**Al-Alim:** Jurnal Pendidikan Agama Islam
Vol. 2 No. 4 (2026). pp. 452-462
ISSN: 3110-0392
DOI: https://doi.org/10.65118/alim.v2i4.82

# Desain Pembelajaran Eksploratif Berbasis Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Adyan: Studi Kasus Di Universitas Al-Amien Prenduan Tahun 2025

**Xena Artika Hindy, Ahmad Maulidi**

Universitas Al-Amien Prenduan, Indonesia

Corresponding Author, E-mail : ubabazahra@gmail.com (Xena Artika Hindy)

Received: 06-09-2026 Revised: 20-10-2026 Accepted: 12-11-2026

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

**Exploratory Instructional Design Based on the Jigsaw Cooperative Learning Model for the Subject of Adyan (Religious Studies): A Case Study at Al-Amien Prenduan University in 2025**

**Abstract.** This qualitative case study analyzes the implementation of an exploratory learning design based on the Jigsaw cooperative model in the Adyan course for fourth-semester students at Al-Amien Prenduan University. Data were collected through interviews, observations, and documentation, analyzed through data condensation, data display, and conclusion drawing, and examined through technical triangulation. The findings indicate that expert and home groups encouraged student participation, conceptual understanding, confidence in expressing ideas, and dialogic and moderate attitudes. Time constraints and limited learning resources were the main challenges, indicating the need for careful time allocation, group management, and lecturer clarification.

**Keywords:** Exploratory Learning Design, Jigsaw Cooperative Learning Model, Adyan Course

**Abstrak.** Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk menganalisis penerapan desain pembelajaran eksploratif berbasis model kooperatif tipe Jigsaw pada mata pelajaran Adyan bagi mahasantri semester IV di Universitas Al-Amien Prenduan. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi,

dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dengan triangulasi teknik. Temuan menunjukkan bahwa pembagian kelompok ahli dan kelompok asal mendorong keaktifan, pemahaman konseptual, keberanian menyampaikan pendapat, serta sikap dialogis dan moderat. Kendala utama berupa keterbatasan waktu dan sumber belajar; karena itu, penerapan model memerlukan perencanaan waktu, pengelolaan kelompok, dan penguatan konsep oleh dosen.

**Kata Kunci:** Desain Pembelajaran Eksploratif, Model Kooperatif Tipe Jigsaw, Mata Pelajaran Adyan

## PENDAHULUAN

Pendidikan agama di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, menghadapi tuntutan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada kemampuan berpikir kritis. Perubahan ini penting karena pembelajaran agama tidak cukup hanya menyampaikan informasi, tetapi juga perlu membantu mahasiswa menafsirkan pengetahuan, berdialog, dan mengambil sikap bertanggung jawab dalam masyarakat yang beragam (Ramadan et al., 2025).

Secara yuridis, tuntutan tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menempatkan pengembangan potensi, kemandirian, kreativitas, dan tanggung jawab peserta didik sebagai tujuan pendidikan (Republik Indonesia, 2003). Dengan demikian, desain pembelajaran perlu memberi ruang bagi mahasiswa untuk membangun pengetahuan melalui aktivitas yang terarah, bukan hanya menerima penjelasan dosen.

Namun demikian, pembelajaran pendidikan agama di perguruan tinggi masih dapat berlangsung secara satu arah dan berpusat pada dosen. Pola tersebut berisiko membatasi partisipasi, kedalaman pemahaman, dan kesempatan mahasiswa untuk menguji gagasan melalui dialog akademik (Muslimin & Ruswandi, 2022).

