

Implementasi Model Cooperative Learning Jigsaw dalam Pembelajaran PAI di SMK

Wiwik Dyah Aryani¹, Asep Mustakim², Indri Kurnia³, Siti Soraya⁴, Maesaroh⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Nusantera, Jl. Soekarno Hatta No. 530, Bandung, Indonesia, 40286
Telp: +6222 750965

E-mail: Wiwikaryani10@gmail.com¹, ust.asepmustakim@gmail.com², indrikurnia545@gmail.com³,
cheyyatsuroyya@gmail.com⁴, maysarahatuh@gmail.com⁵

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-07-14

Revised : 2025-07-19

Accepted: 2025-07-31

KEYWORD

cooperative learning, jigsaw,
Islamic education, student
engagement, collaborative
learning

KATA KUNCI

cooperative learning, jigsaw,
pendidikan agama Islam,
partisipasi siswa, pembelajaran
kolaboratif.

ABSTRACT

This study aims to evaluate the implementation of the Cooperative Learning model, specifically the Jigsaw type, in Islamic Religious Education (PAI) lessons for Grade X TKJ 2 at SMK YADIKA Tanjungsari, Sumedang Regency, during the 2024/2025 academic year. A descriptive qualitative method was employed, with data collected through observation, interviews, and documentation. The results reveal that the jigsaw model enhances student engagement through active group discussions, peer teaching, and collaborative learning. Key supporting factors include student enthusiasm and the teacher's role as an active facilitator. However, several challenges emerged, such as limited class time, the ineffectiveness of online learning, and students' varying abilities in comprehending and delivering material. In conclusion, the Jigsaw-type Cooperative Learning model proves effective in improving the quality of PAI instruction, although further strategies are required to optimize its application, particularly in blended learning contexts.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi model pembelajaran *Cooperative Learning* Jigsaw dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas X TKJ 2 SMK YADIKA Tanjungsari Kabupaten Sumedang pada Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model jigsaw mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok yang aktif, penyampaian materi oleh siswa, serta kerja sama antaranggota kelompok. Faktor pendukung utama adalah antusiasme siswa dan peran aktif guru sebagai fasilitator. Sementara itu, hambatan yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu, pembelajaran daring yang kurang efektif, serta variasi kemampuan siswa dalam memahami dan menyampaikan materi. Kesimpulannya, model *Cooperative Learning* Jigsaw efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, namun diperlukan strategi lanjutan untuk mengoptimalkan implementasinya, terutama dalam konteks *blended learning*.

1. Pendahuluan

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan

merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Kualitas pendidikan di Indonesia perlu terus ditingkatkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, di mana ketercapaian tujuan tersebut tercermin dari hasil dan prestasi belajar siswa.

Dalam kerangka kurikulum 2013 di abad ke-21, pendidikan dirancang untuk menumbuhkan generasi yang produktif, inovatif, dan kreatif. Aktivitas pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan tiga domain kognitif, afektif, dan psikomotor bukan hanya berfokus pada domain kognitif. Tujuan ini erat kaitannya dengan cara guru menyampaikan informasi kepada siswa. Di setiap kelas, siswa menunjukkan berbagai kepribadian dan gaya belajar. Sebagai profesional, guru perlu mengenali dan menyesuaikan diri dengan perbedaan ini, karena perbedaan tersebut merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pepilina (2024) menyatakan bahwa setiap anak memproses informasi dari guru dengan kecepatan yang berbeda-beda ada yang lebih lambat, ada yang lebih cepat. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap materi bervariasi sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang sesuai di kelas dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif. Sebaliknya, ketika siswa menganggap pembelajaran sebagai hal yang membosankan, hal itu dapat menjadi tantangan bagi mereka.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, guru perlu memilih model pembelajaran yang menarik. Ketika pendekatan yang digunakan nyaman dan menyenangkan, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pelajaran tidak menjadi monoton. Seperti yang ditekankan oleh Patmisari (2021), menggabungkan strategi pembelajaran aktif dan kolaboratif dengan manajemen kelas yang efektif memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang dinamis dan produktif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa tetapi juga membekali mereka untuk menjadi anggota masyarakat yang aktif dan bertanggung jawab.

Untuk mengatasi masalah yang disebutkan di atas, upaya dapat difokuskan pada modifikasi model pembelajaran saat ini, di mana guru dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi, sehingga siswa tetap pasif dalam memperoleh dan memproses pengetahuan.

