

PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM YANG INTERAKTIF: Implementasi Metode Jigsaw Pada Materi Rukun Iman

Siti Shofiyah

sitishofiyah@umj.ac.id

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Amirsyah

amirsyah@umj.ac.id

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Rika Sa'diyah

rika.sadiyah@umj.ac.id

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Ummah Karimah

ummah.karimah@umj.ac.id

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Mahligha Fitriansyah

aaliga544@gmail.com

Universitas Pamulang

Nur Fikriyah

nurfikriyah@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Jakarta

ABSTRACT

Interactive learning is very crucial because its implementation is still not optimal due to several factors. In addition, a teacher's skills are required to meet the current educational needs, one of which is the implementation of interactive learning. Not only general subjects, but also Religious Education, which involves doctrine, requires a pleasant learning process. The purpose of this research is to describe the application of the jigsaw method in cooperative learning of Islamic Religious Education on the subject of the Pillars of Faith. The research method used is descriptive qualitative research, and the data collection techniques used are observation and documentation. The research results show that the application of the jigsaw method in Islamic Religious Education on the material of the Pillars of Faith is very enjoyable and makes the learning process more

interactive. The implication is that the enthusiasm and motivation to learn increased, and an improvement in learning outcomes is expected.

Keywords: *Jigsaw, Cooperative learning, Islamic Religious Education*

ABSTRAK

Pembelajaran interaktif sangat krusial karena dalam implementasinya masih belum maksimal karena beberapa hal. Selain itu keterampilan seorang guru dituntut harus memenuhi kebutuhan pendidikan saat ini salah satunya dalam implementasi pembelajaran interaktif. Bukan hanya mata Pelajaran umum, akan tetapi Pelajaran Agama yang di dalamnya doktrin sangat dibutuhkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode jigsaw dalam pembelajaran kooperatif Pendidikan Agama Islam materi Rukun Iman. Metode peneltian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode jigsaw dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Rukun Iman sangat menyenangkan dan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif. Implikasinya adalah semangat dan motivasi belajar meningkat dan diharapkan peningkatan pada hasil belajar.

Kata Kunci: *Jigsaw, Pembelajaran Kooperatif, Pendidikan Agama Islam*

PENDAHULUAN

Siswa harus dididik untuk memahami dan menggunakan konsep agama dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran interaktif tentang agama Islam sangat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang ajaran-ajaran Islam, termasuk materi tentang Rukun Iman. Rukun Iman terdiri dari enam pokok ajaran: iman kepada Allah, malaikat, kitab-kitab Allah, rasul-rasul-Nya, hari kiamat, dan takdir. Ini merupakan landasan dasar keyakinan seorang Muslim. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif siswa, siswa dapat lebih memahami topik ini. (Istiqomah and Bariyah 2024)

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran lebih dinamis dan interaktif adalah dengan menggunakan metode Jigsaw. Metode ini membagi siswa menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok diberi tugas untuk mempelajari bagian tertentu

dari materi yang lebih besar. Setelah mereka mempelajari bagian tersebut, mereka akan mengajarkan satu sama lain sehingga tercipta proses pembelajaran yang saling melengkapi dan kerja sama. Dengan menggunakan metode Jigsaw pada materi Rukun Iman, diharapkan siswa tidak hanya memahami masing-masing pokok ajaran dengan lebih baik, tetapi juga dapat berbagi informasi dan memperkuat pemahaman mereka melalui diskusi. Metode ini dapat membuat pembelajaran agama Islam lebih menarik, sulit, dan berguna. Ini juga dapat mendorong siswa untuk bekerja sama.

PEMBAHASAN

A. Kajian Teoritik

1. Urgensi Metode Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang terjadi di lapangan cenderung membosankan. Padahal di dalamnya terdapat doktrin bagi umat muslim penganutnya. Hal ini berdampak pada hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Guru Pendidikan Agama Islam sudah seperti guru pada umumnya yang menyampaikan materi cukup dengan ceramah atau metode konvensional. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik, kurang menyenangkan, tidak interaktif dan lebih berpusat kepada guru. Implikasinya adalah semangat dan motivasi belajar serta hasil belajar siswa kurang maksimal. (Hanafi, et al 2023)

Seiring perkembangan zaman dan berkembangnya ilmu pengetahuan serta penerapan kurikulum Merdeka di Indonesia, seorang guru wajib memiliki keterampilan cukup tinggi dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas. Bukan hanya menguasai materi pelajaran akan tetapi guru dituntut mampu untuk dapat membuat situasi lingkungan dan kondisi belajar yang kondusif, efektif, efisien dan menyenangkan. (Mardin et al. 2023)

Struktur tugas, tujuan, dan reward setiap model instruksional sebagian menunjukkan. Struktur tugas, juga dikenal sebagai "struktur tugas",

mencakup cara pelajaran disusun dan jenis tugas yang diberikan kepada siswa. Hal ini termasuk apakah guru menangani seluruh kelas atau kelompok-kelompok kecil, apakah yang diharapkan untuk diselesaikan oleh siswa, dan tuntutan kognitif dan sosial yang dibebankan pada siswa ketika mereka mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan kepada mereka. Struktur tugas berbeda menurut kegiatan yang terlibat dalam pelajaran tertentu. Sebagai contoh, sebagian pelajaran mengharuskan siswa untuk duduk pasif dan menerima informasi dari presentasi guru. Sebagian lainnya menuntut siswa untuk mengerjakan *worksheets* (lembar kerja), dan sebagian yang lain membutuhkan diskusi dan debat. (Sahara et al. 2024)