Kondisi tersebut tidak hanya terjadi pada pendidikan agama, tetapi juga terlihat pada berbagai mata pelajaran lain yang masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional tanpa melibatkan model kooperatif. Pembelajaran yang tidak menggunakan model kooperatif, khususnya tipe jigsaw, cenderung menghasilkan tingkat partisipasi peserta didik yang rendah. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional umumnya hanya melibatkan sebagian kecil peserta didik secara aktif, sementara sebagian besar lainnya bersifat pasif dan hanya menerima informasi. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis serta kurang optimalnya pemahaman konseptual.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap model kooperatif yang membagi tanggung jawab belajar secara lebih merata. Model Jigsaw menempatkan mahasiswa dalam kelompok ahli dan kelompok asal sehingga setiap anggota perlu memahami bagian materi tertentu serta menjelaskannya kepada

teman; struktur ini dapat memperkuat partisipasi dan tanggung jawab individual (Sejahtra, 2021).

Meskipun demikian, penerapan model pembelajaran aktif tidak otomatis berjalan tanpa hambatan. Perbedaan kesiapan akademik, keterbatasan sumber belajar, pengelolaan waktu, dan kebiasaan belajar pasif dapat memengaruhi kualitas diskusi; karena itu, desain pembelajaran perlu memadukan kebebasan eksplorasi dengan fasilitasi dan klarifikasi dosen (Syahrijar et al., 2023).

Dalam konteks mata kuliah Adyan, yang mempelajari agama-agama dari perspektif islam, isu ini menjadi lebih penting. Adyan bertujuan membekali mahasiswa dengan pemahaman inklusif tentang keberagaman agama, menumbuhkan sikap toleran, dan menanamkan nilai-nilai moral islam yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.[1] Namun, praktik pengajaran Adyan di perguruan tinggi, termasuk di Universitas Al-Amien Prenduan, masih sangat bergantung pada metode ceramah, yang membuat mahasiswa pasif, kurang interaktif, dan kesulitan menginternalisasi nilai-nilai agama ke dalam realitas sosial.[2]

Berdasarkan observasi peneliti, aktivitas eksploratif memberi pengalaman belajar yang lebih interaktif karena mahasiswa terlibat dalam pencarian literatur, diskusi, penyampaian kembali materi, dan pengamatan terhadap persoalan sosial-keagamaan. Temuan tentang eksplorasi model Jigsaw juga menunjukkan pentingnya perencanaan peran, pembagian materi, dan pendampingan guru atau dosen agar aktivitas kelompok tidak kehilangan arah (Nathasya, 2024).

Di Universitas Al-Amien Prenduan, mata kuliah Adyan dilaksanakan dalam lingkungan mahasiswa yang beragam secara budaya dan pengalaman belajar. Kondisi ini menjadi peluang untuk menerapkan pembelajaran yang mendorong pertukaran perspektif, tetapi juga menuntut pengelolaan diskusi yang sensitif agar perbedaan agama dibahas secara akademik dan saling menghormati.

Oleh karena itu, penerapan model kooperatif tipe Jigsaw relevan untuk menghubungkan eksplorasi materi dengan tanggung jawab belajar bersama. Setiap mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mempersiapkan bagian materi, menjelaskan pemahamannya, dan menerima koreksi melalui interaksi kelompok; mekanisme tersebut dapat mendukung keaktifan dan kerja sama dalam pembelajaran pendidikan agama (Okta et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana desain pembelajaran eksploratif berbasis model kooperatif tipe Jigsaw direncanakan dan diterapkan pada mata pelajaran Adyan bagi mahasantri semester IV di Universitas Al-Amien Prenduan pada tahun 2025. Fokus penelitian mencakup tiga pertanyaan: bagaimana proses penerapannya, perubahan pembelajaran apa yang tampak pada mahasiswa, serta faktor apa yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya. Secara teoretis,

[1] M. Rahmawati, D., & Hasan, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Kolaboratif Untuk Menumbuhkan Sikap Toleran Mahasiswa," *Jurnal Pendidikan Agama Islam,* Vol.10, No. 2 (2023): 145–160.