Berbagai inovasi pembelajaran telah diperkenalkan di berbagai tingkatan pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga tinggi. Namun, banyak kegiatan pembelajaran masih berfokus secara utama pada domain kognitif, dengan sedikit perhatian terhadap domain afektif dan psikomotorik. Bahkan dalam domain kognitif, pembelajaran sering kali terbatas pada hafalan, pemahaman, dan penerapan, dengan fokus yang minim pada keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi dan bahkan lebih sedikit lagi pada pengembangan kreativitas.

Model pembelajaran yang diterapkan sejauh ini belum sepenuhnya mendukung siswa dalam terlibat dalam pembelajaran aktif, Cooperative Learning, atau pembelajaran kontekstual. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru, sehingga membatasi partisipasi optimal siswa. Saat ini, Kurikulum Merdeka sedang diterapkan, yang mengharuskan implementasi pembelajaran aktif baik di dalam maupun di luar kelas melalui Scientific Approach seperti Discovery Learning, Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning, Cooperative Learning, dan lainnya. Pembelajaran ilmiah kini menjadi pendekatan yang diutamakan dalam pengajaran, dengan penekanan pada partisipasi aktif siswa.

Masalah umum dalam proses pembelajaran adalah bahwa guru seringkali kurang berhati-hati dalam memilih, mengoptimalkan, dan menerapkan model pembelajaran sebagai komponen penting dalam perencanaan pelajaran.

Cooperative Learning adalah pendekatan instruksional di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil, terstruktur, dan seringkali beragam untuk meningkatkan pembelajaran mereka sendiri maupun teman sebaya (Dwoler, 2012). Dalam model ini, siswa tidak hanya bertanggung jawab untuk memahami materi secara mandiri tetapi juga membantu teman sebaya dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong pencapaian tujuan akademik dan sosial (Yang, 2011). Berakar pada teori konstruktivisme, pendekatan ini menekankan pentingnya partisipasi aktif dan kolaborasi di antara siswa sepanjang proses pembelajaran.

Cooperative Learning berbeda dengan model pembelajaran kelompok konvensional. Cooperative Learning memiliki unsur-unsur dasar yang membedakannya dari kerja kelompok yang dilakukan tanpa struktur yang jelas. Ketika prinsip-prinsip inti Cooperative Learning diterapkan dengan benar, guru dapat mengelola kelas mereka dengan lebih efisien.

Model Cooperative Learning tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit, tetapi juga berperan dalam mengembangkan pemikiran kritis, kerja sama, dan dukungan antar teman sekelas. Dalam pendekatan ini, siswa diharuskan untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang meningkatkan kualitas interaksi dan komunikasi. Selain itu, model ini dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi akademik mereka.

Model Cooperative Learning jigsaw mendorong partisipasi aktif siswa dengan mendorong mereka untuk berdiskusi, berbagi, dan mempresentasikan materi kepada anggota kelompoknya, bergantian, dan membahas topik yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk memenuhi tujuan penerapan model Cooperative Learning dalam pengajaran PAI dan mencapai hasil belajar yang diinginkan yaitu, memungkinkan siswa untuk secara terus-menerus meningkatkan kualitas iman mereka, tidak hanya dengan menguasai materi pelajaran tetapi juga dengan memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan ajaran Islam.

Hasil observasi awal peneliti, kelas X TKJ 2 SMK YADIKA Tanjungsari Tahun Ajaran 2024/2025 KAB. SUMEDANG. Dalam observasi dan wawancara yang dilakukan secara singkat dikarenakan terbatasnya waktu dan kesempatan, maka peneliti mendapatkan sedikit gambaran tentang proses pembelajaran yang terjadi di sekolah tersebut.

Dalam kelas Pendidikan Islam, guru menerapkan model Cooperative Learning jigsaw untuk topik-topik tertentu yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Akibatnya, tidak semua materi pembelajaran disampaikan menggunakan pendekatan ini.

Pembelajaran saat ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Blended Learning, yang menggabungkan metode online dan offline. Model Cooperative Learning jigsaw masih dapat diterapkan, meskipun dengan waktu instruksi yang terbatas.

