

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya mendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Adapun pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik dan peserta didik yang berinteraksi satu dengan lainnya. Isi kegiatan adalah bahan materi yang bersumber dari kurikulum suatu program pendidikan. Proses kegiatan adalah langkah-langkah atau tahapan yang dilalui pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran (Isjoni, 2007: 11).

Sunal dan Hans dalam Isjoni (2007: 12) mengungkapkan bahwa *Cooperative Learning* merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Strategi *Cooperative Learning* ini dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial.

Robert E. Slavin (dalam Wina, 2010: 242) mengungkapkan bahwa ada dua alasan mengapa pembelajaran kooperatif ini dianjurkan untuk digunakan pada pendidikan di sekolah, yaitu, *pertama*; belajar secara kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus dapat meningkatkan

kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap dapat menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*; pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan ketrampilan.

*Cooperative Learning* tidak sama dengan hanya sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan dengan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif yang benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih baik. Adapun unsur-unsur tersebut menurut Lungdren (dalam Isjoni, 2007: 13) adalah sebagai berikut :

- a. “Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”
- b. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama
- d. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para anggota kelompok
- e. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh ketrampilan bekerja sama selama belajar.
- g. Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif”.

Pembelajaran kooperatif *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal

(Isjoni, 2007: 54). Strategi pembelajaran *jigsaw* (*jigsaw learning*) ini dikembangkan oleh Aronson. Teknik ini dapat digunakan dalam dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Dalam strategi ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan ketrampilan berkomunikasi (Anita, 2005: 69).

Pembelajaran *jigsaw* memiliki beberapa keunggulan. Keunggulannya dilihat dari aspek siswa, adalah memberi peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman, yang diperoleh siswa belajar secara bekerja sama dalam merumuskan kearah satu pandangan kelompok. Model pembelajaran *jigsaw* ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan ketrampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis, siswa bukan lagi sebagai objek pembelajaran, namun bisa juga berperan sebagai subjek dan tutor bagi teman sekelompoknya.

Dalam perkembangan sosial peserta didik usia Sekolah Menengah Pertama, kelompok dan permainan anak memegang peranan penting. Melalui kegiatan kelompok dan permainan, anak akan belajar bergaul dan bersosialisasi dengan anak-anak lainnya. Agar dapat diterima dan tidak ditolak oleh kelompok dan permainan, anak perlu mengadakan

penyesuaian sosial. Untuk itu anak perlu mempelajari berbagai keterampilan sosial seperti kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain, menolong orang lain. perkembangan sosial dapat menumbuhkan jiwa sosial dan perhatian terhadap lingkungan tanpa ada tekanan karena perkembangan sosial berkembang dengan baik. Dengan demikian, dapat dimengerti bahwa semakin bertambah usia anak maka semakin kompleks perkembangan sosialnya, dalam arti mereka semakin membutuhkan orang lain.

Pada periode usia sekolah, minat terhadap kelompok makin besar, siswa mulai mengurangi keikutsertaannya pada aktivitas keluarga. Pengaruh yang timbul pada keterampilan sosialisasi anak diantaranya berikut ini: Membantu anak untuk belajar bersama dengan orang lain dan bertingkah laku yang dapat diterima oleh kelompok, Membantu anak mengembangkan nilai-nilai sosial.

Dalam dunia pendidikan, khususnya yang dilakukan di sekolah dan di kelas-kelas siswa, terdapat banyak siswa yang memiliki latar belakang yang berbeda antara satu dengan yang lainnya (heterogen). Sosialisasi merupakan proses belajar bersikap dan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial sehingga mampu hidup bermasyarakat dengan orang-orang di sekitarnya. Proses sosialisasi dilakukan melalui belajar berperilaku dan memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain, serta mengembangkan sikap sosial sehingga akhirnya dapat melakukan penyesuaian sosial. Kemampuan peserta didik bersosialisasi antara lain

dipengaruhi oleh kesempatan, waktu dan motivasi untuk bersosialisasi, kemampuan berkomunikasi dengan bahasa yang dapat dimengerti, dan metode belajar efektif serta bimbingan bersosialisasi.