[2] R. Yuliani, "Strategi Pembelajaran Kooperatif Dalam Pendidikan Agama Untuk Membangun Toleransi Di Lingkungan Multikultural.," *Jurnal Studi Islam Dan Pendidikan*, Vol.15, No. 1 (2024): 22–35.

penelitian ini berkontribusi pada pembahasan konstruktivisme dan pembelajaran kooperatif dalam studi agama-agama; secara praktis, temuan ini dapat menjadi pertimbangan bagi dosen dan pengelola perguruan tinggi dalam merancang pembelajaran yang dialogis, terarah, dan sensitif terhadap keberagaman.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan tersebut dipilih karena tujuan penelitian adalah memahami secara mendalam proses penerapan desain pembelajaran eksploratif berbasis model kooperatif tipe Jigsaw dalam konteks nyata mata pelajaran Adyan di Ma'had Universitas Al-Amien Prenduan. Partisipan penelitian terdiri atas dosen pengampu dan mahasantri semester IV; penelitian tidak mengubah kegiatan pembelajaran menjadi eksperimen, melainkan mendeskripsikan pengalaman, interaksi, dan dinamika kelas yang diamati (Moleong, 2019).

Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam mengamati kegiatan, melakukan wawancara, dan menelaah dokumentasi pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi; teknik-teknik tersebut digunakan secara saling melengkapi untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran dan pengalaman partisipan (Romdona et al., 2024). Analisis dilakukan secara berkelanjutan melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi (Nurfajriani et al., 2024).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan desain pembelajaran dimulai dari perencanaan materi dan pengaturan alur kegiatan. Dosen pengampu memandang Adyan sebagai mata pelajaran yang sensitif karena membahas agama dan keyakinan, sehingga materi perlu dipersiapkan secara hati-hati dan disampaikan dalam kerangka keilmuan yang jelas. Dosen menjelaskan bahwa persiapan dilakukan dengan membaca kitab Al-Mazahib Al-Mu'ashirah wa Al-Adyan yang menjadi mukarrar perkuliahan: "Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, saya terlebih dahulu mempersiapkan materi dengan membaca kitab Al-Mazahib Al-Mu'ashirah wa Al-Adyan yang menjadi mukarrar perkuliahan" (K. Yusuf Nur Alam, komunikasi personal, 18 Januari 2026). Pernyataan ini menunjukkan bahwa eksplorasi mahasiswa didahului oleh desain materi dan penguasaan dosen terhadap topik yang dibahas.

Pemilihan desain eksploratif berbasis Jigsaw berkaitan dengan karakteristik mahasantri semester IV yang telah memiliki pengalaman belajar dan dasar pengetahuan untuk berdiskusi. Dosen menilai bahwa pembelajaran satu arah perlu dilengkapi dengan kegiatan yang memberi ruang bagi mahasiswa untuk mencari sumber, mengolah gagasan, dan menjelaskan kembali materi.

Dalam pelaksanaannya, dosen membagi mahasiswa ke dalam kelompok dengan mempertimbangkan keseimbangan kemampuan akademik. Materi Adyan juga dibagi

ke dalam beberapa tema agar pembahasan kelompok ahli tetap terarah dan tidak berkembang menjadi perdebatan yang tidak substansial.

Salah seorang mahasantri menjelaskan bahwa setiap anggota kelompok diwajibkan mencari referensi sebelum diskusi. Kewajiban tersebut membuat mahasiswa tidak hanya menunggu penjelasan dosen, tetapi menyiapkan bahan yang akan dibawa ke kelompok ahli dan kelompok asal.

Seorang mahasantri menggambarkan perannya dalam kelompok ahli sebagai proses membaca, memahami, berdiskusi, dan menyamakan persepsi sebelum menjelaskan materi kepada kelompok asal. Pengalaman tersebut memperlihatkan bahwa Jigsaw memadukan tanggung jawab individual dengan ketergantungan positif antaranggota. Pengalaman tersebut menunjukkan terbentuknya ruang belajar yang relatif aman untuk bertanya dan menjelaskan. The Lalang Erbianto menyampaikan bahwa materi dijelaskan dengan bahasa sederhana agar dapat dipahami oleh anggota kelompok (T. L. Erbianto, komunikasi personal, 19 Januari 2026).