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan model pembelajaran yang kurang beragam dan dominasi instruksi yang berfokus pada kognitif telah menyebabkan rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa dalam kelas Pendidikan Agama Islam (IRE). Kasi (2023) mencatat bahwa metode tradisional yang berpusat pada guru seringkali menempatkan siswa sebagai penerima

pasif informasi, sehingga membatasi peluang mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Meskipun beberapa guru telah menerapkan model Cooperative Learning jigsaw, implementasinya belum sepenuhnya komprehensif atau konsisten, terutama dalam konteks pembelajaran PAI selama era Blended Learning. Selain itu, berbagai studi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa memainkan peran krusial, karena partisipasi aktif secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran (Haelitik & Dendo, 2024). Pendekatan inovatif dan interaktif, seperti Project-Based Learning dan diskusi, telah diakui efektif dalam meningkatkan partisipasi dan memperdalam pemahaman materi (Indah, 2024).

Oleh karena itu, penting untuk meneliti lebih lanjut bagaimana penerapan model cooperative learning Jigsaw dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X SMK YADIKA Tanjungsari.

2. Tinjauan Literatur

Nurdin Usman menjelaskan bahwa implementasi mengarah pada suatu kegiatan, tindakan, atau operasional mekanisme sistem; namun, implementasi bukanlah sekadar kegiatan, melainkan suatu rencana yang dirumuskan untuk mencapai tujuan dari kegiatan tersebut. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa implementasi merujuk pada serangkaian tindakan yang dilakukan oleh berbagai pelaksana kebijakan sesuai dengan aturan atau kerangka kerja yang telah disepakati untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Menurut Hanna, Isjoni menggambarkan model pembelajaran sebagai strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi siswa, sikap belajar, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan hasil belajar secara keseluruhan. Model pembelajaran mencakup strategi yang dipilih dan dirancang oleh guru untuk tujuan spesifik di dalam kelas. Dari penjelasan ini, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang terstruktur dengan baik yang digunakan untuk merencanakan instruksi di kelas dari awal hingga akhir guna mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Guru harus mampu menilai dan memilih model pembelajaran yang paling sesuai baik untuk materi pelajaran maupun siswa, sehingga dapat memotivasi mereka dan memastikan proses pembelajaran berjalan efektif serta mencapai hasil optimal.

Dalam bahasa Indonesia, istilah untuk Cooperative Learning adalah Cooperative Learning,

meskipun dalam konteks ini penulis menggunakan istilah bahasa Inggris cooperative learning. Secara linguistik, Cooperative Learning berasal dari dua kata: cooperative dan learning. Cooperative mengacu pada bekerja sama menuju tujuan bersama, sementara learning mengacu pada proses belajar. Berdasarkan definisi ini, Cooperative Learning adalah model pengajaran di mana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar bersama.

Cooperative Learning sejalan dengan sifat manusia sebagai makhluk sosial yang saling bergantung, memiliki tujuan dan tanggung jawab bersama, membagi tugas, dan menumbuhkan rasa solidaritas. Dalam konteks ini, Cooperative Learning dalam kelompok membantu melatih dan membiasakan siswa untuk bertukar pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab satu sama lain. Model Cooperative Learning menekankan beberapa aspek kunci, termasuk kolaborasi, dukungan mutual, dan diskusi dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah. Selain itu, Islam mendorong konsultasi di antara sesama manusia, sebagaimana disampaikan dalam Al-Qur'an: Artinya: *“(juga lebih baik dan lebih kekal bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhan dan melaksanakan salat, sedangkan urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah di antara mereka.....”*(QS. Asy-Syura:38)

Model Cooperative Learning jigsaw adalah bentuk Cooperative Learning yang menekankan kerja kelompok dengan mengorganisir siswa ke dalam kelompok kecil. Menurut Abdul Majid, seperti yang dikutip oleh Lie, model Cooperative Learning jigsaw melibatkan siswa yang bekerja dalam kelompok kecil yang heterogen terdiri dari empat hingga enam anggota, di mana mereka berkolaborasi dengan semangat ketergantungan positif dan mengambil tanggung jawab individu atas pekerjaan mereka. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Elliot Aronson di Universitas Texas dan kemudian diadaptasi oleh Slavin di Universitas Johns Hopkins.