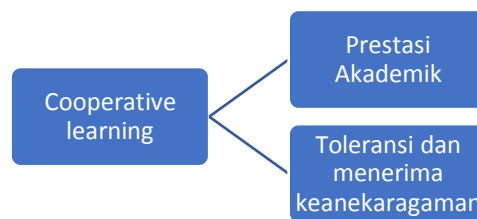
Struktur tujuan (*goal structure*) sebuah pelajaran mengacu pada banyaknya hubungan yang diperlukan siswa untuk menyelesaikan tugas. Sudah ada tiga jenis struktur tujuan yang diketahui. Jika pencapaian tujuan instruksional tidak membutuhkan interaksi dengan orang lain atau hubungan dengan seberapa baik prestasi orang lain, struktur tujuan bersifat individualistik. Siswa percaya bahwa mereka dapat mencapai tujuan hanya jika siswa lain gagal, yang menyebabkan struktur tujuan yang kompetitif. Sebaliknya, struktur tujuan kooperatif terjadi ketika siswa percaya bahwa mereka dapat mencapai tujuan hanya jika siswa lain gagal. (Arens, 1983)

Reward structure untuk beragam model instruksional juga bervariasi. Seperti struktur tujuan yang bisa bersifat individualistik, kompetitif atau kooperatif, demikian juga struktur reward. Struktur *reward* individualistik terjadi bila sebuah reward dapat dicapai tanpa tergantung apa yang dilakukan orang lain. Kepuasan melaju dengan kecepatan empat mil per menit adalah contoh struktur reward individualistik. Struktur reward kompetitif adalah bila siswa diakui usaha individual-nya berdasarkan perbandingan dengan orang lain. *Grading on a curve* adalah contoh struktur *reward* kompetitif, demikian pula cara menentukan pemenang di banyak even lintasan atau lapangan. Sebaliknya, situasi-situasi usaha individual dalam membantu orang lain untuk mendapatkan reward

menggunakan struktur *reward* kooperatif. Kebanyakan olahraga tim, seperti sepak bola, memiliki struktur *reward* kooperatif, meskipun tim-timnya sendiri saling bersaing. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan tanda struktur tugas, tujuan, dan *reward* yang kooperatif. Pembelajaran kooperatif mendorong dan/atau menuntut siswa untuk mengerjakan tugas yang sama secara kelompok, serta mengorganisir upaya mereka untuk menyelesaikannya. Dalam pembelajaran kooperatif, dua individu atau kelompok belajar lebih bergantung satu sama lain untuk mendapatkan *reward* untuk kerja sama mereka. Ada beberapa hal yang dapat menandai pembelajaran kooperatif:

- a. Siswa bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar
- b. Tim-tim itu terdiri dari siswa-siswa yang berprestasi rendah, sedang dan tinggi
- c. Bilamana mungkin, tim-tim itu terdiri dari atas campuran ras dan budaya dan gender
- d. Sistem *reward*-nya berorientasi kelompok maupun individu (Arends and Kilcher 2010)

Gambar 1. Hasil yang diperoleh Siswa melalui Pembelajaran
Cooperative learning



Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mencapai tiga tujuan penting: prestasi akademik, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Cooperative learning memiliki banyak tujuan sosial, tetapi juga dimaksudkan untuk membantu siswa menyelesaikan tugas akademis yang penting. Para pendukungnya berpendapat bahwa struktur *reward*

kooperatif model ini mengubah standar yang terkait dengan prestasi dan meningkatkan penghargaan siswa pada pembelajaran akademik.

Siswa seringkali tidak menghargai teman-teman yang berprestasi atletik daripada yang berprestasi akademik. Ini karena kesuksesan olahraga menguntungkan sekolahnya, kotanya, dan kelompok timnya. Meskipun kesuksesan akademik hanya menguntungkan mereka yang terlibat. Faktanya, dalam kelas yang menggunakan garding di atas kurva atau sistem insentif seperti sistem penilaian atau sistem lainnya, setiap kesuksesan yang dicapai oleh satu siswa akan mengurangi peluang bagi siswa lainnya untuk mencapai kesuksesan juga. (Slavin, 1995)

Menurut Slavin, pembuat kooperatif belajar, fokus kelompok pada kooperatif belajar dapat menguak standar budaya remaja dan membuat prestasi akademik yang tinggi lebih dapat diterima.

