

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah suatu bidang studi yang memiliki peran krusial dalam kerangka pendidikan di negara ini. Kontribusi mata pelajaran ini tidak sekadar berfokus pada transfer materi keagamaan secara kognitif, melainkan bertindak sebagai instrumen vital dalam mengonstruksi kepribadian, menginternalisasi nilai-nilai moral, serta memperluas dimensi spiritual siswa (Judrah et al., 2024). Dalam menyikapi perkembangan zaman yang begitu pesat, keberadaan Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi sangat penting karena melalui proses pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk memiliki tujuan hidup yang jelas, bisa mengatur diri sendiri, serta bersiap menghadapi tantangan sosial dengan berlandaskan pada nilai-nilai Islam (Urba et al., 2024). Tanpa penanaman nilai yang kokoh lewat Pendidikan Agama Islam, generasi muda rentan terpengaruh oleh hal-hal negatif, kehilangan arah, dan menghadapi masalah moral yang bisa berdampak pada kehidupan sosial mereka (Hidayat, 2025).

PAI juga berperan penting dalam membentuk kepribadian siswa secara menyeluruh (Aulia & Mukhtar, 2024). Di era digital saat ini, ketika informasi mengalir tanpa batas dan berbagai distraksi mudah ditemui, remaja sangat rentan terpengaruh hal-hal yang tidak selaras dengan nilai keislaman (Hermin, 2025). Oleh sebab itu, pembelajaran PAI tidak cukup hanya menyampaikan pengetahuan agama, tetapi juga harus menanamkan sikap, karakter, dan perilaku yang mencerminkan ajaran Islam. Dengan demikian, pembelajaran PAI perlu dirancang secara bermakna dan efektif agar mampu menjawab berbagai tantangan pendidikan moral pada masa kini.

Mata pelajaran PAI dipelajari secara berjenjang mulai dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas, termasuk di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung (SMAM 4). Di sekolah tersebut, mata pelajaran PAI memiliki alokasi waktu dua jam pelajaran (2 JP) setiap minggu. Meskipun waktu pembelajaran terbatas, PAI tetap diharapkan bisa memberikan dampak besar dalam membentuk

karakter dan memperdalam pemahaman agama siswa. Namun, cara guru mengajar dan lingkungan kelas secara keseluruhan sangat memengaruhi seberapa efektif model tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan, pembelajaran PAI kelas XI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung model yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran PAI masih banyak menggunakan ceramah dan tanya jawab. Penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui ceramah satu arah tanpa melibatkan siswa dalam aktivitas diskusi ataupun kerja kelompok. Guru PAI di sekolah tersebut belum menggabungkan model pembelajaran kooperatif. Kondisi ini membuat proses belajar belum memberi kesempatan bagi siswa untuk berbagi informasi, berinteraksi, atau membangun pemahaman secara mandiri. Minimnya variasi model mengakibatkan suasana kelas terasa monoton dan kurang menarik, terutama bagi siswa yang terbiasa dengan pembelajaran visual berbasis teknologi.

Dari sisi siswa, hambatan dalam keaktifan juga tampak cukup jelas. Berdasarkan data kehadiran, terdapat sejumlah siswa yang sering tidak mengikuti pelajaran dengan alasan kegiatan seperti latihan ekstrakurikuler, lomba, dan agenda serupa. Selama proses pembelajaran pun sebagian siswa terlihat pasif, kurang antusias, mengantuk bahkan bahkan sering meninggalkan kelas dengan alasan klise ke kamar kecil. Perilaku itu menunjukkan bahwa fokus dan perhatian siswa terhadap pelajaran masih rendah. Kurangnya semangat dan keterlibatan mereka juga memengaruhi pemahaman yang lemah terhadap materi PAI.