Metode jigsaw dirancang untuk mengembangkan kerja sama tim, kemampuan belajar kooperatif, dan pemahaman yang mendalam hasil yang sulit dicapai jika siswa mencoba mempelajari semua materi secara mandiri. Berdasarkan penjelasan ini, penulis menyimpulkan bahwa model Cooperative Learning jigsaw merupakan pendekatan yang berpusat pada siswa. Dalam praktiknya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan setiap anggota diberi materi yang berbeda. Struktur ini mendefinisikan model Cooperative Learning jigsaw. Melalui metode ini,

siswa bekerja secara kolaboratif dan bertanggung jawab untuk menjelaskan materi yang ditugaskan kepada anggota kelompoknya, yang pada gilirannya membantu membangun kepercayaan diri mereka. Menurut Yolanda, model jigsaw dapat sangat efektif ketika siswa mampu menguasai materi yang dipelajari. Secara alami, dalam model pembelajaran apa pun, faktor-faktor tertentu mendukung implementasinya yang sukses salah satunya adalah ketersediaan buku teks yang relevan sementara faktor lain mungkin menghambat proses tersebut.

Yolanda mengidentifikasi beberapa faktor yang menghambat implementasi model jigsaw. Pertama, baik siswa maupun guru belum familiar dengan model ini, karena mereka lebih terbiasa dengan Lecture Method. Kedua, waktu pembelajaran terbatas; pendekatan jigsaw membutuhkan waktu lebih lama karena adanya sesi diskusi di kedua kelompok, yaitu kelompok asli dan kelompok ahli. Ketiga, siswa cenderung kurang aktif selama proses belajar, lebih mengandalkan hafalan daripada pemahaman yang sebenarnya. Akibatnya, saat menjelaskan kepada anggota kelompoknya, mereka sering kali hanya mengandalkan buku teks. Meskipun model pembelajaran jigsaw dapat sangat efektif dalam mengajar, berbagai faktor dan kondisi telah menghambat implementasinya untuk mencapai tingkat optimal.

Dalam kurikulum sekolah menengah kejuruan, mata pelajaran fiqh merupakan bagian dari program Pendidikan Agama Islam (PAI), yang dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan mengenali, memahami, menginternalisasi, dan menerapkan hukum Islam. Pengetahuan ini berfungsi sebagai landasan untuk membentuk pandangan dunia mereka melalui kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, praktik, penerapan pengalaman, dan pengembangan kebiasaan positif. Studi fiqh juga bertujuan untuk membantu siswa memahami prinsip-prinsip dasar hukum Islam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka tumbuh menjadi Muslim yang taat dan sepenuhnya memegang teguh ajaran Islam.

3. Metode

Dalam penelitian kualitatif ini, tiga metode pengumpulan data utama digunakan: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan di kelas X TKJ 2 di SMK YADIKA Tanjungsari untuk secara langsung mengamati implementasi model Cooperative Learning jigsaw dalam pengajaran PAI, beserta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Wawancara mendalam dan tidak terstruktur dengan guru PAI dilakukan untuk

mengumpulkan wawasan tentang profil sekolah, penerapan model pembelajaran, faktor pendukung dan penghambat, serta manfaat model tersebut bagi siswa. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pendukung dan informasi tambahan dari catatan, arsip, foto, dan catatan relevan lainnya, sehingga memperkuat data lapangan. Data yang dikumpulkan kemudian diolah, dikategorikan, dan dianalisis secara sistematis untuk menggambarkan proses implementasi model Cooperative Learning jigsaw dan mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi pada kesuksesannya. Temuan penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi acuan dalam pengambilan keputusan pendidikan di masa depan.

4. Hasil

Menurut Glady Argo Widoseno, seorang siswa kelas X di SMK YADIKA Tanjungsari, suasana belajar saat menerapkan model Cooperative Learning jigsaw adalah sebagai berikut: “Beberapa siswa aktif sementara yang lain tidak, tergantung pada individu masing-masing. Namun, ada juga kelompok di mana semua anggotanya aktif.” Demikian pula, Nazwa Oktaviani Setiawan, seorang siswa kelas X TKJ 2 di SMK YADIKA Tanjungsari, berbagi pandangannya: “Sebenarnya agak rumit karena kita harus bekerja dua kali dan menjelaskan sistem secara berulang. Selama kegiatan kelompok, tidak semua siswa ikut serta, jadi tidak semua siswa aktif. Meskipun demikian, jumlah siswa yang aktif lebih banyak.”

Selanjutnya pendapat menurut Muhammad Arsyah Ibnu Sholeh selaku siswa kelas X TKJ 2 SMK YADIKA Tanjungsari, yaitu: “Kalau di kelas agak berisik karena tiap kelompok sama-sama saling diskusi. Tapi lebih aktif karena tatap muka langsung dengan kelompoknya.”