Cooperative learning dapat bermanfaat bagi siswa berprestasi rendah dan tinggi yang bekerja sama dalam tugas akademik. Ini karena dapat mengubah standar prestasi. Mereka yang berprestasi tinggi mengajari teman-temannya yang berprestasi lebih rendah, yang memberikan bantuan khusus dari sesama teman yang memiliki minat dan bahasa yang sama dengan kaum muda. Dalam prosesnya, mereka yang berprestasi lebih tinggi juga memperoleh hasil akademik karena peran mereka sebagai tutor menuntut mereka untuk berpikir lebih mendalam tentang bagaimana berbagai ide dalam subjek tertentu berhubungan satu sama lain. Menurut Arens, tahun 1983

Toleransi dan penerimaan yang lebih besar terhadap orang-orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, atau kemampuan adalah efek penting kedua dari pembelajaran kooperatif. Sudah diketahui lebih dari lima puluh tahun yang lalu bahwa prasangka dan stereotip tidak dapat dikurangi melalui kontak fisik di antara kelompok ras atau etnik yang berbeda atau di antara anak-anak dengan kebutuhan khusus semata-mata. Ini adalah konsekuensi dari premis-premis yang diikhtisarkan oleh Allport (1954). Pendidikan kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa dari

berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja sama dan belajar menghargai satu sama lain dengan menggunakan struktur reward kooperatif.

Siswa harus diajarkan bagaimana bekerja sama dan bekerja sama, yang merupakan tujuan ketiga dan penting dari pembelajaran kooperatif. Di masyarakat di mana banyak pekerjaan orang dewasa dilakukan dalam kerangka komunitas dan organisasi yang besar dan interdependent, dengan orientasi yang semakin beragam secara kultural dan global, keterampilan ini sangat penting. Namun, banyak orang dewasa dan muda yang tidak memiliki keterampilan sosial yang baik. Situasi ini menunjukkan betapa seringnya perselisihan terjadi di antara pelaku kekerasan dan betapa seringnya orang tidak puas ketika diminta bekerja dalam lingkungan yang kooperatif. Karena menghargai dan mendukung perkembangan inteligensi interpersonal, belajar secara kooperatif meningkatkan kerja sama, salah satu di antara delapan multiple intelligences Gardner yang dideskripsikan di *Learning to Teach* (Arends and Kilcher 2010). Dalam pelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, ada enam tahap atau langkah utama yang terlibat:

- a. Pelajaran dimulai dengan guru membahas tujuan pelajaran dan menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar.
- b. Berikutnya, informasi disampaikan, sering kali dalam bentuk teks daripada ceramah.
- c. Kemudian, siswa diorganisasikan menjadi kelompok belajar.
- d. Selanjutnya, guru membantu siswa menyelesaikan tugas-tugas interdependen di langkah berikutnya.
- e. Fase terakhir dari pelajaran yang melibatkan pembelajaran berbagi termasuk mempresentasikan hasil akhir kelompok atau menguji apa yang sudah dipelajari siswa dan
- f. Mengakui upaya individu dan kelompok. Keenam fase pelajaran kooperatif ini nanti akan dideskripsikan se-cara lebih terperinci di bab ini.

Proses yang demokratis dan partisipasi aktif siswa dalam menentukan apa yang harus dipelajari dan bagaimana dipelajari adalah tanda lingkungan belajar kooperatif. Guru dapat menetapkan struktur kelompok dan prosedur umum, tetapi siswa tidak memiliki kontrol atas interaksi kelompok setiap saat.

2. Studi Teoritis dan Empiris *Cooperative Learning*

a. Konsep Kelas Demokratis

Tidak ada satu teori atau pendekatan belajar tunggal yang menciptakan model cooperative learning. Ia sebenarnya berasal dari Yunani kuno, tetapi versi modernnya dapat dikaitkan dengan pekerjaan para teoretisi pedagogis dan psikolog pendidikan di awal abad kedua puluh, serta teori-teori pemrosesan informasi yang terkait dengan belajar dan teori perkembangan dan kognitif seperti Vygotsky dan Piaget.

Pada 1916, demokrasi dan pendidikan adalah karya John Dewey. Konsep pendidikan Dewey menyatakan bahwa kelas seharusnya menjadi laboratorium untuk pembelajaran dalam dunia nyata dan mencerminkan masyarakat yang lebih luas. Menurut pedagogi Dewey, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang ditandai dengan proses ilmiah dan prosedur demokratis. Melibatkan siswa dalam penyelidikan, atau penyelidikan, tentang berbagai masalah sosial dan interpersonal adalah tugas utama guru. Metode kelas khusus yang dikembangkan oleh Dewey dan para pengikutnya di kemudian hari menekankan pada kelompok kecil siswa yang berusaha memecahkan masalah dengan mencari sendiri jawabannya dan mempelajari prinsip-prinsip demokrasi melalui interaksi sehari-hari dengan teman-temannya.

Bertahun-tahun setelah hasil karya pertama Dewey, Herbert Thelen (1954, 1960) mengembangkan protokol yang lebih komprehensif untuk membantu siswa bekerja sama dalam kelompok. Thelen

berpendapat bahwa kelas seharusnya berfungsi sebagai laboratorium atau miniatur demokrasi, dengan tujuan mempelajari dan menyelidiki berbagai masalah sosial dan interpersonal, seperti yang dikatakan Dewey. Thelen memberikan lebih banyak struktur pada pedagogi investigasi kelompok karena kecintaannya terhadap dinamika kelompok. Dia juga menyediakan basis konseptual untuk kemajuan cooperative learning modern.