Berdasarkan data hasil ulangan harian, nilai rata-rata siswa kelas XI diperoleh skor 63 angka tersebut termasuk rendah. Jadi, hasil tersebut belum maksimal. Hasil belajar yang rendah diasumsikan kurangnya variasi dalam menerapkan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini menyebabkan kebanyakan siswa belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif, lebih interaktif, serta sesuai dengan cara belajar masing-masing siswa.

Menghadapi masalah tersebut, diperlukan sebuah inovasi berupa model pembelajaran yang adaptif dalam memicu partisipasi, kolaborasi, dan pemahaman mendalam siswa. Salah satu model yang berpotensi diterapkan adalah *Jigsaw*.

Model *Jigsaw* diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memiliki kelebihan, yaitu memacu keterlibatan individu untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kelompok, memperkuat kerja sama melalui kelompok yang positif, serta mempertajam pemahaman materi karena setiap siswa memikul tanggung jawab penuh untuk menguasai sekaligus mentransfer sub-materi tertentu kepada rekan sejawatnya. Melalui mekanisme tersebut, model *Jigsaw* diyakini mampu meningkatkan hasil belajar.

Secara konseptual, pendekatan ini berlandaskan pada pemahaman konstruktivisme, yang menyebutkan bahwa penerimaan pengetahuan akan mencapai hasil terbaik ketika pelajar berpartisipasi secara langsung dan aktif dalam pengalaman pembelajaran., mendapatkan pengalaman langsung, serta belajar secara bersama-sama. Model ini menekankan keaktifan siswa dalam membangun pengetahuannya melalui kerja sama, diskusi, dan pertukaran informasi (Latifah et al., 2024). Dalam *Jigsaw*, setiap siswa ditugaskan mempelajari bagian tertentu dari materi pembelajaran, lalu menjelaskan bagian tersebut kepada teman-teman di dalam kelompok. Cara ini membantu siswa memahami materi lebih dalam, memperkuat interaksi antar anggota kelompok, serta melatih rasa tanggung jawab dalam belajar.

Dari perspektif empiris, sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model *Jigsaw* efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Asda, 2022) mengonfirmasi bahwa penerapan metode *Jigsaw* dalam pelajaran PAI memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa model *Jigsaw* pada mata pelajaran PAI. Selaras dengan hal itu, (Kafiar et al., 2023) juga memperkuat premis tersebut melalui temuannya yang menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *Jigsaw* berhasil menaikkan pemahaman konsep siswa secara bertahap. Meskipun kondisi awal kelas kurang keterlibatan siswa, jadi, kelompok ahli serta aktivitas saling membelajarkan terbukti mampu membalikkan situasi menjadi lebih produktif. Lebih lanjut, (Suparmini, 2021) model *Jigsaw* ternyata sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Siswa yang awalnya belum mencapai standar ketuntasan belajar akhirnya mampu mencapai target setelah mengikuti pembelajaran dengan model

ini. Aktivitas seperti saling menjelaskan materi, berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok menjadi faktor penting.

