

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran besar dalam membentuk kepribadian dan pemahaman siswa pada keagamaan. Namun, pembelajaran PAI seringkali dihadapkan dengan masalah rendahnya interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, gejala ini dapat terlihat melalui kecenderungan siswa yang kurang antusias pembelajaran, kurang aktif dalam berdiskusi, lebih dominan guru yang mengontrol proses pembelajaran (*teacher-centered*). Kondisi ini dapat berdampak pada kurangnya optimal pencapaian tujuan pembelajaran PAI, seharusnya tidak memiliki aspek kognitif saja tetapi juga efektif dan psikomotorik.

Guru harus menguasai metode dan teknik pendidikan guna kelangsungan transformasi dan internalisasi materi pelajaran. Di samping itu, guru harus memahami prinsip-prinsip mengajar serta modelnya, dan prinsip evaluasi sehingga pada akhirnya pendidikan Islam berlangsung dengan cepat, tepat dan akurat.¹ Metode pembelajaran yang digunakan guru menjadi salah satu kunci untuk menentukan berhasil atau tidak proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran monoton masih sering menjadi permasalahan dalam pembelajaran karena metode ini memiliki dampak negative kepada siswa yakni rasa bosan, mengantuk, dan kurangnya minat belajar siswa. Metode monoton yang sering digunakan adalah metode ceramah yaitu proses pembelajaran yang

¹ Abdul Halik, 'Metode Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Islam', *Jurnal al-'Ibrah*, (2012)

disampaikan melalui komunikasi atau interaksi satu arah antara guru dan siswa saja tanpa melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Metode ini dapat menghambat perkembangan kreativitas siswa serta kemampuan berpikir kritis apabila proses pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian satu arah. John Dewey menegaskan bahwa belajar merupakan proses aktif yang menuntut keterlibatan langsung peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial,² bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Ketika siswa tidak diberi ruang untuk berpikir, bertanya, dan berinteraksi secara aktif, pembelajaran cenderung berorientasi pada hafalan tanpa pemahaman mendalam terhadap makna materi. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan Jean Piaget yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif siswa terjadi melalui aktivitas mental aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar.³ Pembelajaran yang tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi akan menghambat proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan yang seharusnya berkembang secara berkelanjutan.

Sebagai seorang pengajar guru harus bisa menguasai keterampilan interaksi multiarah. Interaksi multiarah yaitu interaksi dengan pola dari guru kepada siswa, siswa kepada siswa, dan siswa kepada guru. Kondisi pembelajaran yang seperti ini akan mengembangkan minat siswa dan siswa mampu menyelesaikan setiap

² Rabiatus Adawiyah, Ahmadin, and Ferdiansyah, "Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 9 Satap Wera," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 8-10, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27879>.

³ "Model Pembelajaran Cooperative Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2022): 6-8 DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8656>.

masalah dengan solusi yang tepat dengan guru yang menyediakan fasilitasnya seperti media, sumber belajar, dan motivasi.⁴

Rendahnya interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh guru, siswa yang terbiasa dengan metode mengajar monoton seperti kurangnya partisipasi siswa dalam berdiskusi, kurang dalam kegiatan kelompok hal itu akan mempengaruhi hasil belajar.⁵ Tidak hanya partisipasi yang dapat menghambat hasil belajar siswa tetapi interaksi dalam proses pembelajaran juga sangat penting seperti tanya jawab, tugas kelompok, dan penyampaian pendapat semua itu dibutuhkan untuk keberhasilan target siswa yang telah ditentukan oleh guru.

Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung dapat memperkuat rasa cinta dan keterkaitannya terhadap agama islam hal ini akan membangkitkan rasa semangat siswa dalam mempraktikannya secara langsung di kehidupan sehari-hari. Guru diharapkan memiliki interaksi agar mampu melakukan komunikasi untuk mempermudah siswa dalam memahami makna dan memperbaiki kesalahan melalui tanya jawab, diskusi, dan pembelajaran kelompok. Dengan ini guru berhasil menerapkan proses pembelajaran yang inovatif dan memberikan siswa fasilitas agar lebih mudah menyerap materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁶

⁴ Muhammad Zulmi Lubis, "Pola Interaksi Guru Yang Baik Dalam Mengajar," *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024): 190–96.

⁵ Nofmiyati Nofmiyati, Miftahuddin Miftahuddin, and M. Fahli Zatrachadi, "Analisis Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Agama Islam: Analisis Studi Literatur," *Jurnal Administrasi Pendidikan & Konseling Pendidikan* 4, no. 1 (2023): 7, <https://doi.org/10.24014/japkp.v4i1.24983>.