Bagi Dewey dan Thelen, penggunaan *cooperative group work* (kerja kelompok kooperatif) lebih dari sekadar meningkatkan pembelajaran akademis. Perilaku dan proses kooperatif dianggap mendasar bagi semua upaya manusia fondasi dapat dibangun dan dipertahankan bagi masyarakat demokratis yang kuat. Mereka yakin bahwa cara logis untuk mencapai tujuan pendidikan penting ini adalah dengan menstrukturisasikan kelas dan kegiatan belajar siswa sehingga menjadi model bagi hasil-hasil yang diharapkan. Filosofi dan pedagogi Dewey juga memiliki pengaruh kuat *pada problem-based learning* (pembelajaran berbasis-masalah). (Arends and Kilcher 2010)

b. Hubungan Antar Kelompok

Mahkamah Agung AS memutuskan dalam kasus *Brown v. Board of Education of Topeka* pada tahun 1954 bahwa sekolah-sekolah negeri di Amerika Serikat tidak boleh lagi menggunakan kebijakan terpisah tetapi setara, tetapi sebaliknya harus terintegrasi secara rasial. Ini diikuti oleh keputusan dan tindakan yang diambil oleh badan-badan yudisial dan legislatif di seluruh negeri, yang meminta otoritas sekolah negeri untuk merilis rencana desegregasi.

Pada saat itu, para teoretisi dan pengamat memperingatkan bahwa menempatkan orang dari latar belakang rasial dan etnis yang berbeda di tempat yang sama tidak otomatis menghilangkan prasangka atau membantu kelompok bersatu lebih baik. Misalnya, mereka menyadari kemungkinan bahwa siswa Afrika-Amerika yang duduk di salah satu sisi ruangan di kafetaria sekolah terintegrasi masih sering menandainya

dan siswa-siswa kulit putih di sisi ruangan yang lain. Mereka juga tahu bahwa sebuah komunitas bisa saja sangat terintegrasi, tetapi masih tetap memiliki restoran atau gereja yang hanya dikunjungi oleh orang-orang kulit putih saja atau orang-orang kulit hitam saja.

Gordon Allport, seorang sosiolog terkenal pada masa itu, berpendapat bahwa undang-undang sendiri tidak akan mengurangi prasangka antarkelompok, tetapi sebaliknya akan mendorong penerimaan dan pemahaman yang lebih baik. Shlomo Sharan dan rekan-rekan sejawatnya (1984, 1999) merangkum tiga kondisi dasar yang dibutuhkan untuk menangkal prasangka rasial:

- a. kontak antaretnis tanpa mediasi,
- b. berlangsung dalam kondisi-kondisi yang setara di antara para anggota berbagai kelompok yang berpartisipasi dalam setting tertentu,
- c. yang settingnya memberikan sanksi resmi atas kerja sama antar etnis. (Slavin R. S.-L., 1985)

Banyak minat pada model *cooperative learning* dewasa ini yang tumbuh dari upaya untuk menstrukturisasikan kelas dan proses mengajar yang sesuai dengan ketiga kondisi itu. Hasil karya Robert Slavin, yang nanti akan dideskripsikan, dilaksanakan sebagian dalam kota di sepanjang pesisir timur sebagai bagian upaya integrasi. Hasil karya Sharan dan rekan-rekan sejawatnya dimotivasi oleh kebutuhan negara untuk mencari cara untuk meningkatkan pemahaman etnis antara imigran Yahudi Eropa dan Timur Tengah. Karya David dan Roger Johnson dan rekan-rekannya (Johnson et al., 1979; dan Johnson & Johnson, 2006) telah meneliti bagaimana lingkungan kelas yang berkolaborasi dapat menyebabkan pembelajaran yang lebih baik dan perspektif yang lebih positif terhadap siswa dengan kebutuhan khusus, serta banyak siswa lainnya.

c. **Experiential Learning**

Para teoretisi dan peneliti yang tertarik dengan bagaimana orang belajar dari pengalaman menawarkan perspektif teoretis ketiga yang mendukung pembelajaran kooperatif. Banyak hal yang dipelajari orang dipengaruhi oleh pengalaman mereka.

Sebagai contoh, sebagian besar orang belajar naik sepeda dengan belajar naik sepeda, dan sebagian besar orang belajar menjadi adik atau kakak dengan menjadi adik atau kakak. Sebaliknya, meskipun setiap orang dapat membaca buku tentang perkawinan dan membesarkan anak, hanya orang yang sudah menikah dan membesarkan anak-anak yang menyadari bahwa pengalaman mereka sebagai orang tua berbeda dengan yang digambarkan dalam buku tersebut. Pengalaman memberikan pemahaman, (kemampuan untuk mencerna hakikat kebenaran dari sebuah situasi [Pen.]), pemahaman, dan teknik yang sulit dideskripsikan kepada siapa pun yang belum memiliki pengalaman serupa. Johnson dan Johnson (2005), teoretisi-teoretisi *cooperative learning* terkemuka, mendeskripsikan experiential learning sebagai berikut:

Pendidikan pengalaman didasarkan pada tiga gagasan: belajar yang paling efektif terjadi ketika Anda terlibat secara pribadi dalam prosesnya; pengetahuan harus ditemukan secara pribadi sehingga memiliki makna atau dapat memengaruhi perilaku Anda; dan komitmen paling tinggi terjadi ketika Anda bebas menentukan tujuan belajar Anda sendiri dan berusaha secara aktif untuk mencapainya dalam kerangka kerja tertentu. (Johnson & RT, 1998)

d. **Efek-Efek *Cooperative learning***

Cooperative learning menjadi salah satu model yang paling banyak diteliti. Mustahil untuk merangkum semua penelitian tentang *cooperative learning* di sini, tetapi bagian-bagian berikut memberikan rangkuman- rangkuman singkat tentang efek model ini pada tiga macam hasil yang diharapkan siswa dari model

pembelajaran ini termasuk perilaku kooperatif, toleransi terhadap keberagaman, dan prestasi akademik..