Secara praktisnya menunjukkan bahwa model *Jigsaw* konsisten memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan dinamika interaksi siswa. Atas dasar itu, model *Jigsaw* layak diimplementasikan di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung sebagai salah satu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran PAI dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Memperkuat efektivitas pembelajaran dan menyesuaikannya dengan karakteristik generasi z yang karib dengan teknologi, model *Jigsaw* pada penelitian ini dipadukan dengan penggunaan media *flipbook* digital. *Flipbook* digital menampilkan substansi materi ke dalam format visual yang interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan *enjoyable*. Penyajian materi yang lebih variatif ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, menjaga fokus, serta meningkatkan kualitas pemahaman siswa sepanjang proses pembelajaran PAI berlangsung.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin melakukan penelitian berjudul ”Penerapan Model *Jigsaw* berbantu *Flipbook* Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian *Quasi Experiment* pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung)”.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses penerapan model *jigsaw* berbantu *flipbook* digital pada mata pelajaran PAI materi Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan Zuhud kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa sesudah diterapkan model *Jigsaw* berbantu *flipbook* digital pada mata pelajaran PAI materi Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan Zuhud kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan model *jigsaw* berbantu *flipbook* digital pada mata pelajaran PAI materi Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan Zuhud kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sesudah diterapkan model *Jigsaw* berbantu *flipbook* digital pada mata pelajaran PAI materi Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan Zuhud kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi peneliti serta orang-orang yang berhubungan. Keuntungan yang didapat dari studi ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu keuntungan secara teoritis dan keuntungan secara praktis. Berikut manfaat penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan khazanah keilmuan mengenai sintaks pembelajaran model *Jigsaw* yang diintegrasikan dengan teknologi *flipbook* digital dalam konteks pembelajaran PAI. Selain itu, penelitian ini diharapkan dijadikan sebagai referensi atau pijakan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji strategi pembelajaran inovatif di era digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan alternatif model mengajar yang variatif. Melalui penerapan strategi ini, guru memperoleh opsi pembelajaran yang interaktif untuk mereduksi kejenuhan siswa sekaligus memacu antusiasme kelas.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bisa memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan mutu instruksional lembaga. Jika efektivitasnya teruji, model ini dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat didistribusikan pada mata pelajaran lain di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana untuk memperluas pengalaman empiris dalam merancang, menguji, dan menerapkan model pembelajaran kolaboratif berbasis digital. Di samping itu, proses ini bermanfaat untuk melatih ketajaman berpikir analitis peneliti dalam memecahkan problematika di dalam kelas.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan salah satu format pembelajaran kooperatif pelopor yang diinisiasi Elliot Aronson pada dekade 1970-an (Apriyanti, 2021). Model ini diorientasikan untuk menstimulasi pembelajaran yang aktif, bekerja sama, dan siswa terlibat langsung dalam membangun pengetahuan mereka. *Jigsaw* efektif mengoptimalkan pemahaman konseptual dan keterampilan sosial siswa karena memberi kesempatan bagi setiap siswa untuk memainkan peran penting dalam kelompok (Alfirdaus et al., 2025). Proses pembelajaran model *Jigsaw* mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab baik sendiri maupun dalam kelompok, serta membantu mereka mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berpikir kritis yang sangat penting dalam pembelajaran di abad ke-21.

Penerapan model *Jigsaw* juga sejalan dengan teori *konstruktivisme* yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky (Nerita et al., 2023), pengetahuan tidak dapat diserap secara pasif oleh individu, melainkan harus dikonstruksi secara mandiri melalui pengalaman dan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Dalam model *Jigsaw*, siswa memperoleh pemahaman lebih baik saat mendiskusikan materi dalam kelompok keahlian, serta memperkuat pemahaman mereka dengan menjelaskan materi tersebut kepada teman-temannya.

Menurut Elliot Aronson dalam karya Trianto menjelaskan beberapa langkah yang diterapkan dalam menggunakan model *Jigsaw*, yaitu:

- a. Guru membagi kelas ke dalam beberapa tim kecil beranggotakan 5 hingga 6 siswa, dengan memastikan adanya keragaman karakter maupun kemampuan di dalamnya.

- b. Bahan ajar dibagikan dalam bentuk teks, di mana setiap anggota tim memikul tanggung jawab mandiri untuk mendalami satu porsi sub-materi tertentu.
- c. Para utusan dari tiap kelompok yang memegang sub-materi sejenis berkumpul dalam satu forum khusus. Di sini, mereka saling membantu dan berdiskusi untuk menyamakan persepsi.
- d. Siswa yang telah menguasai materi tersebut kembali ke kelompok asal (*home teams*). Mereka bertugas mengajari rekan-rekan satu timnya mengenai sub-materi yang menjadi keahliannya.

Setelah dinamika diskusi di kelompok asal selesai, guru menyelenggarakan evaluasi individu untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap seluruh materi yang telah dipelajari (Trianto, 2010).