Selama pembelajaran, dosen memberi kebebasan kepada mahasiswa untuk berdiskusi dan mengeksplorasi materi, tetapi tetap melakukan pengawasan dan klarifikasi. Dengan demikian, kebebasan belajar tidak dipahami sebagai kegiatan tanpa arah, melainkan sebagai eksplorasi yang memiliki tujuan dan batas akademik.

Hajar, salah seorang mahasantri semester IV, menjelaskan bahwa dosen berperan sebagai pengawas dan pengarah yang memberi penguatan pada akhir pembelajaran. Peran tersebut mencakup pelurusan pemahaman yang keliru, penambahan penjelasan, dan penegasan kembali inti materi (Hajar, komunikasi personal, 14 Januari 2026).

Menurut Hajar, dosen memberikan waktu untuk bertanya dan berdiskusi, kemudian menyampaikan arahan penutup agar pemahaman mahasiswa lebih kuat (Hajar, komunikasi personal, 14 Januari 2026). Temuan ini menegaskan bahwa desain eksploratif tetap membutuhkan otoritas keilmuan dosen sebagai fasilitator dan validator konsep. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa desain pembelajaran eksploratif diterapkan secara terarah. Dalam mata pelajaran Adyan, klarifikasi dosen berfungsi menjaga ketepatan konsep sekaligus mencegah pembahasan agama berkembang menjadi penilaian yang tidak didukung sumber.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa terlibat dalam diskusi, presentasi, dan tanya jawab antarkelompok. Keaktifan yang tampak bukan hanya berbicara, tetapi juga membaca sumber, menyusun penjelasan, menanggapi pertanyaan, dan membantu anggota kelompok memahami materi. Dinamika kelas menjadi lebih hidup setelah pembelajaran eksploratif berbasis Jigsaw diterapkan. Dosen menyampaikan bahwa mahasiswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk menyampaikan materi di hadapan teman (K. Yusuf Nur Alam, komunikasi personal, 18 Januari 2026).

Dari sisi mahasiswa, kewajiban menjelaskan kembali materi mendorong persiapan belajar yang lebih serius. Tanggung jawab sebagai “ahli” membuat mahasiswa perlu memahami materi bukan hanya untuk dirinya sendiri, tetapi juga untuk mendukung pemahaman kelompok asal.

Seorang mahasantri menyatakan bahwa keterlibatan langsung dalam diskusi dan presentasi membuat materi Adyan lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran ceramah (mahasantri semester IV, komunikasi personal, Januari 2026). Pernyataan ini dipahami sebagai pengalaman belajar partisipatif, bukan sebagai pengukuran eksperimental atas peningkatan hasil belajar. Pembelajaran eksploratif berbasis Jigsaw juga memberi ruang bagi mahasiswa untuk melatih keberanian dan kepercayaan diri. Aisyiah Putri Algiswa menyampaikan bahwa diskusi kelompok membuatnya lebih berani menyampaikan pendapat, termasuk dalam kegiatan akademik lainnya (A. P. Algiswa, komunikasi personal, 17 Januari 2026).

Mahasiswa juga menggambarkan pembelajaran Adyan sebagai kegiatan yang lebih menarik karena melibatkan peran aktif, pencarian sumber, dan interaksi dengan teman. Temuan ini menunjukkan adanya perubahan pengalaman belajar dan motivasi yang dirasakan partisipan, bukan klaim kuantitatif tentang peningkatan motivasi. Tantangan utama yang ditemukan adalah keterbatasan waktu dan akses terhadap sumber belajar. Diskusi kelompok ahli, perpindahan ke kelompok asal, presentasi, dan klarifikasi dosen membutuhkan waktu lebih panjang daripada penyampaian materi secara langsung.