⁶ Khairun Nissa and Jihan Hidayah Putri, "Peran Guru Dan Strategi Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa," *Jurnal Guru Kita PGSD* 5, no. 4 (2021): 51, <https://doi.org/10.24114/jgk.v5i4.27984>.

Faktor yang dihadapi siswa dalam pembelajaran PAI dilandasi oleh beberapa faktor diantaranya yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri siswa seperti kurangnya minat dan motivasi untuk belajar, sikap, kebiasaannya dalam belajar, kondisi fisik juga mental siswa. Sedangkan faktor eksternal bersumber dari cara mengajar guru, fasilitas sekolah, lingkungan diluar sekolah maupun didalam sekolah.⁷

Faktor yang akan menghambat hasil belajar juga perkembangan siswa perlu ditangani dengan serius. Keberhasilan suatu pembelajaran tidak lepas dari peran penting guru dan siswa yang saling berkerjasama, keberhasilan pembelajaran juga ditentukan oleh metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk menghindari terjadinya faktor-faktor tersebut pemilihan metode pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan tidak boleh asal dalam memilih metode pembelajaran.

Metode pembelajaran yang kurang tepat akan berdampak kurang optimal pada proses pembelajaran pada akhirnya akan menghasilkan dampak kurang baik pada hasil belajar siswa. Materi pembelajaran yang mudah pun terkadang akan sulit diterima oleh siswa karena cara atau metode yang digunakan kurang tepat. Metode pembelajaran PAI memiliki manfaat bagi guru dan siswa, baik dalam proses belajar mengajar maupun dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pada hari esok.⁸

Solusi untuk mengatasi masalah rendahnya interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah penerapan metode *jigsaw* dalam pembelajaran

⁷ Rahmad Rafid, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar," *Universitas Muhammadiyah Malang* 5, no. 259 (2021): 1–2.

⁸ Rosmiati Azis, "Hakikat Dan Prinsip Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 292–300.

memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi dengan sesama teman kelompok agar memahami materi pembelajaran, dengan diterapkannya metode ini siswa dapat berkontribusi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Penerapan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan kemampuan mental siswa.

Dalam penerapan metode pasti memiliki kekurangan yang akan dihadapi guru seperti menentukan materi yang sesuai, kondisi gangguan di kelas yang tidak kondusif saat siswa saling berpartisipasi, cukup menghabiskan banyak waktu, dan kurangnya fasilitas. Untuk menghadapi tantangan dalam penerapan metode guru memerlukan persiapan yang terencana, fleksibilitas, dan kreativitas agar guru dapat membangun suasana belajar yang kondusif, interaktif, dan menyenangkan.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Masalah yang sering dihadapi guru adalah menciptakan suasana kelas yang dinamis. Penerapan metode *Jigsaw dan Role Playing* secara konseptual relevan dengan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Menurut Sardiman Pembelajaran yang efektif menuntut adanya interaksi edukatif dan partisipasi peserta didik, karena proses belajar berlangsung melalui keterlibatan mental dan sosial peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.⁹ Metode tersebut memfasilitasi aktivitas belajar yang bersifat

⁹ Sardiman A.M, *Interaksi & motivasi belajar mengajar* (Rajagrafindo Persada (Rajawali Pers), 2004).

kolaboratif dan kontekstual, sehingga materi pembelajaran dapat dipahami secara teoritis, diarahkan pada pemaknaan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, pembelajaran perlu dirancang secara konseptual untuk mendorong terwujudnya interaksi dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Metode *Jigsaw dan Role Playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Tambun Utara” karena menurut peneliti masalah ini layak untuk diteliti.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Tambun Utara sebagai lokasi kajian pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran PAI secara konseptual menuntut adanya interaksi dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Interaksi dan partisipasi tersebut berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi serta menginternalisasikan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, penelitian ini layak dilakukan untuk mengkaji bagaimana partisipasi dan interaksi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan metode pembelajaran yang digunakan.