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Surakarta (MTs N 1 Surakarta) di dalamnya terdapat banyak perbedaan, khususnya pada peserta didiknya, mulai dari perbedaan usia, jenis kelamin, latar belakang keluarga, status sosial, dan juga tingkat kecerdasannya, oleh karena itu penulis mempunyai asumsi bahwa penelitian ini akan sangat tepat bila dilakukan di MTs N 1 Surakarta, karena di dalamnya terdapat kemajemukan, yang mana bila dikelola dengan metode pembelajaran yang tepat dengan keadaan tersebut maka perbedaan itu akan menjadikan suatu kekuatan sosial, sehingga tercipta suatu interaksi sosial yang baik dan dapat menumbuhkan rasa sosial yang baik pula pada masing-masing individu siswa.

Dari uraian latar belakang di atas, bagi penulis permasalahan ini sangat menarik untuk diteliti, karena tujuan pendidikan tidak hanya dari segi kognitif saja, akan tetapi juga mengembangkan afektif dan psikomotor peserta didik, maka penulis mempunyai hasrat dan niat untuk melakukan penelitian dengan judul :

**“Penerapan Metode Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Menumbuhkan Rasa Sosial Siswa Dalam Kelas (Studi Eksperimen di MTs N 1 Surakarta)”**

## **B. Penegasan Istilah dan Pembatasan Masalah**

### **1. Penegasan istilah**

Untuk menghindari berbagai macam penafsiran judul di atas, maka terlebih dahulu penulis perlu menjelaskan dan menegaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul skripsi, diantaranya yaitu :

#### a. Metode

Secara harfiah berarti cara. Selain itu metode atau metodik berasal berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Winarno Surachmad (1991) mengemukakan bahwa metode adalah ilmu tentang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada anak didik supaya dapat tercapai tujuan belajar mengajar. Metode juga berarti cara sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan. Secara umum metode adalah prosedur atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu.

#### b. Pembelajaran *Jigsaw*

Pembelajaran *jigsaw* adalah belajar dengan konsep mengerjakan sesuatu atau tugas dengan cara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau tim (Isjoni, 2007: 15). Pembelajaran kooperatif itu berkiblat pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran (Slavin, 2011: 4).

Strategi pembelajaran jigsaw adalah menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara yang berlangsung secara berkelompok yang mana masing-masing individu dalam kelompok itu mempunyai tugas masing-masing (Anita, 2005: 69). Maka dapat digaris bawahi bahwa pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi *jigsaw* adalah proses kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada keaktifan siswa sebagai anggota kelompok untuk mencari informasi tentang materi yang sedang dipelajari kemudian menggabungkan informasi yang didapat kepada seluruh anggota kelompoknya, dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan individu siswa dalam kelas, dan mengembangkan interaksi antar siswa dan meningkatkan rasa harga diri.

#### c. Rasa Sosial

Kata sosialisasi berasal dari kata sosial. Kata “sosial” digunakan untuk menunjukkan sifat dari makhluk yang bernama manusia. Sehingga munculah ungkapan “manusia adalah makhluk sosial”. Ungkapan ini berarti bahwa manusia harus hidup berkelompok atau bermasyarakat. Mereka tidak dapat hidup dengan baik kalau tidak berada dalam kelompok atau masyarakat (<http://jalius12.wordpress.com/pengertian-sosialisasi/> Di akses tgl 15 sept 2013, pkl 12.15 wib).

Menurut Bonner (dalam Gerungan, 2004: 62) Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau

mempengaruhi individu lain atau sebaliknya. Thibaut dan Kelly (dalam Ali, 2004: 87) mendefinisikan interaksi sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain atau menciptakan hubungan satu sama lain. Jadi dalam kasus interaksi tindakan setiap orang bertujuan untuk mempengaruhi individu lain.

Dari penjabaran penegasan istilah di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *jigsaw* yang dilakukan dengan baik maka akan dapat menumbuhkan interaksi sosial dan hubungan rasa sosial yang baik pada siswa di dalam kelas khususnya dan umumnya di sekolah yang dalam penelitian ini adalah MTS N 1 Surakarta. Apabila dalam aktivitas proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan metode pembelajaran *jigsaw* dengan struktur yang benar, maka di dalam diri siswa akan akan tumbuh rasa sosial dalam mengikuti proses belajar dalam kelas dan akan tercipta interaksi antar siswa, dan guru dengan siswa dengan baik.