Selain keterbatasan waktu dan sumber, perbedaan kesiapan akademik dapat membuat sebagian mahasiswa membutuhkan dukungan lebih banyak. Faktor pendukungnya adalah kematangan belajar mahasantri semester IV, perencanaan tema yang jelas, pembagian kelompok, dan peran dosen sebagai fasilitator; faktor penghambatnya adalah kebiasaan pasif, dominasi anggota tertentu, dan kesulitan memastikan kontribusi setiap anggota. Oleh sebab itu, implementasi perlu disertai pembagian peran, panduan sumber, batas waktu setiap tahap, dan klarifikasi pada akhir pembelajaran.

## Implementasi Desain Pembelajaran Eksploratif Berbasis Model Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Adyan

a) Reorientasi Peran Dosen: dari Pusat Informasi menjadi Fasilitator Pembelajaran

Temuan penelitian memperlihatkan pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada dosen menuju pembelajaran yang memberi tanggung jawab lebih besar kepada mahasiswa. Dosen merancang materi, membagi kelompok, mengawasi diskusi, dan memberi penguatan, sedangkan mahasiswa mencari sumber, mengolah informasi, dan menjelaskan materi kepada teman.

Perubahan peran tersebut tidak menghilangkan otoritas akademik dosen. Otoritas dialihkan menjadi fasilitasi, mediasi, dan klarifikasi agar kebebasan eksplorasi tetap berada dalam koridor keilmuan dan etika pembahasan agama.

Dalam desain ini, dosen berperan sebagai pengarah diskusi, pemberi penguatan konsep, dan penjaga kualitas sumber. Kebutuhan terhadap perencanaan dan kontrol pedagogik sejalan dengan temuan bahwa model pembelajaran aktif memerlukan struktur kegiatan yang jelas agar partisipasi tidak berubah menjadi pembagian tugas yang tidak seimbang (Nathasya, 2024).

Keseimbangan antara kebebasan intelektual dan bimbingan dosen menjadi ciri penting penerapan Jigsaw pada mata pelajaran Adyan. Mahasiswa diberi ruang untuk

menyusun pemahaman, tetapi konsep yang sensitif tetap diklarifikasi sebelum pembelajaran ditutup.

Dalam perspektif pedagogik Islam, pembelajaran yang dialogis perlu tetap bertumpu pada tanggung jawab keilmuan. Pada konteks Adyan, pendekatan tersebut membantu mahasiswa memahami perbedaan secara proporsional tanpa mengubah diskusi menjadi penilaian terhadap keyakinan pihak lain.

Dengan demikian, dosen berfungsi sebagai fasilitator strategis yang mengarahkan, memvalidasi, dan menguatkan konstruksi pengetahuan mahasiswa. Pola ini konsisten dengan pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku aktif dalam membangun pemahaman (Ulya, 2024).

b) Pergeseran Interaksi Belajar: dari Individual ke Kolaboratif

Integrasi pembelajaran eksploratif dengan Jigsaw memperkuat konstruksi pengetahuan melalui kelompok ahli dan kelompok asal. Struktur tersebut membuat interaksi antarmahasiswa berlangsung terarah karena setiap anggota membawa bagian materi yang perlu dipertukarkan. Dalam perspektif konstruktivisme sosial, interaksi antarmahasiswa dapat menjadi medium mediasi dan bantuan belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa saling menjelaskan dan menyamakan persepsi sebelum menyampaikan materi, sebuah proses yang sejalan dengan pembelajaran aktif dan konstruktivisme sosial (Tohari & Rahman, 2024).