Penelitian ini menguji penerapan metode *jigsaw* (pembelajaran kooperatif berbasis kelompok) dan *role playing* (simulasi peran) untuk meningkatkan partisipasi siswa. SMAN 1 Tambun Utara dipilih sebagai lokasi karena telah menggunakan metode tersebut dalam mengatasi kurangnya interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan agama islam di kelas X yang diterapkan pada materi bab 3 “Menjalin Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya',Sum'ah, Takabur, dan Hasad”

Permasalahan

Identifikasi Masalah

- a) Cara mengajar guru masih didominasi oleh metode ceramah dan penyampaian materi satu arah, sehingga proses pembelajaran kurang bervariasi dan minim penggunaan strategi yang melibatkan siswa secara aktif.
- b) Siswa cenderung berperan sebagai pendengar dan penerima informasi tanpa keterlibatan aktif dalam proses berpikir, bertanya, atau mengemukakan pendapat.
- c) Interaksi antara siswa dengan guru maupun antarsiswa masih terbatas, sehingga komunikasi dalam pembelajaran berlangsung kurang efektif.

Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, skripsi ini dibatasi pada: “Penggunaan Metode *Jigsaw dan Role Playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”

Rumusan Masalah

- a) Bagaimana penggunaan metode *Jigsaw dan Role Playing* dalam meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Tambun Utara?
- b) Bagaimana tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan metode *Jigsaw dan Role Playing* pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Tambun Utara?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan metode dalam meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa pada pembelajaran PAI dengan menggunakan metode *Jigsaw* dan *Role Playing* di SMAN 1 Tambun Utara
2. Untuk mengetahui tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan metode *Jigsaw* dan *Role Playing* di SMAN 1 Tambun Utara

Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan menginformasikan akademi yang ingin melakukan studi terkait.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi siswa SMAN 1 Tambun Utara, Siswa dapat menemukan pembelajaran PAI yang menarik, bervariasi, dan mengarahkan pada peningkatan interaksi partisipasi siswa.
- b) Bagi guru SMAN 1 Tambun Utara, Guru dapat menggunakannya sebagai model pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar PAI.
- c) Bagi sekolah SMAN 1 Tambun Utara, Sekolah dapat menggunakannya sebagai acuan dengan meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam memahami pembelajaran PAI.
- d) Bagi peneliti, Peneliti dapat menggunakannya sebagai informasi untuk meningkatkan pembelajaran PAI yang tidak monoton.

Kajian Terdahulu

Entong Fathurohman Tahun 2024. “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Siswa SMAN 11

Pandeglang”. Studi ini menggunakan metode Tindakan kelas dua siklus yang direncanakan. Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar PAI pada konsep Zakat dan asas-asas transaksi dalam Islam dengan menggunakan media kartu soal dan LKS.¹⁰ Persamaan antara penelitian Entong Fathurohman dan kajian ini terletak pada penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Perbedaannya, penelitian Entong berfokus pada peningkatan hasil belajar menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada materi zakat, sedangkan kajian ini menekankan peningkatan interaksi dan partisipasi siswa dengan pendekatan kualitatif serta mengombinasikan metode *Jigsaw dan Role Playing*.

Muhammad Azin Tahun 2023. “Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen Design*. Hasil kuesioner dari kegiatan pembelajaran siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan, thitung> table (13.29>2.037) pencapaian H1 ditolak. Kedua, kegiatan pembelajaran rata-rata siswa diajarkan menggunakan metode pembelajaran metode *Role Playing* yang lebih tinggi dari aktivitas pembelajaran rata-rata produk pembelajaran siswa menggunakan metode pembelajaran ceramah.¹¹ Persamaan antara penelitian Muhammad Azin dan kajian ini terletak pada penggunaan metode *Role Playing*

¹⁰ Entong Fathurohman, “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 11 Pandeglang Entong Fathurohman,” *Serumpun Mendidik* 01 (2024).

¹¹ Muhamad Azin and Eko Subiantoro, “Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa,” *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 2023, 113–20, <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.2978>.

dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan keaktifan siswa. Perbedaannya, penelitian Muhammad Azin menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen dan menekankan peningkatan keaktifan belajar secara statistik, sedangkan kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada interaksi dan partisipasi siswa melalui kombinasi metode *Jigsaw dan Role Playing*.

Dewi Marlinda Tahun 2022. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran, Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada SD Negeri 29 Banda Aceh”. Penelitian ini menggunakan Metode Tindakan Kelas (PTK) yang datanya dikumpulkan dengan menggunakan teknik Dokumentasi, Observasi dan Tes. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dengan nilai rata-rata kelas meningkat dari siklus I sebesar 72 dan pada siklus II menjadi 81.¹² Persamaan antara penelitian Dewi Marlinda dan kajian ini terletak pada penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbedaannya, penelitian Dewi Marlinda berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di jenjang sekolah dasar, sedangkan kajian ini menekankan peningkatan interaksi dan partisipasi siswa dengan pendekatan kualitatif pada jenjang sekolah menengah atas serta dikombinasikan dengan metode *Jigsaw*.