Langkah-langkah *cooperative learning* Jigsaw yang penulis gunakan dalam meneliti proses pembelajaran PAI di Kelas X TKJ 2 SMK YADIKA Tanjungsari, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok sebanyak 4-5 siswa (kelompok asal). Kemudian setiap siswa dalam kelompok tersebut diberikan materi yang berbeda.
2. Siswa yang mendapatkan materi yang sama membentuk kelompok baru untuk berdiskusi (kelompok ahli).
3. Setelah selesai berdiskusi di kelompok ahli, mereka kembali ke kelompok asal dan saling menjelaskan hasil diskusi mereka masing-

masing.

4. Kemudian setelah semua anggota kelompok menyampaikan hasil diskusi, mereka membuat kesimpulan.
5. Kesimpulan yang didapat kemudian dipresentasikan kepada kelompok-kelompok lain.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* Jigsaw dikatakan lebih efektif jika dibandingkan dengan hanya menggunakan Lecture Method, seperti yang dikatakan oleh Ibu Indri Kurnia yaitu:

“Diskusi kelompok biasanya digunakan untuk menggali pendapat dan pikiran siswa, apalagi kalau PTM. Namun kalau saat zoom meeting tidak digunakan, karena memang respon siswa juga kurang aktif. Diskusi kelompok efektif digunakan pada saat pembelajaran, namun memang harus dibatasi agar pendapatnya tidak meyimpang. Diskusi kelompok juga membuat siswa lebih aktif karena berinteraksi dengan siswa lainnya.”

Pendapat mengenai model pembelajaran *cooperative learning* Jigsaw juga disampaikan oleh Salwa Tiara Putri yaitu: “Modelnya bagus. Siswa juga jadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi.”

Hal yang serupa juga disampaikan oleh Nazwa Oktaviana Setiawan yang mengatakan sebagai berikut: “Pembelajarannya seru karena pindah-pindah kelompok dan teman, jadi tau kerja sama dengan teman yang satu dan yang lainnya gimana. Lebih mudah juga untuk memahami materi. Modelnya efektif tapi kalau banyak yang tidak aktif sama aja dengan model lain.”

Pendapat selanjutnya mengenai model *cooperative learning* Jigsaw disampaikan oleh Sylvania Melisenda, yaitu: “Lebih mudah untuk memahami materi karena teman yang menjelaskan.”

Model *cooperative learning* Jigsaw memang efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran, namun pelaksanaannya belum optimal. Hal tersebut dikatakan oleh Ibu Indri Kurnia, yaitu: “Menurut saya, penggunaan model Jigsaw ini efektif tapi belum terlaksana secara optimal”

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dalam pengajaran PAI untuk kelas X TKJ 2 di SMK YADIKA Tanjungsari, Kabupaten Sumedang, adalah model Cooperative Learning jigsaw. Pendekatan ini dipilih karena membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Namun, implementasinya belum mencapai tingkat optimal, karena prosedurnya

dapat sedikit lebih kompleks dan beberapa siswa masih kurang aktif, terutama selama diskusi online. Untuk memastikan model pembelajaran jigsaw diterapkan secara efektif, guru perlu merancang dan menyampaikan model ini sebaik mungkin.

Dalam menerapkan model pembelajaran, terdapat faktor-faktor pendukung dan menghambat yang tidak terhindarkan. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan selama penelitian, peneliti mengidentifikasi antusiasme siswa sebagai salah satu faktor kunci yang mendukung implementasi model Cooperative Learning jigsaw. Antusiasme ini terlihat jelas ketika siswa secara aktif berpartisipasi dalam diskusi tatap muka di sekolah.

Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan oleh Setiawan, yaitu: “Saya suka menggunakan model ini karena bisa bekerja sama dengan teman yang berbeda-beda, tidak hanya itu-itu saja”

Pendapat yang serupa juga disampaikan oleh Nazwa Oktaviani *Cooperative Learning* Jigsaw dalam Pembelajaran PAI SMK Setiawan, yaitu sebagai berikut: “Pembelajarannya menjadi seru, karena berpindah-pindah kelompok dan teman, jadi tahu bagaimana bekerja sama dengan teman-teman yang lainnya” Sama halnya dengan pendapat di atas, Glandy Argo Widoseno mengatakan sebagai berikut: “Suka karena bekerja sama dan ngumpul bareng teman-teman, sehingga lebih mudah untuk memahami materi”

Dari pernyataan para siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor pendukung dalam penerapan model Cooperative Learning jigsaw adalah antusiasme mereka. Siswa menikmati dan merasa bersemangat menggunakan model ini karena memungkinkan mereka untuk berkolaborasi dengan teman sekelas yang sebelumnya belum pernah bekerja sama dalam kelompok.