## **2. Pembatasan masalah**

Sebelum masuk lebih jauh ke dalam ranah penelitian ini, maka penulis terlebih dahulu memberikan pembatasan masalah dari penelitian yang penulis lakukan, masalah dalam penelitian ini hanya terbatas pada penerapan metode pembelajaran *jigsaw*, adapun dalam penjabarannya terdapat penjelasan metode pembelajaran lain, itu penulis gunakan sebagai variabel kontrol dari metode pembelajaran *jigsaw* itu sendiri. Dalam

penelitian ini juga akan membahas tentang rasa sosial yang di tumbuhkan oleh penerapan metode pembelajaran *jigsaw*, kemudian peneliti melakukan penelitian ini di MTs N 1 Surakarta, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu mata pelajaran Fiqh dengan pembahasan tentang ibadah puasa.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan atas uraian latar belakang dan penegasan istilah tersebut di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode pembelajaran *jigsaw* dapat menumbuhkan rasa sosial siswa dalam kelas di MTs N 1 Surakarta?

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *jigsaw* dalam menumbuhkan rasa sosial siswa dalam kelas di MTs N 1 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014.

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi guru (guru Agama khususnya), untuk meningkatkan keprofesionalan mereka sebagai tenaga pendidik yang berkualitas dengan menggunakan berbagai macam metode pengajaran.

- b. Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan yang dianggap lebih nyata apabila nantinya penulis berada langsung dalam dunia pendidikan, khususnya sebagai guru.
- c. Bagi Peneliti lain, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti-peneliti lain, bilamana penelitian ini masih tergolong sederhana dan sempit, maka peneliti lain dapat melakukan penelitian dengan memperluas dan memperdalam dari hasil penelitian ini.

#### **E. Kajian Pustaka**

Dalam hal ini para peneliti terdahulu telah banyak melakukan kajian terhadap strategi-strategi yang tepat untuk diterapkan dalam model pembelajaran aktif yang dikelola secara kooperatif, diantaranya : Menurut Stahl (2005) model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat mengembangkan suasana belajar yang berlangsung dalam interaksi yang saling percaya, terbuka, rileks di antara anggota kelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh dan memberi masukan diantara mereka untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, moral dan keterampilan-keterampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran. Pola interaksi yang bersifat terbuka dan saling percaya sangat penting bagi siswa untuk memperoleh keberhasilan dalam belajar, karena setiap saat mereka bisa melakukan diskusi, saling membagi pengetahuan dan kemampuan serta saling mengoreksi antar sesama dalam belajar. Menurut Silberman (2007) pembelajaran aktif yang dikelola secara kooperatif dengan menggunakan strategi *quiz team* dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka

pelajari. Selain dua teori di atas juga terdapat teori-teori yang di ungkapkan oleh beberapa peneliti terdahulu, diantaranya ;

1. Ahmad Syaifuddin (UMS: 2010)

Dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Metode *Active Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SD Islam Al Azhar 28 Solo Baru” mengemukakan bahwa penyampaian materi yang dikelola secara aktif dengan penggunaan metode *active learning* diantara diskusi kelompok, pemutaran film/vidio, resitrasi dan field trip akan menumbuhkan rasa kepercayaan diri siswa dan mengembangkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Adapun keaktifan siswa itu ditujukan dengan ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, seperti; diskusi, bertanya, ikut menyampaikan pendapat dan saling bertukar pikiran dalam menyampaikan tugas, sehingga membuat siswa lebih berkreasi dan aktif. Sedangkan guru memosisikan dirinya sebagai fasilitator, motivator, mediator, dan evaluator.

