (motivasi belajar PAI siswa) ditingkatkan nilainya.

Kemudian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel motivasi belajar PAI siswa terhadap Keaktifan Belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, maka peneliti melakukan uji regresi sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0, berikut hasil (tabel Anova) di bawah ini:

Tabel 4.24 Tabel Anova Motivasi Belajar PAI Siswa Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	257.341	1	257.341	9.287	.003 ^b
	Residual	2521.562	91	27.709		
	Total	2778.903	92			

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar PAI siswa
b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar PAI siswa

Hipotesis:

H₀ : Motivasi belajar PAI siswa tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.

H₁ : Motivasi belajar PAI siswa berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig.) = 0,003

Keputusan:

Berdasarkan pada tabel Anova di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai Sig.-nya (P-value) sebesar 0,003. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa P-value (0,000) < α (0,05) maka tolak H₀ dan H₁ diterima, yang artinya motivasi belajar PAI siswa berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, maka dengan penghitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dapat diperoleh dari tabel *model summary* berikut:

Tabel 4.25 Model Summary Pengaruh Motivasi Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.304 ^a	.093	.083	5.264

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar PAI siswa

Berdasarkan tabel *model summary* di atas, didapatkan bahwa nilai *R Square* (R^2) sebesar 0,093. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel motivasi berpengaruh sebesar 9,30% terhadap keaktifan belajar PAI siswa, Sedangkan sebesar 90,70% dipengaruhi oleh faktor lain.

3. Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone Is A Teacher Here* dan Motivasi Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Ngrayun

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Linieritas

Tabel 4.26 Hasil Uji Linieritas Penerapan Metode *Jigsaw* dan Motivasi Belajar PAI Siswa Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

		ANOVA Table					
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Keaktifan Belajar PAI siswa *	Between Groups	(Combined)	1513.191	26	58.200	3.035	.000
		Linearity	601.458	1	601.458	31.363	.000
		Deviation from Linearity	911.732	25	36.469	1.902	.020
Penerapan Metode <i>Jigsaw</i> dengan strategi <i>everyone is a teacher here</i>	Within Groups		1265.713	66	19.177		
	Total		2778.903	92			

Hipotesis:

H₀ : Tidak terdapat hubungan linier yang signifikan antara penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar PAI siswa dengan keaktifan belajar PAI siswa.

H₁ : Terdapat hubungan linier yang signifikan antara antara penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar PAI siswa dengan keaktifan belajar PAI siswa.

Statistika uji:

$$\alpha = 0,05$$

$$P\text{-value (Sig)} = 0,20$$

Keputusan:

Berdasarkan hasil output dari SPSS versi 25.0 diperoleh bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,20. Dapat disimpulkan bahwa signifikansi ($0,20 > \alpha (0,05)$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima

artinya terdapat hubungan linier yang signifikan antara penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar PAI siswa dengan keaktifan belajar PAI siswa.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh dari peneliti terhadap variabel penelitian termasuk dalam data yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*, dimana jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal dan sebaliknya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 25.0, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.27 Hasil Uji Normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		93
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.79377904
Most Extreme Differences	Absolute	.064
	Positive	.044
	Negative	-.064
Test Statistic		.064
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Hipotesis:

H_0 : Data tidak berdistribusi normal

H_1 : Data berdistribusi normal

Statistika uji:

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig) = 0,200

Keputusan:

Berdasarkan hasil output dari SPSS versi 25.0 diperoleh bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,200. Dapat

disimpulkan bahwa signifikansi $(0,200) > \alpha (0,05)$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya data berdistribusi normal.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dan residual pada suatu pengamatan yang lain. Model regresi dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas apabila nilai *P-Value*-nya lebih besar dari pada $\alpha (0,05)$. Metode pengujian heteroskedastisitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *Uji Glejser* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.28 Hasil Uji Heteroskedastisitas Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* Dengan Strategi *Everyone Is A Teacher Here* dan Motivasi Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	21.300	5.931		3.591	.001
	Penerapan Metode <i>Jigsaw</i> dengan Strategi <i>Everyone is a teacher here</i>	-.084	.055	-.163	-1.519	.132
	Motivasi Belajar PAI Siswa	-.117	.062	-.201	-1.873	.064

Hipotesis:

H_0 : Terjadi heteroskedastisitas

H_1 : Tidak Terjadi heteroskedastisitas

Statistika uji:

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig) = 0,064

Keputusan:

Berdasarkan hasil output dari SPSS versi 25.0 diperoleh bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,064. Dapat disimpulkan bahwa signifikansi $(0,64) > \alpha (0,05)$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya tidak terjadi heteroskedastisitas.

4) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya keterkaitan yang tinggi antara variabel-variabel bebas yang ada dalam suatu model regresi linier berganda. Dalam hal ini peneliti menggunakan deteksi *Variance Inflation Factor* (VIF) sebagai uji multikolinieritas. Variabel bebas dalam model regresi linier berganda dikatakan tidak terjadi multikolinieritas apabila nilai VIF-nya lebih kecil dari 10. Uji multikolinieritas dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.29 Hasil Uji Multikolinieritas Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* Dengan Strategi *Everyone Is A Teacher Here* dan Motivasi Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

		Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.		
Model		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	42.099	9.685		4.347	.000		
	Penerapan Metode <i>Jigsaw</i> dengan Strategi <i>Everyone is a teacher here</i>	.376	.090	.409	4.164	.000	.877	1.140
	Motivasi Belajar PAI Siswa	.167	.102	.161	1.641	.104	.877	1.140

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar PAI Siswa

Hipotesis:

H₀ : Terjadi multikolinieritas

H₁ : Tidak Terjadi multikolinieritas

Statistika uji:

VIF = 1,140

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, jika dilihat dari nilai VIF-nya (1,140) semua nilainya lebih kecil dari 10. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai VIF (1,140) < 10, sehingga H₀ ditolak, dan H₁ diterima artinya variabel bebas yang ada dalam model regresi linier berganda tidak terjadi multikolinieritas.

b. Uji Hipotesis

Untuk menganalisis data tentang ada tidaknya pengaruh yang signifikan penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar PAI siswa terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, maka peneliti menggunakan teknik penghitungan analisis regresi linier berganda dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam analisis regresi linier berganda ini adalah mencari persamaan regresi linier berganda, kemudian melakukan uji hipotesis, dan yang terakhir adalah menghitung besarnya *R Square* (R^2). Untuk mencari persamaan regresi linier berganda, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0, sehingga diperoleh hasil (tabel *coefficients*) di bawah ini:

Tabel 4.30 Tabel *Coefficients* Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here* dan Motivasi Belajar PAI Siswa Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	42.099	9.685		4.347	.000
	Penerapan Metode <i>Jigsaw</i> dengan strategi <i>everyone is a teacher here</i>	.376	.090	.409	4.164	.000
	Motivasi Belajar PAI siswa	.167	.102	.161	1.641	.104

Berdasarkan tabel *coefficients* di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai constanta (b_0) pada tabel B sebesar 42,099. Sedangkan nilai penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* (b_1) sebesar 0,376. Dan nilai motivasi belajar PAI siswa (b_2) sebesar 0,167. Sehingga dengan demikian dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 42,099 + 0,376X_1 + 0,167X_2$$

Berdasarkan persamaan regresi di atas, maka dapat diketahui bahwa Y (keaktifan belajar PAI siswa) akan meningkat jika X_1 (penerapan metode

jigsaw dengan strategi *everyone is a teacher here*) dan X_2 (motivasi belajar PAI siswa) ditingkatkan nilainya.

Kemudian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar PAI siswa terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, maka peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0, sehingga diperoleh hasil pada tabel Anova di bawah ini:

Tabel 4.31 Tabel Anova Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here* dan Motivasi Belajar PAI Siswa Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	664.714	2	332.357	14.148	.000 ^b
	Residual	2114.189	90	23.491		
	Total	2778.903	92			

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar PAI siswa
 b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar PAI siswa, Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*

Hipotesis:

- H₀** : Penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.
- H₁** : Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.

Statistik Uji:

- α = 0,05
 P-value (Sig.) = 0,000

Keputusan:

Berdasarkan pada tabel Anova di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai Sig.-nya (P-value) sebesar 0,000. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa $P\text{-value} (0,000) < \alpha (0,05)$ maka tolak H_0 dan H_1 diterima, yang artinya Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar PAI siswa berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, maka dengan penghitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dapat diperoleh dari tabel *model summary* berikut:

Tabel 4.32 Model Summary Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* Dengan Strategi *Everyone Is A Teacher Here* dan Motivasi Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.489 ^a	.239	.222	4.847

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar PAI siswa, Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*

Berdasarkan tabel *model summary* di atas, didapatkan bahwa nilai R Square (R^2) sebesar 0,23,9. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel penerapan metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi berpengaruh sebesar 23,9% terhadap keaktifan belajar PAI siswa, Sedangkan sebesar 76,1% dipengaruhi oleh faktor lain.