Kehidupan abad ke-20 ditandai oleh masyarakat global yang saling bergantung dan berbagai institusi sosial yang kompleks yang menuntut kerja sama yang kuat. Akibatnya, sebagian besar orang mendukung perilaku kooperatif dan menganggapnya sebagai tujuan pendidikan yang penting. Ini adalah dasar untuk banyak kegiatan ekstrakurikuler sekolah, seperti berpartisipasi dalam olahraga tim dan membuat drama dan musik.

Sharan dan rekan-rekan sejawatnya (1984, 1999) telah berusaha menemukan jawaban atas pertanyaan ini selama lebih dari sepuluh tahun. Di salah satu studi, para peneliti secara acak menempatkan tiga puluh tiga orang guru Bahasa Inggris dan guru-guru sastra ke tiga kelompok pelatihan. Guru-guru di kelompok 1 diajari cara menyempurnakan keterampilan *whole-class teaching* (pengajaran seluruh kelas) mereka. Guru-guru di kelompok 2 diajari cara menggunakan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) yang dikembangkan oleh Slavin (nantinya akan dijelaskan), dan mereka yang berada di kelompok 3 diajari salah satu pendekatan *cooperative learning, Group Investigation* (GI), yang dikembangkan oleh Sharan. Para peneliti telah mengumpulkan sejumlah besar informasi sebelum, selama, dan setelah eksperimen, termasuk data dari tes prestasi, observasi kelas, dan perilaku kooperatif siswa. (Slavin R. S.-L., 1985)

Untuk tes perilaku kooperatif, siswa dipilih dari kelas-kelas dengan menggunakan ketiga macam pendekatan instruksional itu dan diminta untuk terlibat dalam tugas yang disebut "Lego Man". Dalam tim-tim yang masing-masing beranggota enam orang (masing-masing terdiri atas tiga anggota Eropa dan tiga anggota Timur Tengah), siswa diminta merencanakan cara mereka akan

melaksanakan tugas bersama, yaitu mengonstruksikan sebuah figur manusia dari empat puluh delapan keping Lego.

Metode instruksional memengaruhi perilaku kompetitif dan kooperatif siswa, seperti yang ditunjukkan jelas oleh studi Sharan. Siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif, baik verbal maupun nonverbal, menunjukkan lebih banyak perilaku kooperatif daripada siswa yang mengikuti pembelajaran seluruh kelas. Siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif juga menunjukkan lebih banyak kerja sama lintas-etnis dan kurang perilaku kompetitif.

e. Efeknya pada Toleransi terhadap Keberagaman

Pada tahun 1975, Kongres mengeluarkan undang-undang integrasi yang sama yang luar biasa, Education for All Handicapped Children Act, yang juga dikenal sebagai Public Law 94-142, dua puluh tahun setelah Mahkamah Agung AS mengakhiri sekolah negeri yang terpisah butequal. Menurut undang-undang ini, siswa dengan berbagai disabilitas harus ditempatkan ke lingkungan yang paling tidak restriktif mungkin. Anak-anak dengan berbagai disabilitas, yang merupakan sekitar 12 persen dari siswa, dimasukkan ke kelas reguler daripada ditempatkan di sekolah atau kelas khusus, yang merupakan pendekatan yang lazim di sebagian besar tahun 1900-an. Ini jelas menunjukkan bahwa guru kelas biasa sekarang menerima anak-anak dengan disabilitas fisik, emosional, dan mental di ruang kelas mereka.

Persis seperti para teoretisi yang tahu benar bahwa integrasi rasial tidak akan mengakhiri prasangka, ada cukup banyak bukti pada 1975 bahwa menempatkan orang-orang disabel (yang secara tradisional dipersepsi negatif) berdekatan (secara fisik) dengan orang-orang lain tidak akan mengakhiri sikap-sikap negatif. Faktanya, beberapa peneliti berpendapat bahwa kontak yang lebih dekat bahkan dapat meningkatkan prasangka dan stereotipe. Salah

satu faktor kritis dalam usaha menghasilkan sikap dan perilaku yang lebih positif adalah bagaimana interaksi antara siswa disabel dan nondisabel distrukturisasikan. David Johnson, Roger Johnson (1979), dan beberapa rekan sejawatnya di University of Minnesota meneliti bagaimana struktur tujuan memengaruhi interaksi dengan cara yang unik dan menarik. Studi mereka dirangkum dalam Ringkasan Penelitian untuk bab ini.

Studi-studi yang serupa dengan penelitian Johnson dan Johnson (Gilles, 2002; Vedder & Veendrick, 2003), pembelajaran kooperatif dapat memengaruhi penerimaan dan toleransi yang lebih besar terhadap siswa dengan kebutuhan khusus. Mereka juga menemukan bahwa pembelajaran kooperatif dapat membantu membangun hubungan yang lebih baik di antara siswa yang berasal dari berbagai ras dan etnis.