Selain antusiasme siswa, faktor lain yang mendukung implementasi model Cooperative Learning jigsaw adalah upaya yang dilakukan oleh guru. Seperti yang dijelaskan oleh Ibu Indri Kurnia, “Model jigsaw digunakan untuk mengeksplorasi pendapat dan ide siswa. Model ini dapat membuat pembelajaran lebih efektif, tetapi masukan siswa harus diarahkan agar tidak melenceng dari topik. Siswa juga menjadi lebih aktif saat berinteraksi dengan teman sebaya.”

Dalam proses pembelajaran, guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk mendorong siswa agar lebih aktif. Proses pembelajaran dapat dianggap berhasil ketika siswa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah

satu cara guru dapat mendorong partisipasi aktif adalah melalui penggunaan model jigsaw atau diskusi kelompok. Namun, guru harus tetap aktif terlibat sepanjang proses, memastikan mereka mengatasi dan memperbaiki kesalahpahaman yang muncul.

Selain faktor pendukung, implementasi model Cooperative Learning jigsaw juga menghadapi beberapa hambatan. Salah satu tantangan tersebut adalah keterbatasan waktu, karena proses pembelajaran dilakukan melalui sistem Blended Learning (blended learning), yang menggabungkan sesi online dan offline. Bahkan selama aktivitas offline, waktu belajar yang tersedia masih sangat terbatas. Seperti yang dijelaskan oleh Ibu Indri Kurnia, “Saat belajar online melalui Zoom, waktu sangat terbatas, dan siswa seringkali memiliki alasan. Oleh karena itu, diperlukan beberapa sesi untuk menyelesaikan diskusi.”

Pendapat lain disampaikan oleh Shireen yang mengatakan sebagai berikut: “Ketika diskusi secara *online* agak susah untuk menyesuaikan waktunya karena punya kesibukan masing-masing”

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu tantangan dalam menerapkan model Cooperative Learning jigsaw adalah alokasi waktu yang terbatas dan manajemen waktu yang kurang memadai. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran memakan waktu lebih lama untuk diselesaikan. Oleh karena itu, guru perlu mengelola dan memanfaatkan waktu yang tersedia sebaik mungkin untuk memastikan materi dapat disampaikan dengan sukses.

Selain keterbatasan waktu, hambatan lain adalah keragaman di antara siswa, terutama dalam pemahaman mereka terhadap langkah-langkah dan materi. Meskipun model ini mungkin terlihat lebih menarik, beberapa siswa kesulitan memahami prosedur yang terlibat.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Rifansyah Hidayat, yaitu sebagai berikut. “Model Jigsaw ini agak ribet, karena harus bikin grup-grup chat baru kalau diskusinya secara *online*. Karena saya juga harus menjelaskan berulang kali ke teman-teman yang lain”

Pendapat serupa juga dikatakan oleh Rizki Miftah Fauzi, yaitu: “Sebenarnya agak ribet karena kerja dua kali dan harus menjelaskan berulang kali ke teman-teman yang lain”

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kesulitan siswa dalam memahami langkah-langkah

model jigsaw dapat sedikit menghambat proses pembelajaran. Guru seharusnya mampu menjelaskan langkah-langkah tersebut menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam menerapkan model Cooperative Learning jigsaw dalam Pendidikan Islam untuk siswa kelas X di SMK YADIKA Tanjungsari, beberapa hambatan ditemui seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Untuk mengatasi tantangan tersebut, guru Pendidikan Islam menawarkan solusi sebagai berikut.

- a. Pelajaran PAI diadakan dalam sesi tatap muka yang terbatas, sehingga alokasi waktu menjadi sangat terbatas, terutama selama pembelajaran daring. Dalam sesi daring, siswa diperbolehkan melanjutkan diskusi di luar jam pelajaran; namun, hasil diskusi tersebut tetap harus diserahkan pada hari yang sama.
- b. Kemampuan siswa dalam memahami langkah-langkah penerapan model Cooperative Learning jigsaw dan memahami materi pembelajaran bervariasi. Akibatnya, dalam suatu kelompok, terdapat anggota yang aktif dan kurang aktif, dengan siswa yang aktif membantu teman-temannya untuk lebih terlibat dalam diskusi.

5. Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Cooperative Learning jigsaw dalam Pendidikan Islam untuk kelas X TKJ 2 di SMK YADIKA Tanjungsari secara positif mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Haelitik & Dendo (2024), yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif, seperti metode jigsaw, dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan spiritualitas siswa, terutama dalam konteks pendidikan agama.

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kesuksesan model ini adalah interaksi dan kolaborasi yang ditingkatkan di antara siswa. Slavin (1995) mencatat bahwa metode Cooperative Learning seperti jigsaw mempromosikan ketergantungan positif dan tanggung jawab individu, keduanya merupakan unsur penting dalam pembelajaran kolaboratif. Hal ini didukung lebih lanjut oleh Patmisari dkk. (2021), yang menegaskan bahwa pendekatan kolaboratif dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dengan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Namun, implementasi model ini belum sepenuhnya dioptimalkan, terutama karena keterbatasan waktu dan kesulitan siswa dalam

memahami langkah-langkah metode jigsaw. Tantangan serupa juga diidentifikasi dalam studi Dwiyana (2020), yang menunjukkan bahwa kesuksesan pendekatan jigsaw sangat bergantung pada kesiapan guru dan siswa dalam mengadopsinya. Dalam konteks Blended Learning, waktu menjadi faktor kritis yang memengaruhi efektivitas penerapannya, seperti yang ditekankan oleh Shireen dalam wawancara lapangan.

Partisipasi aktif siswa sangat erat kaitannya dengan efektivitas model jigsaw. Pepilina dkk. (2024) menemukan bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pendekatan yang memfasilitasi eksplorasi mandiri dan diskusi kelompok. Temuan dari studi ini juga sejalan dengan hasil tersebut, di mana siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat bekerja secara kolaboratif dalam kelompok dan mempresentasikan materi kepada teman sekelas mereka.

Dari sudut pandang pedagogis, penerapan model ini juga mendorong perkembangan keterampilan afektif dan psikomotorik siswa, yang sering diabaikan dalam pendekatan pembelajaran tradisional. Indah (2024) berpendapat bahwa fokus semata-mata pada aspek kognitif tidak cukup untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Melalui metode jigsaw, siswa terlibat dalam menjelaskan, mendengarkan, dan menarik kesimpulan bersama suatu proses yang mencerminkan pembelajaran aktif yang didasarkan pada konstruktivisme sosial.

Selain itu, peran guru sebagai fasilitator sangat penting. Patmisari dkk. (2021) menyoroti bahwa efektivitas model Cooperative Learning sangat dipengaruhi oleh kemampuan manajerial guru dalam mengelola dinamika kelompok dan memberikan panduan yang jelas sepanjang diskusi.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), metode jigsaw juga memiliki relevansi teologis. Islam sangat menekankan nilai-nilai musyawarah dan kerja sama dalam proses belajar, sebagaimana tercantum dalam QS. Asy-Syura: 38. Oleh karena itu, menggabungkan prinsip-prinsip agama dengan metode pengajaran modern merupakan pendekatan strategis untuk mencapai tujuan kurikulum secara lebih efektif.

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model Cooperative Learning jigsaw dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk kelas X TKJ 2 di SMK YADIKA Tanjungsari pada tahun ajaran 2024/2025, beberapa kesimpulan penting dapat ditarik sebagai berikut:

1. Implementasi yang Fleksibel namun Terbatas

Model jigsaw telah diterapkan secara efektif dalam pengajaran PAI, terutama pada topik-topik seperti fiqh muamalah dan al-Kulliyatul al-Khamsah. Meskipun penggunaannya belum luas dan terbatas pada satu siklus pertemuan setiap minggu, pendekatan ini telah terbukti berhasil dalam meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

2. Peningkatan Aktivitas dan Antusiasme Siswa

Pendekatan jigsaw menciptakan lingkungan kelas yang lebih aktif dan dinamis. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat berpartisipasi dalam diskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa metode jigsaw efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial, kepercayaan diri dalam berbicara, dan pemahaman kolaboratif terhadap konsep-konsep.