¹² D. Marlinda, “Facilities of Educator Career and Educational Scientific Information Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada SD Negeri 29 Banda Aceh,” *Jurnal Kinerja Kependidikan* 4, no. 3 (2022): 620–31.

Munawir, Elvita .I.C, Putri .W Tahun 2023. “Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan deskriptif. Melalui metode tersebut hasil yang diperoleh terbukti bahwa metode Role Playing sangat efisien dan efektif digunakan pada pembelajaran Pendidikan agama islam khususnya pada mata Pelajaran Akidah Akhlak.¹³ Persamaan antara penelitian Munawir, Elvita, dan Putri dengan kajian ini terletak pada penggunaan metode *Role Playing* serta pendekatan kualitatif deskriptif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan menekankan efektivitas metode secara umum, sedangkan kajian ini menitikberatkan pada peningkatan interaksi dan partisipasi siswa melalui kombinasi metode *Jigsaw dan Role Playing* pada pembelajaran PAI.

Joko Waluyo Tahun 2017. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri Trosemi 02 Kec Gatak Kab Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Agama Islam siswa kelas V di SD Negeri Trosemi 02 nilai rata-rata KKM kelas meningkat dari sebelum menggunakan metode Role Playing sampai setelah menggunakan metode Role Playing yang terbukti dari tingkatan naiknya siklus I yaitu 73 dan pada siklus II

¹³ Elvita Indah Cahyani, Putri Wulandari, and Munawir Munawir, “Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak,” *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 15, no. 2 (2023): 239–50, <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2330>.

menjadi 81.¹⁴ Persamaan antara penelitian Joko Waluyo dan kajian ini terletak pada penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Perbedaannya, penelitian Joko Waluyo berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di jenjang sekolah dasar, sedangkan kajian ini menekankan peningkatan interaksi dan partisipasi siswa dengan pendekatan kualitatif serta dikombinasikan dengan metode *Jigsaw* pada jenjang sekolah menengah atas.

Muhamad Rizky, Shobah S.I Tahun 2024. “Komunikasi Peserta Didik Dalam Pendidikan Agama Islam: Membaca Kembali Penggunaan Metodologi Jigsaw Dalam Pembelajaran”. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan atau studi literatur serangkaian definisi dan beberapa referensi dari para ilmiah sesuai dengan topik yang diteliti. Hasil penelitian ini yaitu metode jigsaw membuat siswa terlatih untuk saling berkomunikasi satu sama lain dengan ini rasa percaya diri siswa akan terdidik sehingga meningkatkan keterampilannya dalam berkomunikasi.¹⁵ Persamaan antara penelitian Muhamad Rizky dan Shobah dengan kajian ini terletak pada penggunaan metode *Jigsaw* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan studi literatur dengan fokus pada kajian teoretis, sedangkan kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif lapangan dengan fokus pada

¹⁴ Joko Waluyo, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Di Sd Negeri Trosemi 02 Kec Gatak Kab Sukoharjo,” *Gatak Kab. Sukoharjo* 5 (2017): 5893–901.

¹⁵ Shobah Shofariyanti Iryanti, “Komunikasi Peserta Didik Dalam Pendidikan Agama Islam : Membaca Kembali Penggunaan Metodologi Jigsaw Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 10127–34.

peningkatan interaksi dan partisipasi siswa melalui penerapan langsung metode *Jigsaw dan Role Playing* dalam proses pembelajaran.

Nurul Hidayah, Abdul .A Tahun 2023. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Mmenggunakan Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII” penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan proses pembelajaran PAI dengan metode jigsaw telah meningkatkan prestasi siswa.¹⁶ Persamaan antara penelitian Nurul Hidayah dan Abdul dengan kajian ini terletak pada penggunaan metode *Jigsaw* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada peningkatan hasil belajar atau prestasi siswa, sedangkan kajian ini menekankan peningkatan interaksi dan partisipasi siswa serta mengombinasikan metode *Jigsaw* dengan *Role Playing* menggunakan pendekatan kualitatif.