Dosen membagi tema dan subtema kepada kelompok ahli, kemudian meminta mahasiswa menyampaikan kembali materi kepada kelompok asal. Pola tersebut memperlihatkan ketergantungan positif dan tanggung jawab individual sebagai dua unsur penting pembelajaran kooperatif. Penerapan Jigsaw membuka ruang dialog yang lebih luas. Mahasiswa didorong untuk bertanya, mengemukakan argumen, dan menguji pemahamannya melalui perspektif teman; hal ini relevan bagi mata pelajaran Adyan yang membahas keberagaman agama.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kelas berubah menjadi ruang dialog akademik, bukan hanya ruang transmisi informasi. Namun, dialog tetap memerlukan panduan sumber dan moderasi dosen agar argumen yang disampaikan dapat dipertanggungjawabkan. Interaksi antarmahasiswa membantu proses klarifikasi konsep, negosiasi makna, dan koreksi pemahaman secara kolektif. Dalam pembelajaran Adyan, proses ini penting karena mahasiswa berhadapan dengan materi yang interpretatif dan kontekstual.

Pergeseran interaksi dari individual ke kolaboratif menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penjelasan dosen, tetapi juga oleh kemampuan mahasiswa untuk saling mendukung dalam komunitas belajar.

c) Transisi Pembelajaran: dari Penerimaan Materi ke Eksplorasi Konseptual

Pembelajaran eksploratif memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur pemahaman yang telah dimiliki. Pada mata pelajaran Adyan, proses tersebut terlihat ketika mahasiswa membaca berbagai sumber, mendiskusikan konsep agama, dan merefleksikan persamaan serta perbedaan secara kritis (Ulya, 2024). Selain perubahan paradigma, desain ini meningkatkan keterlibatan kognitif mahasiswa dalam membaca, bertanya, menghubungkan konsep, dan menyusun argumen. Kegiatan tersebut menunjukkan

ciri pembelajaran mendalam, meskipun penelitian ini tidak mengukur capaian kognitif secara statistik.

Dilihat dari taksonomi Bloom revisi, aktivitas menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun penjelasan memberi peluang bagi berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penilaian terhadap capaian tersebut tetap perlu didukung instrumen yang lebih terukur pada penelitian berikutnya (Sausan et al., 2023). Pembelajaran berbasis Jigsaw juga melatih tanggung jawab akademik, keterbukaan, dan penghargaan terhadap pandangan yang berbeda. Ketika menjadi "ahli", mahasiswa perlu menyampaikan sumber secara jujur dan membantu kelompok memahami materi tanpa merendahkan pendapat anggota lain.

Transisi menuju eksplorasi konseptual menempatkan mahasiswa sebagai subjek yang membangun pemahaman melalui pencarian, analisis, penjelasan, dan refleksi. Inilah makna operasional "desain pembelajaran eksploratif" dalam penelitian ini.

d) Perubahan Evaluasi: dari Hasil Akhir ke Proses Eksploratif

Temuan penelitian menunjukkan bahwa perhatian terhadap pembelajaran tidak hanya terletak pada presentasi akhir, tetapi juga pada proses diskusi, kesiapan sumber, kemampuan menjelaskan, dan kontribusi individu. Dengan demikian, evaluasi perlu mempertimbangkan proses eksplorasi dan kerja sama kelompok. Pola tersebut sejalan dengan gagasan penilaian yang mendukung proses belajar, karena umpan balik diberikan ketika mahasiswa masih berdiskusi dan sebelum konsep diteguhkan. Dalam praktiknya, dosen melakukan klarifikasi dan penguatan pada akhir pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran dalam studi ini dipahami melalui perubahan dinamika kelas, pengalaman belajar, pemahaman yang dilaporkan, dan kualitas interaksi. Pemaknaan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial tanpa mengklaim hubungan sebab-akibat eksperimental. Evaluasi berbasis proses menghadapi keterbatasan waktu, perbedaan kesiapan akademik, dan kesulitan menilai kontribusi individu dalam kelompok. Karena itu, dosen perlu menggunakan rubrik sederhana, pembagian peran yang eksplisit, dan catatan refleksi agar penilaian lebih transparan.

Perubahan evaluasi menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran Adyan perlu dilihat dari apa yang diketahui mahasiswa dan bagaimana mereka belajar, berinteraksi, serta membangun pengetahuan bersama.