B. Hasil dan Temuan Penelitian

Implementasi metode jigsaw pada materi rukun iman di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan subyek penelitian mahasiswa semester I mata kuliah Al Islam dan Kemuhammadiyah. Materi yang dipelajari pada Mata Kuliah Al-Islam dan Kemuhammadiyah salah satunya adalah Rukun Iman.

Pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah seperti halnya perkuliahan yang dilakukan pada umumnya dilakukan dengan metode diskusi dan presentasi kelompok. Karena mahasiswa telah mempelajari materi Rukun Iman sejak kecil dan memiliki pengetahuan tentang materi ini, perlu diadakannya metode belajar yang berbeda agar tidak membosankan dan pemberian penguatan materi tersampaikan dengan baik.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dipilih untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Hal ini dilaksanakan untuk menumbuhkan sikap kritis, analisis pemahaman materi, komunkatif dan kerja sama antar kelompok. Perkuliahan dengan metode jigsaw terlaksana dengan baik. mahasiswa sangat antusias.

Selain itu hasil evaluasi yang dilakukan melalui quiz menunjukkan bahwa materi tersampaikan dengan baik.

C. Analisis Implementasi Metode Jigsaw pada Materi Rukun Iman

Elliot Aronson dan rekan-rekannya menciptakan dan menguji Jigsaw (Aronson & Patnoe, 1997). Siswa dimasukkan ke dalam tim belajar heterogen yang terdiri dari lima hingga enam orang menggunakan Jigsaw. Siswa menerima berbagai materi akademis dalam bentuk teks. Setiap siswa memiliki tugas untuk mempelajari sebagian dari materi tersebut.

Sebagai contoh, dalam kasus di mana teks tualnya berkaitan dengan pembelajaran kooperatif, seorang siswa dalam tim akan ditugaskan untuk belajar STAD, seorang lainnya akan belajar Jigsaw, seorang lainnya akan belajar investigasi kelompok (GI), dan satu atau dua orang lainnya akan menjadi ahli (ahli) dalam dasar penelitian dan sejarah pembelajaran kooperatif. Anggota tim yang berbeda tetapi bekerja pada topik yang sama berkumpul untuk berbagi pengetahuan dan saling membantu. Kelompok ini kadang-kadang disebut kelompok ahli, atau kelompok ahli. Setelah itu, siswa kembali ke tim asalnya dan mengajarkan anggota tim lain apa yang telah mereka pelajari dari kelompok ahli mereka.

Siswa mengerjakan kuis secara individual tentang materi belajar yang berbeda setelah pertemuan tim awal dan diskusi.

Gambar 2. Tim-tim Jigsaw



Implementasi metode jigsaw pada materi rukun iman dilakukan pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam-AI Islam dan Kemuhammadiyah mahasiswa semester I (satu) Fakultas Agama Islam Universitas

Muhammadiyah Jakarta. Pada implementasinya terdapat beberapa hal yang dilakukan sebagai berikut:

a. Perencanaan Implementasi Metode Jigsaw pada Materi Rukun Iman

Setiap kegiatan tentunya tidak terlepas dari perencanaan, karena perencanaan merupakan bagian penting yang harus dilakukan pada awal mula kegiatan. Perencanaan merupakan tolak ukur keberhasilan suatu kegiatan. (Arent et al. 2023)

Perencanaan yang dilakukan dalam kegiatan implementasi metode jigsaw pada materi rukun iman adalah:

- a. Menyiapkan materi pembelajaran
- b. Membagi mahasiswa ke dalam beberapa kelompok dengan kenanekaragamannya baik dari tingkat akademis, maupun sukunya.
- c. Menyiapkan kelompok ahli dan kelompok asal
- d. Menjelaskan alur kegiatan belajar dengan metode jigsaw
- e. Melakukan diskusi dan tanya jawab apabila terdapat hal-hal yang belum dipahami

Kegiatan perkuliahan pada mata kuliah Al Islam dan Kemuhammadiyah yang dilakukan di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta dilakukan dengan metode diskusi dan presentasi kelompok. Saat pertama kali dijelaskan kegiatan pembelajaran akan dilakukan dengan metode jigsaw, perhatian mahasiswa lebih terpusat dan merasakan hal-hal baru sehingga terasa lebih antusias.

b. Pelaksanaan Implementasi Metode Jigsaw pada Materi Rukun Iman

Setelah perencanaan dilakukan dengan matang, maka pelaksanaan dapat dijalankan tanpa hambatan. (Soenarya 2000)

- a. Membagi mahasiswa ke dalam kelompok ahli dan kelompok asal. Pembagian ini berdasarkan kepada keaktifan mahasiswa di kelas. Mahasiswa yang aktif dikolaborasikan dengan mahasiswa yang kurang aktif. Untuk menentukan kelompok ahli, kelompok asal menunjuk salah satu dari masing-masing kelompoknya.