D. Interpretasi dan Pembahasan

Dalam penelitian yang dilakukan pada kelas XI di SMAN 1 Ngrayun ini, peneliti mengamati beberapa hal yang menjadi pokok bahasan, yaitu pengaruh penerapan metode *jigsaw* dan strategi *everyone is a teacher here* terhadap keaktifan belajar PAI siswa, pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan belajar PAI siswa, serta pengaruh penerapan metode *jigsaw* dan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar terhadap keaktifan belajar PAI siswa. Berikut merupakan uraian dari pembahasannya:

1. Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here* terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngrayun

Untuk memperoleh informasi mengenai penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*, peneliti menyebar angket kepada responden yaitu kelas XI yang terdiri dari 4 kelas dengan berjumlah 93 siswa. Dimana sebelumnya siswa telah diajar dengan menerapkan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*.

Dari hasil analisis data tentang penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*, diperoleh informasi bahwa penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dalam kategori efektif dengan frekuensi sebanyak 11 responden

(12%), dalam kategori cukup efektif dengan frekuensi sebanyak 69 responden (74%), dan dalam kategori kurang efektif dengan frekuensi sebanyak 13 responden (14%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa persepsi siswa terhadap penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun dalam kategori cukup efektif dengan presentase 74%.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 25.0. Berdasarkan dari perhitungan analisis tersebut mengenai pengaruh penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun diperoleh hasil bahwa nilai Sig.-nya (*P-value*) sebesar 0,000. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa $P\text{-value} (0,000) < \alpha (0,05)$ maka tolak H_0 dan H_1 diterima, yang artinya Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori bahwa pemilihan metode dan strategi pembelajaran sangatlah penting. Artinya, bagaimana guru dapat memilih kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik, yaitu yang dapat memberikan fasilitas kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila siswa aktif dalam pembelajaran. Dengan metode *jigsaw* guru dapat membantu mengaktifkan siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.¹⁴⁷ Strategi *everyone is a teacher here* memberikan kesempatan siswa agar menjadi aktif dalam proses pembelajaran dengan memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi siswa lainnya. Strategi ini juga dapat digunakan untuk memastikan keterlibatan seluruh siswa dalam proses pembelajaran.¹⁴⁸

2. Pengaruh Motivasi terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngrayun

Untuk memperoleh informasi mengenai motivasi belajar PAI siswa, peneliti menyebar angket kepada responden yaitu kelas XI yang terdiri dari 4 kelas dengan berjumlah 93 siswa. Dari hasil analisis data tentang motivasi belajar PAI siswa, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar PAI siswa dalam kategori tinggi dengan frekuensi

¹⁴⁷ Huda, *Model*, 204.

¹⁴⁸ Helmiati, *Model*, 97.

sebanyak 12 responden (13%), dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 70 responden (75%), dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 12 responden (13%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa motivasi belajar PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngrayun dalam kategori sedang dengan presentase 75%.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar PAI siswa terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 25.0. Berdasarkan dari perhitungan analisis tersebut mengenai pengaruh motivasi belajar PAI siswa terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun diperoleh hasil bahwa nilai Sig.-nya (*P-value*) sebesar 0,003. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa $P\text{-value} (0,000) < \alpha (0,05)$ maka tolak H_0 dan H_1 diterima, yang artinya motivasi belajar PAI siswa berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan teori bahwa motivasi merupakan salah satu determinan penting dalam proses pembelajaran, seorang siswa yang tidak mempunyai motivasi untuk belajar, maka tidak akan mungkin aktivitas belajar terlaksana dengan baik. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberi rangsangan, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran.¹⁴⁹ Motivasi yang dimaksud disini adalah motivasi belajar PAI siswa, dimana dengan adanya motivasi belajar PAI siswa diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar PAI.

3. Pengaruh Penerapan Metode *Jigsaw* dengan Strategi *Everyone is a Teacher Here* dan Motivasi terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngrayun

Untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar terhadap keaktifan belajar PAI siswa, peneliti menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan SPSS versi 25.0. Berdasarkan dari perhitungan analisis tersebut mengenai pengaruh penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar PAI siswa terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun diperoleh hasil bahwa $P\text{-value} (0,000) < \alpha (0,05)$ maka tolak H_0 dan H_1 diterima, yang artinya Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun.

¹⁴⁹ Iskandar, *Psikologi*, 180-181

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori bahwa faktor yang memengaruhi keaktifan belajar PAI siswa ada dua yaitu:

- 3) Faktor eksternal yakni faktor dari luar diri siswa, meliputi kondisi lingkungan belajar sekitar siswa dan faktor pendekatan belajar, metode maupun strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.¹⁵⁰
- 4) Faktor internal yakni faktor yang berasal dari siswa itu sendiri, meliputi faktor fisiologis yaitu kesehatan dan jasmani siswa, serta faktor psikologis yaitu perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, dan kesiapan.¹⁵¹

E. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, salah satu metode yang dapat digunakan pada pembelajaran PAI adalah metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*.
2. Motivasi belajar siswa mempunyai pengaruh terhadap keaktifan belajar PAI. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi tentunya mempunyai keaktifan belajar yang lebih baik dari pada siswa dengan motivasi belajar yang sedang maupun rendah.
3. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru, untuk memerhatikan metode yang digunakan dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa agar dapat meningkatkan keaktifan belajar PAI siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

¹⁵⁰ Mulyani, *Penerapan*, 413.