## Dampak Penerapan Pembelajaran Eksploratif Berbasis Model Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mahasiswa

a) Perubahan Pola Pembelajaran menuju Keaktifan Mahasiswa

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan desain pembelajaran eksploratif berbasis model kooperatif tipe jigsaw berdampak signifikan terhadap meningkatnya keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran Adyan. Mahasiswa menjadi lebih berani bertanya, menyampaikan pendapat, menanggapi argumen teman, serta terlibat aktif dalam diskusi kelompok maupun forum kelas. Kondisi ini menunjukkan adanya transformasi pola pembelajaran dari passive learning menuju active learning, di mana mahasiswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi semata,

melainkan sebagai subjek yang secara aktif membangun dan mengonstruksi pengetahuan melalui proses interaksi akademik.[3]

Keaktifan tersebut berkaitan dengan struktur Jigsaw yang memberi setiap mahasiswa tanggung jawab atas bagian materi tertentu. Tanggung jawab sebagai "ahli" mendorong persiapan membaca dan kesiapan menjelaskan kepada kelompok asal. Temuan tersebut memperlihatkan pentingnya tanggung jawab individual dan ketergantungan positif dalam pembelajaran kooperatif. Hasil ini sejalan dengan laporan bahwa penerapan Jigsaw dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, meskipun konteks dan desain penelitian berbeda (Okta et al., 2022; Sejahtra, 2021).

Dari perspektif pedagogik, keaktifan mahasiswa menunjukkan keterlibatan mental dan sosial, bukan sekadar frekuensi berbicara. Desain ini menawarkan alternatif terhadap pembelajaran agama yang berlangsung satu arah, dengan catatan bahwa dosen tetap memantau pemerataan kesempatan berpartisipasi.

b.) Pembentukan Sikap Dialogis dan Moderat Mahasiswa

Pada aspek sikap, diskusi kelompok dan pertukaran perspektif memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mendengar pandangan berbeda, menguji argumen, dan menyusun pemahaman yang lebih proporsional. Proses ini mendukung pembentukan sikap dialogis dalam memahami keberagaman agama. Dalam konteks mata kuliah Adyan, urgensi tersebut menjadi lebih kuat karena materi membahas agama-agama, sejarah, dan keyakinan yang memerlukan ketelitian akademik serta sikap proporsional. Studi agama-agama perlu dikembangkan sebagai proses memahami keberagaman secara objektif, sedangkan pembelajaran kooperatif dapat menyediakan ruang dialog untuk menumbuhkan sikap toleran tanpa menghilangkan pijakan keilmuan Islam (Putra, 2023; Yuliani, 2024).

Temuan ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme sosial bahwa interaksi akademik dapat memengaruhi cara mahasiswa membangun pengetahuan dan menyikapi perbedaan (Tohari & Rahman, 2024). Namun, penelitian ini tidak mengukur perubahan sikap melalui skala kuantitatif; kesimpulan dibatasi pada pengalaman dan perilaku yang diamati dalam konteks kasus. Dengan demikian, penerapan desain eksploratif berbasis Jigsaw berkontribusi pada pembelajaran yang lebih partisipatif dan dialogis. Kontribusi tersebut mencakup aspek kognitif, sosial, dan afektif, sedangkan generalisasi ke perguruan tinggi lain memerlukan penelitian komparatif dengan konteks serta instrumen yang berbeda.

## KESIMPULAN

Penerapan desain pembelajaran eksploratif berbasis model kooperatif tipe Jigsaw pada mata pelajaran Adyan dilaksanakan melalui persiapan materi, pembagian kelompok ahli dan kelompok asal, eksplorasi sumber, penyampaian kembali materi, serta klarifikasi dosen. Temuan penelitian menjawab fokus pertama bahwa desain

[3] Bunga Okta Et Al., "Implementation Of The Jigsaw Learning Model In PAI Material To Increase The Activeness Of Class XII Students At SMA Negeri 1 Tambun Utara," *Jurnal Masyarakat Mengabdi Nusantara (JMMN)*, Vol.1, No. 4 (2022): 54–66

tersebut mengubah alur pembelajaran dari penerimaan materi menuju partisipasi dan kolaborasi yang lebih terarah.