- b. Kelompok ahli yang terdiri dari individu yang berbeda kelompok saling berdiskusi dan mempelajari materi yang sama. Materi yang disampaikan adalah materi rukun iman. Mereka saling berdiskusi dan sesekali melemparkan tanya jawab di antaranya. Waktu yang diberikan kurang lebih 20 menit. Hal ini disampaikan di awal agar lebih menantang untuk memperkuat daya ingat dan kemampuan berfikir kritis mahasiswa.
- c. Setelah kelompok ahli selesai mempelajarinya, mereka kembali pada kelompok asal untuk menjelaskan materi yang telah dipelajari kepada anggota timnya masing-masing. Waktu yang diberikan kurang lebih 50 menit.
- d. Setelah proses diskusi selesai, seluruh tim mengisi kuis. Kuis dimaksudkan untuk agar mengetahui seberapa jauh pemahaman yang dimiliki mahasiswa setelah kegiatan pembelajaran dilakukan.

Perkuliahan sangat ramai dan antusias namun sangat mudah dikondisikan. Hal ini dapat dijadikan bukti bahwa proses pembelajaran membuat daya fikir dan konsentrasi meningkat serta kegiatannya menyenangkan.

c. Evaluasi Implementasi Metode Jigsaw pada Materi Rukun Iman

Evaluasi adalah kegiatan terakhir yang dilakukan dalam setiap kegiatan sebagai acuan sukses dan tidaknya suatu kegiatan (Sahara et al. 2024). Selain itu evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak pemahaman yang dimiliki siswa setelah pembelajaran yang dilakukan melalui metode jigsaw.

Evaluasi yang dilakukan adalah menggunakan observasi terkait keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, dan hasil dari kuis yang dikerjakan seluruh siswa setelah diskusi. Selain usaha individu, evaluasi pada kegiatan *cooperative learning* berfokus pada bagaimana memberi nilai pada usaha tim.

Untuk masing-masing model pengajaran yang dideskripsikan sebelumnya, penekanan pentingnya menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan sasaran dan tujuan pelajaran tertentu dan dengan kerangka kerja teoretis model itu secara keseluruhan. Sebagai contoh, bila guru menggunakan presentasi dan penjelasan untuk membantu siswa menguasai ide-ide penting dan berpikir kritis tentang ide-ide tersebut, maka dibutuhkan pertanyaan-pertanyaan tes yang memerintahkan siswa untuk mengingat maupun memberikan respons dengan tingkat yang lebih tinggi. Bila guru menggunakan model pengajaran langsung untuk mengajarkan keterampilan tertentu, tes *performance* dibutuhkan untuk mengukur penguasaan keterampilan siswa dan memberikan umpan-balik korektif. Akan tetapi, semua contoh dan saran yang diberikan di bab-bab sebelumnya didasarkan pada asumsi bahwa guru bekerja dalam sistem reward individualistik atau kompetitif. Model *cooperative learning* mengubah sistem *reward*-nya dan konsekuensinya, membutuhkan pendekatan evaluasi dan pengakuan prestasi yang berbeda.

1. Menguji Pembelajaran Akademis

Siswa diharuskan oleh guru untuk mengerjakan kuis-kuis yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Soal-soal kuis ini harus bersifat objektif dan dapat diberikan skor segera setelah siswa menyelesaikannya di kelas setelah waktu istirahat.

Berapa banyak perbedaan antara skor kuis seorang siswa dan skor kuis rata-ratanya menentukan seberapa banyak kontribusi siswa kepada timnya. Terlepas dari skor dasar, siswa dengan karya tulis yang sempurna selalu menerima skor terbaik. Sistem kemajuan individual ini memungkinkan siswa untuk memberikan kontribusi terbaik mereka kepada timnya jika (dan hanya jika) siswa itu bekerja sebaik-baiknya dan dengan demikian ia akan menunjukkan kemajuan yang substansial atau membuat karya tulis yang sempurna. (Slavin, 1995)

2. Melakukan Asesment Kerja Sama

Tujuan utama *cooperative learning* adalah peningkatan keterampilan sosial, terutama keterampilan kerja sama. Keterampilan akademis bukan satu-satunya cara untuk memperoleh keterampilan ini; namun, siswa tidak akan menganggap keterampilan ini penting kecuali ia menjadi sistem evaluasi gurunya.

3. Memeberi Nilai pada *Cooperative learning*

Guru harus memperhatikan struktur penghargaan. Penting bagi guru untuk memberikan penghargaan kepada produk kelompok, baik hasil akhir maupun perilaku kooperatif yang menghasilkannya. Mereka juga ingin mengases kontribusi setiap anggota kelompok terhadap produk akhir tim. Akan tetapi, penelitian menunjukkan bahwa memberikan nilai individual untuk produk kelompok dapat menjadi tantangan bagi guru.

Sebagai contoh, beberapa siswa yang sangat ambisius mungkin diberi lebih banyak tugas untuk menyelesaikan proyek kelompok, dan kemudian mereka tidak senang dengan siswa yang hanya memberikan kontribusi kecil tetapi menerima nilai yang sama. Dengan cara yang sama, siswa yang mengabaikan tugas kelompok mereka mungkin mengembangkan sistem yang memberi mereka uang untuk hal-hal yang tidak mereka lakukan. Guru yang terampil telah menemukan solusi dengan memberikan dua evaluasi kepada siswa: satu untuk upaya kelompok dan satu untuk kontribusi masing-masing individu.