Penggunaan model pembelajaran harus didukung media pembelajaran yang relevan, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran. G. Salomon 1977 dalam (Vidianto, 2020) teori yang menjelaskan mengenai pengaruh media terhadap efisiensi proses belajar. *Flipbook* digital sebagai media pembelajaran berbasis teknologi menyajikan materi secara visual dan sistematis, sehingga berpotensi menaikkan atensi, ketertarikan, dan motivasi belajar siswa sepanjang proses pembelajaran.

Flipbook digital adalah alat pembelajaran yang interaktif, menampilkan materi dalam bentuk visual yang mirip dengan buku digital dan bisa dibuka serta ditutup seperti buku biasa (Susilo et al., 2023). Media ini membantu siswa yang belajar dengan cara melihat gambar dan merasakan langsung, sehingga memudahkan pemahaman tentang konsep yang diajarkan. Selain itu, media ini juga meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar siswa. Penggunaan *flipbook* digital ini juga sesuai dengan kebiasaan belajar generasi sekarang yang lebih sering menggunakan perangkat digital.

Di sisi lain, hasil belajar yaitu sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran (Dakhi, 2020). (Jaya et al., 2024) menegaskan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan siswa dan penggunaan metode yang

tepat. Hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang mencerminkan pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa. Berbagai faktor memengaruhi hasil belajar, mulai dari motivasi, minat, strategi belajar, hingga lingkungan dan kualitas pengajaran.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. (Siregar, 2024) mengklasifikasikan faktor yang memengaruhi hasil belajar ke dalam dua domain utama, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal mengintegrasikan aspek fisiologis, psikologis, inteligensi, sikap, bakat, minat, hingga motivasi intrinsik siswa. Sementara itu, dimensi eksternal mencakup lingkungan masyarakat, keluarga, iklim sekolah, lingkungan nonsosial, serta lingkungan sekolah. Bersandar pada taksonomi tersebut, guru merupakan komponen lingkungan sekolah yang memegang kendali atas penentuan model pembelajaran. Oleh karena itu, ketepatan guru dalam memilih model diasumsikan menjadi variabel eksternal yang berpengaruh kuat terhadap hasil belajar siswa. (Siregar, 2024).

Model pembelajaran yang tepat adalah faktor penting dalam lingkungan sekolah yang mempengaruhi hasil belajar siswa, karena model pembelajaran mempengaruhi cara informasi disampaikan, cara siswa terlibat dalam proses pendidikan, serta kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka. Oleh karena itu, dalam studi ini, peneliti mengasumsikan bahwa penerapan model *Jigsaw* sebagai model kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar serta mengintegrasikan penggunaan model tersebut dengan media *flipbook* digital.