Temuan utama menunjukkan keaktifan mahasiswa, pemahaman konseptual yang lebih mendalam menurut pengalaman partisipan, keberanian berpendapat, dan suasana dialogis. Temuan tersebut menjawab fokus kedua, sedangkan keterbatasan waktu, sumber belajar, kesiapan akademik, dan pemerataan kontribusi menjadi faktor penghambat; perencanaan materi, kematangan belajar mahasiswa, pembagian kelompok, serta fasilitasi dosen menjadi faktor pendukung.

Untuk praktik pembelajaran, dosen perlu menyiapkan panduan sumber, membatasi cakupan tema, membagi peran anggota, mengalokasikan waktu untuk kelompok ahli dan kelompok asal, serta memberikan klarifikasi pada akhir kegiatan. Penelitian selanjutnya disarankan menguji desain ini pada beberapa perguruan tinggi Islam, membandingkannya dengan model kooperatif lain, memanfaatkan sumber belajar digital, dan mengembangkan instrumen untuk menilai keaktifan, pemahaman, serta sikap dialogis secara lebih sistematis.

## DAFTAR PUSTAKA

Jailani. (2024). Implementation of the Talking Stick method in Islamic education learning as an effort to improve student learning outcomes in elementary schools. *Jurnal Pengembangan Profesi Guru dan Dosen*, 1(1).

Moleong, L. J. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Muslimin, E., & Ruswandi, U. (2022). Tantangan, problematika, dan peluang pembelajaran Pendidikan Agama Islam di perguruan tinggi. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(1).

Nathasya, H. (2024). Eksplorasi model pembelajaran Jigsaw berdasarkan pengalaman guru mengajar di MAPK Sunan Ampel Nganjuk. *Edu Research Indonesian Institute for Corporate Learning and Studies (IICLS)*, 5(1).

Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17).

Okta, B., Ikami, M., & Suharyat, Y. (2022). Implementation of the Jigsaw learning model in PAI material to increase the activeness of class XII students at SMA Negeri 1 Tambun Utara. *Jurnal Masyarakat Mengabdi Nusantara*, 1(4).

Putra, A. A. (2023). *Karakteristik studi agama-agama dalam naskah Kitab Aladyan*.

Rahmawati, D., & Hasan, M. (2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis kolaboratif untuk menumbuhkan sikap toleran mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(2).

Ramadan, M., Suparman, S., Setiawan, D., Haliq, M. I., & Assidiq, I. (2025). Pengaruh metode pembelajaran inkuiri, metode ceramah, dan ice breaking terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2).

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2024). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara, dan dokumentasi. *Metode Penelitian Kualitatif*, 3(17).

Sausan, K., Rohmatillah, R., & Rini, Y. P. (2023). HOTS based on revised Bloom's taxonomy: Analysis in English examination test items used in high school level. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 16(1).

Sejahtra, S. (2021). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 6(2).

Syahrijar, I., Supriadi, U., & Fakhruddin, A. (2023). Upaya meningkatkan mutu pembelajaran PAI melalui pembelajaran berbasis digital (studi eksploratif di SMA Negeri 15 dan SMA Alfa Centauri Kota Bandung). *Journal on Education*, 5(4).

Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model pembelajaran aktif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1).

Ulya, Z. (2024). Penerapan teori konstruktivisme menurut Jean Piaget dan teori neuroscience dalam pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1).

Umami, I., & Fajar, D. N. M. (2025). [Judul artikel tidak tercantum pada sumber]. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 3(1), 51–60.

Yuliani, R. (2024). Strategi pembelajaran kooperatif dalam pendidikan agama untuk membangun toleransi di lingkungan multikultural. *Jurnal Studi Islam dan Pendidikan*, 15(1).