4. Memberi Pengakuan pada Usaha Kooperatif

Penekanan yang diberikan pada pengakuan upaya dan prestasi siswa adalah tugas pasca pengajaran penting lainnya dalam pembelajaran kooperatif. Slavin dan pengembang John Hopkins membuat konsep newsletter kelas mingguan untuk STAD dan Jigsaw. Dalam surat kabar ini, guru, kadang-kadang kelas itu sendiri, melaporkan dan memublikasikan hasil belajar tim dan individu. (Arends and Kilcher 2010)

KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembelajaran agama Islam yang interaktif dengan implementasi metode Jigsaw pada materi Rukun Iman adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Keterlibatan Siswa: Metode Jigsaw memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, saling berbagi informasi, dan mengajarkan materi yang telah mereka pelajari kepada teman sekelompoknya. Hal ini meningkatkan interaksi antarsiswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran materi Rukun Iman.
2. Pemahaman yang Lebih Mendalam: Dengan metode Jigsaw, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga saling mengajarkan dan memperdalam pemahaman mereka mengenai konsep-konsep Rukun Iman. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk memahami satu aspek dari Rukun Iman, yang kemudian dibagikan kepada kelompok lainnya, memperkaya pengetahuan bersama.
3. Pembentukan Kerjasama dan Tanggung Jawab: Metode ini menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerjasama di antara siswa, karena mereka sadar bahwa kesuksesan kelompok mereka bergantung pada kontribusi setiap individu. Siswa belajar untuk berkolaborasi dalam memecahkan masalah dan menyampaikan informasi secara efektif.
4. Penguatan Nilai-Nilai Islam: Dengan mempelajari Rukun Iman secara interaktif, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsepnya, tetapi juga bisa merasakan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap pokok ajaran Islam tersebut. Metode ini memberikan ruang untuk diskusi dan refleksi terhadap keyakinan-kepercayaan yang diajarkan dalam Islam.
5. Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Komunikasi: Dalam proses berbagi informasi, siswa dilatih untuk berbicara di depan teman-temannya, mendengarkan, serta menghargai pendapat orang lain. Keterampilan ini penting tidak hanya dalam pembelajaran agama Islam, tetapi juga dalam kehidupan sosial sehari-hari.

Secara keseluruhan, penggunaan metode Jigsaw dalam pembelajaran Rukun Iman memberi dampak positif terhadap pemahaman materi, keterampilan sosial siswa, dan penanaman nilai-nilai agama yang lebih mendalam.

REFERENSI

- Arends, Richard I. 1983. "Beginning Teachers as Learners." *Journal of Educational Research* 76 (4): 235–42. <https://doi.org/10.1080/00220671.1983.10885457>.
- Arends, Richard I., and Ann Kilcher. 2010. "Teaching for Student Learning: Becoming an Accomplished Teacher." *Teaching for Student Learning: Becoming an Accomplished Teacher*, February, 1–427. <https://doi.org/10.4324/9780203866771>.
- Arent, Easy, Emelda Thesalonika, et al. 2023. "Perencanaan Pendidikan." Surakarta: Tahta Media. <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/227>.
- Hanafi, Imam, et al. 2023. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dan Sumber Belajar dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Al-Quran pada Siswa." *Al Burhan: Jurnal Kajian Ilmu dan Pengembangan Budaya Al-Qur'an*. 23 (02), 212-229
- Istiqomah, Iis, and Oneng Nurul Bariyah. 2024. "Pola Komunikasi Efektif Guru dengan Wali Santri di Pesantren Tahfizh Daarul Qur'an I'daad Sd Shigor Putri Tangerang." *Misykat Al-Anwar: Jurnal Kajian Islam dan Masyarakat*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/MaA16/article/view/20976>.
- Mardin, Herinda, et al. 2023. "Ragam Model Pembelajaran Inovatif." Surakarta: Tahta Media <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/677>.
- Sahara, Siti, Vina Oktaviani, Efri Sandi, Vania Zulfa, Rezi Berliana Yasinta, Rika Sa, Siti Shofiyah, and Ilmi Zajuli Ichsan. 2024. "Graduate Competencies Based on the Aspect of Organizational Activity in Industry 4.0." *IJERE: Int J Eval & Res Educ*. 3 (2): 652–62. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.25803>.
- Soenarya, Endang. 2000. *Pengantar Teori Perencanaan Pendidikan Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Adicita Karya Nusa.

- Johnson, D., & RT, J. (1998). *Learning Together And Alone: Cooperative, Competitive and Individualistic Learning (5th Ed)*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Sharan, S. (1980). Cooperative learning In Small Groups: Recent Methods and Effects on Achievement, Attitudes, and Ethnic Relations. *Review of Educational Research*, 50 (2), 241–271
- Sharan, Y., & Sharan, S. (1990). *Group Investigation Expands Cooperative Learning*. *Educational Leadership*, 47(4), 17–21.
- Sharan, Y., & Sharan, S. (1992). *Expanding Cooperative learning Through Group Investigation*. New York: Teachers College Press.
- Slavin. (1995). *Cooperative learning*. New York: Longman.
- Slavin, R. S.-L. (1985). *Learning to cooperate, cooperating to learn*. New York: Plenum Press.