¹⁵¹ Rusno, *Faktor*, 109.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penerapan metode *jigsaw* dan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, dengan presentase sebesar 21,6%, maka Keaktifan Belajar PAI siswa akan meningkat jika penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dilaksanakan dengan baik.
2. Motivasi belajar PAI siswa berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, dengan presentase 9,30% , maka Keaktifan Belajar PAI siswa akan meningkat jika motivasi belajar PAI siswa ditingkatkan nilainya.
3. Penerapan Metode *Jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar PAI siswa berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngrayun, dengan presentase 23,90%, maka keaktifan belajar PAI siswa akan meningkat jika penerapan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar PAi siswa ditingkatkan nilainya.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan serta berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini, guru hendaklah harus lebih meningkatkan proses pembelajarannya dengan menerapkan metode-metode yang lebih menarik bagi siswa untuk menumbuhkan motivasi mereka dalam proses PAI sehingga siswa dapat meningkatkan keaktifan belajar PAI siswa. Dalah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here*.

3. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini, siswa diharapkan lebih semangat lagi dalam pembelajaran PAI baik di sekolah maupun di rumah, sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran PAI.

4. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini masih diperlukan adanya pengembangan metode *jigsaw* dengan strategi *everyone is a teacher here* dan motivasi belajar terhadap variabel dan mata pelajaran yang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Alistiani, Adestimistika. *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Map Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi: IAIN Tulungagung, 2019.
- Andriani, Eka. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Everyone is a Teacher Here terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTsN 7 Tulungagung*. Skripsi: IAIN Tulungagung, 2019.
- Azizah, Laaela Khonaatun. *Pengaruh Peran Orang Tua terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di MIN 2 Madiun Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2020/2021*. Skripsi: IAIN Ponorogo, 2020.
- Fajrin, Febi Rohmawati. *Pengaruh Kreativitas Guru dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Ngawi*. Skripsi: IAIN Ponorogo, 2020.
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar : Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islam*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2011.
- Haldir dan Salim. *Strategi Pembelajaran: Suatu pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa secara Transformatif*. Medan: Perdana Publishing, 2014.
- Halidin. *Pengaruh Pembelajaran Everyone Is a Teacher Here Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Volume 9, Nomor 2, 2020.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012.
- Helmiati. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012.
- Hidayat, Isnu. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press, 2019.
- Huda, Miftahul. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Indrayani, Vivi Mei. *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas V di MI Al-Khairiyah Kaliawi Kecamatan Tanjung Karang Barat Kota Bandar Lampung*. Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2016.
- Irawan, Edi. *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014.
- Iskandar. *Psikologi Pendidikan: Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press Group, 2012.
- Khanifatul. *Pembelajaran Inovatif: strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.

- Kosasih, Aden Muhammad dan Sri Mulyani. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Accelerated Intruccion (TAI) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik*. Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ISSN : 24775673 Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Subang Volume II Nomor 2, Juli 2017.
- Mahmud. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2010.
- Maunah, Binti. *Psikologi Pendidikan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014.
- Nasih, Ahmad Munjin dan Lilik Nur Kholidah. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2013.
- Nisfiannor, Muhammad. *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Nurjan, Syarifan. *Psikologi Belajar*. Ponorogo: CV. Wade Group, 2016.
- Pasaribu, Winna Astuti. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Berita di Kelas V MIS Al-Manar Tembung Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi: UIN Sumatra Utara, 2018.
- Prasetyo, Heru. *Pengaruh Penggunaan Strategi Belajar Aktif Tipe Everyone is a Teacher Here terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dan Motivasi Belajar IPA Kelas V MIN 2 Bandar Lampung*. Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Pratiwi, Risti. *Pengaruh Sikap Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Kompetensi Pembuatan Saku Tempel Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit Kelas X Jurusan Tata Busana SMKN 6 Yogyakarta*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Priyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2016.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013.
- Rusno. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Kanjuruhan Malang Tahun 2011*. Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang. 2011.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama*.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.

- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2015.
- Suprihatin, Siti. *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa*, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol. 5, No.1, 2017, e-ISSN 2442-9449.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Warsono dan Hariyanto. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Wibowo, Nugroho. *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari*, Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), Volume 1, Nomor 2, Mei 2016.
- Widyaningrum, Retno. *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2017.
- Wulansari, Andhita Dessy. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik Dengan Menggunakan SPSS*. Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012.