Dafid Fajar H. HS¹ Tahun 2023. “Implementasi Metode Jigsaw Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Lisan Siswa SMALB Mata Pelajaran PAI di SLB Negeri Tulungagung”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian ini metode jigsaw meningkatkan keterampilan komunikasi lisan siswa SMALB Negeri Tulungagung pada Pelajaran PAI. Kekurangan pada penelitian ini metode jigsaw belum di terapkan keseluruhan mata Pelajaran sehingga penelitian ini perlu dikaji lebih lanjut oleh peneliti.¹⁷ Persamaan antara penelitian Dafid Fajar H. HS1 dengan kajian ini terletak pada

¹⁶ Nurul Hidayah and Abdul Azis, *Menggunakan Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Pai Kelas VII*, 2022, 510–15.

¹⁷ Dafid Fajar and Hidayat Hs, *Title: Implementation of The Jigsaw Method in Improving The Oral Communication Skills of Smalb Students in Pai Subjects at Tulungagung State SLB Implementasi Metode Jigsaw Dalam Meningkatkan Ketrampilan Komunikasi Lisan SMALB Mata Pelajaran PAI Di SLB Neg*, 2023, 160–82.

penggunaan metode *Jigsaw* dan pendekatan kualitatif deskriptif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaannya, penelitian Dafid berfokus pada peningkatan keterampilan komunikasi lisan siswa berkebutuhan khusus (SMALB), sedangkan kajian ini menekankan peningkatan interaksi dan partisipasi siswa reguler di SMA serta mengombinasikan metode *Jigsaw* dengan *Role Playing*.

Hafni Y.S, Iswantir, Arifmiboy, Salmi .W Tahun 2022. “Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 03 Tanjung Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif jenis deskriptif dengan mengumpulkan data dari narasumber melalui wawancara dan pengamatan secara langsung. Pelaksanaan model pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan Tingkat pemahamannya dalam menyerap materi. Hasil dari penelitian menunjukan bahwa pelaksanaan belum sesuai dengan langkah-langkahnya dan terdapat kendala bahwa guru belum bisa menerapkan model pembelajaran sengan sempurna.¹⁸ Persamaan antara penelitian Hafni, Iswantir, Arifmiboy, dan Salmi dengan kajian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* dan pendekatan kualitatif deskriptif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaannya, penelitian tersebut menyoroti proses pelaksanaan dan kendala guru dalam menerapkan model Jigsaw di sekolah dasar, sedangkan kajian ini menekankan pada hasil penerapan berupa peningkatan interaksi dan partisipasi siswa serta mengombinasikan metode *Jigsaw* dengan *Role Playing* di jenjang SMA.

¹⁸ Hafni Yulia Siska et al., “Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 03 Tanjung Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota,” *Journal of Educational Management and Strategy* 1, no. 1 (2022): 14–20, <https://doi.org/10.57255/jemast.v1i1.48>.

Nia Karnia, Jeani .R.D.L, Lukman .A, Maya .A.R, Muhammad Galih .P Tahun 2023. “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis deskriptif, tujuan penelitian ini untuk mengetahui praktek pengelolaan kelas melalui metode *role playing*. Hasil dari penelitian ini adalah antusias siswa yang mulai memberanikan diri untuk tampil di depan kelas, meningkatnya keaktifan siswa dalam bertanya, dan siswa dapat bertanggung jawab atas tugas yang di berikan oleh guru.¹⁹ Persamaan antara penelitian Nia Karnia dan rekan-rekannya dengan kajian ini terletak pada penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan partisipasi siswa. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada pengelolaan kelas di jenjang MI (sekolah dasar) dengan pendekatan kualitatif deskriptif, sedangkan kajian ini menekankan pada interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI di jenjang SMA serta dikombinasikan dengan metode *Jigsaw*.

Sistematika Penulisan

Untuk membuat skripsi ini mudah untuk dibaca dan dipahami, maka dirancang dengan cara berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Membahas Latar Belakang Masalah, Identifikasi, Pembatasan, Rumusan, Tujuan, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

¹⁹ Nia Karnia et al., “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari,” *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023): 121–36, <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>.

Membahas Kajian Teori yang menangkap tentang hakikat pembelajaran dan indikator hasil belajar, hakikat metode pembelajaran, pengertian metode *Jigsaw dan Role Playing*, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Membahas tentang lokasi dan waktu penelitian, metode, yang digunakan, populasi dan sampel yang dipelajari, instrument yang digunakan untuk penelitian, dan metode untuk menganalisis data.

BAB IV : HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Memberikan Gambaran umum tentang lokasi penelitian, deskripsi data hasil penelitian, dan analisis data hasil penelitian yang mencakup uji hipotesis penelitian dan diskusi tentang hasil penelitian.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas hasil Kesimpulan dan saran penelitian.