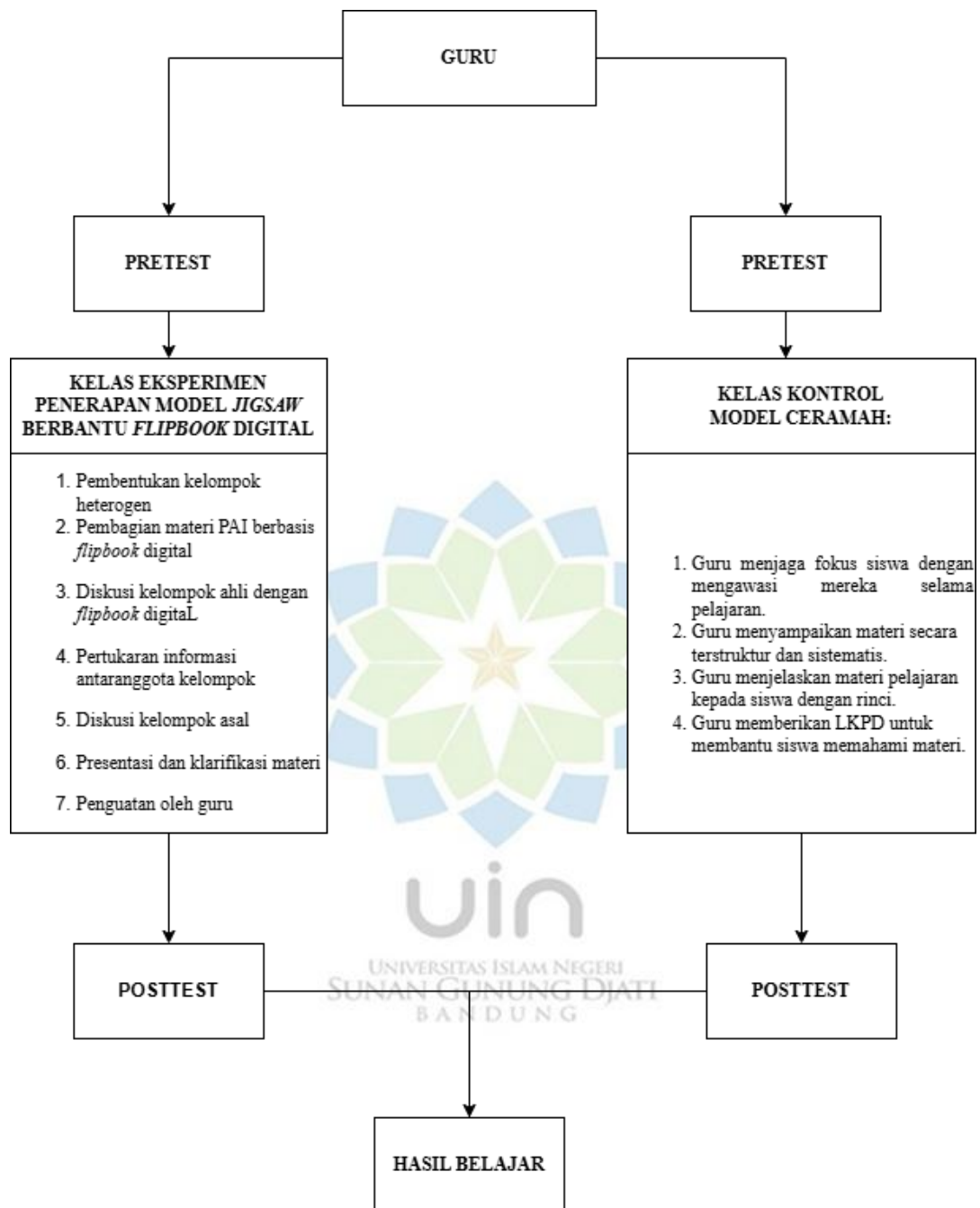
Meningkatnya keaktifan, kolaborasi, dan pemahaman siswa pada dasarnya memberikan dampak positif bagi hasil belajar mereka. Fenomena ini memperkuat teori Benjamin Samuel Bloom (Kasanah & Pratama, 2024), yang menunjukkan bahwa hasil belajar adalah manifestasi dari skill yang dimiliki siswa setelah menjalani kegiatan pembelajaran tertentu.

Melalui telaah literatur, model *Jigsaw* telah mengumpulkan bukti empiris terkait efektivitasnya dalam hasil belajar di berbagai disiplin ilmu. (Asda, 2022) membuktikan bahwa *Jigsaw* mampu memicu keterlibatan aktif dan kedalaman pemahaman siswa pada materi keagamaan. Studi (Suparmini, 2021) melaporkan

bahwa *Jigsaw* membuat suasana kelas lebih aktif dan meningkatkan pemahaman konsep secara bertahap. Sementara itu, penelitian (Kafiar et al., 2023) menemukan bahwa model ini efektif membimbing siswa mencapai ketuntasan belajar melalui dialektika diskusi dan aktivitas tutor sebaya. Hasil-hasil tersebut memperkuat alasan pemilihan model *Jigsaw* sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulannya, kerangka berpikir penelitian ini bertumpu pada keyakinan bahwa pembelajaran aktif yang memadukan kolaborasi (melalui *Jigsaw*) dan media visual interaktif (melalui *flipbook* digital) akan menciptakan proses belajar yang aktif, meningkatkan pemahaman siswa, dan pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar PAI. Dengan demikian, model *Jigsaw* berbantu *flipbook* digital dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.





Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Secara etimologis, istilah "hipotesis" berasal dari gabungan dua kata, yaitu *hypo* yang berarti "di bawah" dan *thesa* yang berarti "kebenaran". Oleh karena itu, hipotesis dipahami sebagai suatu deklarasi kebenaran yang bersifat sementara dan harus melalui pengujian empiris (Abubakar, 2021). Hipotesis adalah pernyataan yang menjelaskan hubungan yang diharapkan antara variabel bebas dan variabel tergantung, dan nantinya akan dicari kebenarannya melalui proses penelitian (Susilo et al., 2023).

Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa hasil belajar siswa memiliki peningkatan terhadap penerapan Model *Jigsaw* berbantu *flipbook* digital. Adapun hipotesis yang penelitian yang diajukan adalah Penerapan Model *Jigsaw* berbantu *flipbook* digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan Zuhud.

Uji hipotesis statistiknya adalah:

1. Jika nilai $\text{Sig} < 0,05$, maka H_a diterima, artinya penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantu *flipbook* digital terdapat peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Memperkuat Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan Zuhud.
2. Jika nilai $\text{Sig} > 0,05$, maka H_a ditolak, artinya penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantu *flipbook* digital tidak dapat peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Memperkuat Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan Zuhud.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan software IBM SPSS versi 27.0 untuk memastikan hasil perhitungan akurat dan objektif.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian (Asda, 2022) Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada Siswa MAN Model Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan pertama, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Ketiga, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dikategorikan efektif dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran PAI.
2. Penelitian (Suparmini, 2021) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa (1) nilai rata-rata aktivitas belajar mengalami peningkatan dari 52 pada hasil belajar prasiklus dengan kategori kurang aktif menjadi 71 dengan kategori cukup aktif pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 90 dengan kategori sangat aktif pada siklus II, (2) hasil belajar dinyatakan meningkat, hal dibuktikan terjadi perbedaan hasil belajar antara prasiklus ((jumlah 1692, rata-rata 56, daya serap 56%, ketuntasan belajar 17%), siklus I (jumlah 1175, rata-rata 73, daya serap 73%, ketuntasan belajar 63%) dan siklus II (jumlah 1275, rata-rata 80, daya serap 80%, ketuntasan belajar 100%). Terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I dan siklus II, menunjukan kenaikan rata-rata daya serap 7% dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan sebesar 37%. Kesimpulan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa kelas VI SD Negeri dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.
3. Penelitian (Kafiar et al., 2023). Penerapan Model Pembelajaran *Jigsaw* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada tingkat berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah

dilakukan penelitian tindakan. Setiap siklus pembelajaran menunjukkan perbaikan yang berarti dalam kemampuan berpikir peserta didik, menandakan keberhasilan model pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan aspek tersebut secara positif. Dengan demikian, hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir hingga peserta didik selama proses pembelajaran.