2. Imam Makmurodih (UMS: 2013)

Dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan Strategi Pembelajaran *Jigsaw* dan *Team Quiz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” memaparkan bahwa nilai rata-rata kognitif siswa pada strategi *jigsaw* meningkat menjadi 79,545 dari nilai awal sebesar 68,344, sedangkan nilai rata-rata nilai afektif sebesar 14,09 (termasuk kategori berminat). Dan rata-rata kognitif pada strategi *team quiz* meningkat menjadi 79,339 dari nilai awal 68,344, sedangkan rata-rata nilai meningkat menjadi 15,84 (termasuk

kategori berminat). Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan strategi *jigsaw* dan *team quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Abdillah (UMS 2009)

Dalam skripsinya yang berjudul “Pelaksanaan Metode *Active Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab” menerangkan bahwa pelaksanaan metode *Active Learning* dalam pelajaran bahasa arab di kelas IV dan V SDIT Muhammadiyah Al Kautsar dengan menggunakan metode yang bervariasi, antara lain *the power of two*, *card sort*, *muhasadah mutala’ah* akan meningkatkan keaktifan di dalam mengikuti materi pelajaran di dalam kelas, hal itu dibuktikan dengan siswa saling berdiskusi dalam menyelesaikan tugas secara berkelompok, saling menyampaikan pendapat dan saling bertanya sesama teman sekelompok.

4. Robert E. Slavin (2011)

Dalam bukunya yang berjudul “*Cooperative Learning* Teori Riset dan Praktik” mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif bukanlah gagasan baru dalam dunia pendidikan, tetapi sebelum masa belakangan ini, metode ini hanya digunakan oleh beberapa guru untuk tujuan-tujuan tertentu. namun demikian, beberapa penelitian terakhir telah mengidentifikasi metode pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan secara efektif pada setiap tingkatan kelas dan untuk mengajarkan berbagai macam mata pelajaran. Mulai dari matematika, membaca, menulis, sampai pada ilmu pengetahuan ilmiah, mulai dari kemampuan dasar

sampai pada pemecahan masalah-masalah yang kompleks. Lebih daripada itu, pembelajaran kooperatif juga dapat digunakan sebagai cara utama dalam mengatur kelas untuk pengajaran.

Ada banyak alasan yang membuat pembelajaran *jigsaw* memasuki jalur utama praktik pendidikan, salah satunya adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas, meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, untuk mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Serta alasan yang lain adalah tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berfikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka.

Dengan demikian, penulis dapat menarik garis tengah bahwa penelitian yang akan penulis lakukan adalah sesuatu yang baru dan ada unsur perbedaan dengan penelitian-penelitian dan buku-buku yang telah ditulis oleh peneliti terdahulu, dan berdasarkan judul yang penulis angkat dalam penelitian ini, maka penelitian ini menitik beratkan pada pembelajaran dengan model pembelajaran *jigsaw*. Karena pembelajaran *jigsaw* mempunyai tujuan untuk mengembangkan rasa sosial terhadap siswa, melatih siswa untuk dapat saling berinteraksi dan saling memberikan bantuan kepada orang lain dan menerima bantuan dari orang lain.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Sifat Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*). Yaitu penelitian langsung yang dilaksanakan di lapangan atau kehidupan yang sebenarnya secara spesifik dan realis tentang apa yang sedang terjadi (Mardalis, 2006: 28). Dalam hal ini lembaga yang menjadi tempat penelitian adalah MTs N 1 Surakarta.

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang prosedurnya menekankan pada penjabaran deskriptif atau dalam bentuk penjabaran kata-kata, yang terdiri dari tiga bagian, yaitu pengumpulan data sekaligus reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

### **2. Metode Penentuan Subyek**

dalam penelitian ini penulis memerlukan sumber data untuk memudahkan memperoleh data dalam penelitian. Menurut Arikunto (2010: 172) yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data diperoleh. Adapun data-data yang diperoleh melalui penelitian lapangan ini dengan menggunakan:

#### **a. Populasi**

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sample (Mardalis, 2006: 63). Populasi juga dapat diartikan sebagai keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2006: 173). Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah semua siswa kelas VIII di MTs N 1 Surakarta yang berjumlah 148 siswa.

#### b. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel adalah sebagian dari seluruh individu yang menjadi obyek penelitian (Mardalis, 2006: 55). Bila populasi dalam penelitian besar dan tidak memungkinkan mempelajari semua yang ada dalam populasi karena adanya keterbatasan peneliti, maka peneliti menggunakan sampel yang di ambil dari populasi.