3. Peran Guru Sebagai Fasilitator Kunci

Metode jigsaw menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan dinamis. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat berpartisipasi dalam diskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan jigsaw efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, membangun kepercayaan diri dalam berbicara, dan mempromosikan pemahaman bersama tentang konsep-konsep.

4. Hambatan: Waktu, Online Learning, dan Variasi Kemampuan

Meskipun model ini terbukti efektif dalam situasi tatap muka, implementasinya secara online menghadapi beberapa tantangan, termasuk keterbatasan waktu, kesulitan dalam mengoordinasikan kelompok, dan tingkat partisipasi siswa yang bervariasi. Perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi dan langkah-langkah metode jigsaw juga menjadi hambatan tambahan.

5. Relevansi Kontekstual dan Nilai Keagamaan

Model ini sejalan dengan prinsip-prinsip kolaboratif yang ditekankan dalam Islam, seperti nilai-nilai musyawarah dan saling mendukung dalam proses belajar. Oleh karena itu, metode jigsaw tidak hanya secara pedagogis tepat, tetapi juga konsisten dengan nilai-nilai PAI.

Secara keseluruhan, penerapan model Cooperative Learning jigsaw dalam pendidikan Islam di SMK YADIKA Tanjungsari telah memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi siswa dan efektivitas pembelajaran. Namun, untuk memaksimalkan implementasinya, diperlukan perbaikan dalam manajemen waktu, kesiapan teknologi, dan pelatihan berkelanjutan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran adaptif dan kolaboratif.

7. Referensi

- Danim, S. (2002). *Menjadi peneliti kualitatif: Rancangan metodologi, presentasi, dan publikasi hasil penelitian untuk mahasiswa dan penelitian pemula bidang ilmu sosial, pendidikan, dan humaniora*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dowler, W. (2012). Putting cooperative learning and physical activity into practice with primary students. In *Cooperative learning in physical education* (pp. 75–90). <https://doi.org/10.4324/9780203132982-14>
- Dwiyana, Y. (2020). *Implementasi model pembelajaran jigsaw dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK N 3 Kota Bengkulu* (Skripsi, IAIN Bengkulu).
- Fatchullah, M. (2018). *Model pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Bustanul Ulum Lampung Tengah* (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung).
- Fauziyah. (2015). *Penerapan model pembelajaran cooperative learning metode Student Teams Achievement Division (STAD) pengaruhnya terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Fiqih materi wakaf, hibah* (Skripsi).
- Haelitik, A., & Dendo, A. M. T. (2024). Penerapan model pembelajaran aktif dalam konteks pendidikan agama Kristen: Suatu kajian terhadap efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan spiritualitas siswa. *Theologia Insani: Jurnal Theologia, Pendidikan, dan Misiologia Integratif*, 3(2), 146–159. <https://doi.org/10.58700/theologiainsani.v3i2.73>
- Indah, N. L. (2024). Implementasi teori kognitif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Syntax Idea*, 6(5), 2334–2342. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i5.3378>
- Kasi, R. (2023). Pembelajaran aktif: Mendorong partisipasi siswa. <https://doi.org/10.31219/osf.io/f6d7x>

- Patmisari, P., Setyawati, S., Muthali'in, A., & Prasetyo, W. H. (2021). Student engagement in civic learning: A study for practice. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 29–43. <https://doi.org/10.29407/pn.v6i2.14949>
- Pepilina, D., Puspitasari, T., Aliyah, H., & Rinnanik, R. (2024). Analisis progres kognitif anak-anak di sekolah dasar dan dampaknya terhadap proses pembelajaran. *JSOBA: Jurnal Pendidikan Sosial Budaya dan Agama*, 2(1), 1–13.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Taufik, A., Setyawati, N., & Aini, N. (2023). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2007). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Toto, F., & Riyana, C. (2011). *Komponen-komponen pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Usman, H. (2010). *Manajemen: Teori, praktek dan riset pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Usman, N. (2002). *Konteks implementasi berbasis kurikulum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Yang, N. (2011). On the necessity of cooperative learning for the students' specialized English learning in School of Agricultural and Food Engineering. *2011 International Conference on New Technology of Agricultural*, 677–680. <https://doi.org/10.1109/ICAE.2011.5943889>
- Yolanda, D. (2020). *Implementasi model pembelajaran jigsaw dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Skripsi, IAIN Bengkulu).



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).