4. Penelitian (Gulo, 2022) Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA. Hasil penelitian: 1). pada siklus pertama pelaksanaan tes hasil belajar diperoleh rata-rata hitung hasil belajar 64,52 dan termasuk kategori cukup, dengan persentase ketuntasan 62,5% dan ketidaktuntasan 37,5%. Pada siklus dua pelaksanaan tes hasil belajar diperoleh rata-rata hitung hasil belajar 88,69 dan termasuk pada kategori baik sekali, dengan persentase ketuntasan 87,5%, sehingga ketuntasan belajar mencapai target 75%, 2). berdasarkan pengujian hipotesis deskriptif dengan menggunakan statistik parametris di dapat $t_{hitung} = 9,66$ dengan $t_{tabel} = 1,684$ untuk $n = 16$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA SMP Negeri 4 Satu Atap Moro'o tahun pelajaran 2021/2022 meningkat dan dapat di terima.
5. Penelitian (Wageono, 2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Plus Bina Bangsa Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *jigsaw* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada materi mitigasi bencana alam. Hal ini dibuktikan dengan hasil Uji Mann Whitney-U kelas eksperimen dan kelas kontrol, tidak ada perbedaan saat pretest ($t_{hitung} > t_{tabel} / 101.50 > 61$), dan ada perbedaan signifikan pada saat posttest ($t_{hitung} < t_{tabel} / 0.00 < 61$). Pada hasil analisis deskriptif perbandingan rata-rata kemampuan kolaborasi kelas eksperimen sebesar 35.41 meningkat menjadi 92.18, sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol

sebesar 35.76 meningkat menjadi 40.97. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kolaborasi siswa dengan rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Hasil uji N-Gain menyatakan besaran pengaruh signifikansi penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* terhadap kemampuan kolaborasi siswa Pada mata pelajaran geografi memiliki nilai 0.89 dan masuk kategori tinggi ($0.70 \leq g \leq 1.00$).

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis/ Judul Penelitian	Hasil	Persamaan & Perbedaan
1.	(Asda, 2022) Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada Siswa MAN Model Banda Aceh	Model <i>Jigsaw</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang terindikasi dari peningkatan partisipasi guru dan siswa serta kenaikan tingkat ketuntasan belajar di setiap siklus.	Persamaan sama-sama menggunakan model <i>Jigsaw</i> untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya, Asda meneliti mata pelajaran SKI, sedangkan penelitian ini pada PAI dengan bantuan <i>flipbook</i> digital.
2.	(Suparmini, 2021) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar	Penerapan model kooperatif tipe STAD terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara nyata, terlihat dari naiknya nilai dan tingkat keberhasilan belajar di setiap siklusnya.	Persamaan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya, Suparmini menggunakan STAD di SD pada Penjasorkes, sedangkan penelitian ini menggunakan <i>Jigsaw</i> berbantu <i>flipbook</i> digital pada PAI di SMA.
3.	(Kafiar et al., 2023). Penerapan Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis	Penggunaan model <i>Jigsaw</i> mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan melalui aktivitas diskusi terarah dan kolaborasi kelompok ahli.	Persamaan dengan Kafiar terletak pada penggunaan model <i>Jigsaw</i> . Perbedaannya, Kafiar meneliti kemampuan berpikir kritis siswa SD, sedangkan penelitian ini meneliti hasil belajar siswa SMA dengan dukungan <i>flipbook</i> digital.

	Siswa Kelas II Sekolah Dasar		
4.	(Gulo, 2022). Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA	Penerapan model <i>Problem Based Learning</i> berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terlihat dari peningkatan nilai dan tingkat ketuntasan belajar di setiap siklus.	Persamaan dengan Gulo adalah sama-sama bertujuan meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya, Gulo menggunakan PBL pada IPA SMP, sedangkan penelitian ini menggunakan <i>Jigsaw</i> berbantu <i>flipbook</i> digital pada PAI SMA
5.	(Wageono, 2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i> terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Plus Bina Bangsa Pekanbaru	Model <i>Jigsaw</i> memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kerja sama kelompok, keaktifan dalam ruang diskusi, serta akuntabilitas siswa terhadap tugasnya.	Persamaan dengan Bayu Wageono terletak pada penggunaan model <i>Jigsaw</i> . Perbedaannya, Bayu menekankan kemampuan kolaborasi pada Geografi, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar PAI melalui desain <i>quasi experiment</i> dengan media <i>flipbook</i> digital.