Adapun teknik sampling menurut Sugiyono (2011: 81) adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Sedangkan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*, yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut (Riduwan, 2009: 58). Maka dalam penelitian ini yang dijadikan sampel adalah 35 siswa.

### 3. Metode Pengumpulan Data

adapun metode yang penulis gunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Eksperimen

Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang menjawab pertanyaan “jika kita melakukan sesuatu pada kondisi yang dikontrol secara ketat maka apakah yang akan terjadi?”. Untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak pada suatu keadaan yang dikontrol secara ketat maka kita memerlukan

perlakuan (*treatment*) pada kondisi tersebut dan hal inilah yang dilakukan pada penelitian eksperimen. Sehingga penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiono : 2010). Dalam penelitian ini metode eksperimen penulis gunakan untuk menguji suatu hipotesis dalam rangka mencari hasil penerapan metode pembelajara *jigsaw* dalam menumbuhkan rasa sosial siswa

b. *Interview* (wawancara)

Metode wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah sehingga dapat mengkonstruksikan makna dalam satu topik tertentu (Sugiyono, 2006: 6).Jenis wawancara yang penulis terapkan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terikat, yaitu wawancara secara bebas untuk menyatakan apa saja tetapi menyangkut data yang akan dikumpulkan. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data dan informasi tentang penerapan pembelajaran kooperatif dalam mengembangkan keaktifan siswa dalam kelas di MTs N 1 Surakarta. Sedangkan metode wawancara ini penulis tujukan kepada kepala sekolah dan guru Pendidikan Agama Islam di MTs N 1 Surakarta.

c. Observasi

Adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran (Fathoni, 2005: 104). Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi dengan cara langsung datang ke lembaga pendidikan MTs N 1 Surakarta, selanjutnya penulis akan melakukan pencatatan secara sistematis untuk memperoleh data tentang keadaan sekolah yang diperlukan dalam penelitian.

d. Dokumentasi

Adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan mengenai data yang ditujukan kepada subyek penelitian (Fathoni, 2005: 104). Menurut Moleong (2007: 216) mengungkapkan dokumen adalah setiap bahan tertulis atau film. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh dokumen-dokumen tertulis tentang keadaan MTs N 1 Surakarta, meliputi data tentang keadaan sekolah, siswa, guru, karyawan, struktur organisasi, dan dokumentasi lain yang berhubungan dengan penelitian.

e. Analisis data

Dalam penelitian ini penulis dalam menganalisis data menggunakan metode kualitatif deskriptif yang terdiri dari tiga bagian, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penerikan kesimpulan atau verifikasi (Milles dan Heberman, 1992: 16).

Pertama, setelah pengumpulan data selesai, maka tahap selanjutnya adalah mereduksi data yang telah diperoleh, yaitu dengan menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data, dengan demikian maka ditarik kesimpulan. Tahap kedua, data akan disajikan dalam bentuk narasi, dan ketiga, akan ditarik kesimpulan dari data yang diperoleh.

Dalam menganalisis data tersebut penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan cara induktif, yaitu berfikir dari pengetahuan yang bersifat umum dan bertitik tolak pada pengetahuan umum itu (Sutrisno, 1992: 42).

#### **G. Sistematika Penelitian**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh dalam isi penelitian ini, maka secara global dapat dilihat dalam sistematika penelitian di bawah ini :

BAB I: Merupakan pendahuluan, yang di dalamnya memuat latar belakang masalah, penegasan istilah dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II: Berisi pembahasan yang mencakup tentang teori metode pembelajaran *jigsaw*, dan sikap perilaku rasa sosial siswa

BAB III: Memaparkan tentang hasil penelitian yang meliputi gambaran umum sekolah, hasil eksperimen metode pembelajaran *jigsaw*, dan sikap atau perilaku rasa sosial siswa

BAB IV: Berisi tentang analisis data kualitatif dengan pendekatan berfikir induktif tentang penerapan metode pembelajaran *jigsaw* dalam menumbuhkan rasa sosial siswa dalam kelas.

BAB V: Berisi penutup yang meliputi kesimpulan, saran dan kata penutup.