MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i4.6221

INTEGRASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA MEDIA *RUKHSAH CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA

Integration of the Cooperative Learning Model Based on the Teams Games Tournament Method with the Rukhsah Crossword Puzzle Medium to Enhance Student Learning Participation

Farandika Nanda Pratama[1], Alfi Nikmah[2], Fitra Irpandi[3]
[1,2]UIN Sunan Kudus, Indonesia; [3]Albukhory International University, Malaysia
farandika36@student.iainkudus.ac.id; alfi10@iainkudus.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 13, 2025	Jun 9, 2025	Jun 21, 2025	Jun 26, 2025

Abstract

This study is motivated by the limited application of the cooperative learning model using the Teams Games Tournament (TGT) method in *fiqh* subjects, particularly on the topic of *rukhsah*, despite the persistent issue of low student participation in Islamic Religious Education (PAI) classes under the *Kurikulum Merdeka*. The aim of this research is to describe the implementation process, challenges, and student responses to the integration of the TGT cooperative learning model through the "*Rukhsah* Crossword Puzzle" media. A qualitative field research approach was employed, involving 27 seventh-grade students at SMP 1 Kudus. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using triangulation of sources, techniques, and timing. The findings indicate that the TGT-based cooperative model significantly enhances student participation; students were more engaged in discussions, showed enthusiasm, and demonstrated improved

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

comprehension of the material. Challenges such as classroom noise and technical issues were managed effectively through proper classroom management and device preparedness. The study concludes that the TGT model combined with crossword puzzle media creates an interactive and enjoyable learning environment, contributing to the growing body of literature on PAI instruction. The implications suggest that this model can serve as a practical reference for teachers in designing participatory learning and opens opportunities for further research across different topics, methods, and educational levels.

Keywords: Cooperative Learning Model; Teams Games Tournament Method; Crossword Puzzle; Student Learning Participation; *Fiqh* Instruction

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran fikih, khususnya pada materi rukhsah, meskipun rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi tantangan nyata dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan, hambatan, serta respons siswa terhadap integrasi model pembelajaran kooperatif metode TGT melalui media "*Rukhsah Crossword Puzzle*". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis *field research*, melibatkan 27 siswa kelas VII di SMP 1 Kudus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan teknik triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif berbasis TGT mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa secara signifikan; siswa lebih aktif berdiskusi, antusias, dan mampu memahami materi dengan lebih mudah. Hambatan seperti tingkat kebisingan kelas dan kendala teknis dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang baik dan kesiapan perangkat. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa model TGT dengan media *crossword puzzle* efektif menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta memberikan kontribusi pada penguatan literatur pembelajaran PAI. Implikasinya, model ini dapat dijadikan rujukan praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang partisipatif, serta membuka peluang untuk studi lanjutan pada materi, metode, dan jenjang pendidikan lainnya.

Kata Kunci: Model Kooperatif; Metode Teams Games Tournament; Teka-Teki Silang; Partisipasi Belajar Siswa; Pembelajaran Fikih

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor utama dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia (Ahmad et al., 2024). Saat ini pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui pembaruan kurikulum, strategi pembelajaran aktif, dan pemanfaatan teknologi digital (Tuerah & Tuerah, 2023). Kurikulum Merdeka sebagai kebijakan terbaru dalam pendidikan nasional menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, aktif, kolaboratif, serta memfasilitasi pengembangan kompetensi

abad ke-21 (Partono et al., 2021). Salah satu tantangan yang masih sering dijumpai dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah menengah adalah rendahnya partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI yang sering dianggap monoton dan kurang menarik (Aziz & Zakir, 2022). Selain itu, pemilihan model pembelajaran juga menjadi suatu tantangan aspek krusial dalam proses belajar mengajar di kelas karena mampu membentuk interaksi dua arah antara guru dan siswa dalam menggali serta mengembangkan ide-ide pembelajaran (Pratama et al., 2024). Oleh karena itu, pemilihan model yang tepat dan relevan dengan materi yang diajarkan sangat penting karena dapat memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif, baik bagi guru maupun siswa (Yessi, 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMP 1 Kudus pada kelas VIII mata pelajaran PAI, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih menunjukkan partisipasi yang rendah. Meskipun guru telah menggunakan model seperti *problem based learning* dengan menyajikan video pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang antusias dalam berdiskusi kelompok maupun dalam menyelesaikan tugas (Peneliti, 2025).

Maka peneliti menanggapi bahwa pembelajaran ini masih dirasa kurang dalam melibatkan partisipasi belajar siswa. Selain itu, belum ada pembaharuan-pembaruan model pembelajaran yang dicapai secara maksimal karena rendahnya minat belajar PAI kelas VII SMP 1 Kudus. Hal ini dibuktikan dengan sebagian siswa terlihat bosan dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran serta mudah bosan dalam mengerjakan tugas. Padahal, menurut teori pembelajaran konstruktivistik bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sangat penting agar terjadi konstruksi pengetahuan yang bermakna (Suryana et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kerja sama, kompetisi sehat, serta pemanfaatan media yang menarik dan interaktif bagi siswa.

Salah satu inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa adalah penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament* (TGT). Model cooperative ialah suatu model pembelajaran yang menekankan pembelajaran sosial dan akademik (kinestetik dan kognitif) yang harus dipertimbangkan dalam berkelompok (Bodsworth & and Goodyear, 2017). Sementara TGT adalah salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan elemen permainan edukatif dan kompetitif sepeerti *Cross Word Puzzle* (teka-teki silang) sehingga mendorong siswa untuk saling bekerja sama sekaligus berkompetisi dalam memahami materi

(Hussin et al., 2019). Dalam implementasinya, metode TGT mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, memahami materi secara mendalam, dan meningkatkan motivasi belajar melalui mekanisme permainan edukatif (Kamboj & Singh, 2015). Model ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran menyenangkan, kolaboratif, dan interaktif.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas model pembelajaran kooperatif secara kuantitatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian (Sebrina & Rivauzi, 2025) menunjukkan bahwa model kooperatif berbasi metode *Jigsaw* mampu meningkatkan aktivitas dan ketuntasan belajar hingga 65% melalui peran guru sebagai fasilitator kolaborasi. Penelitian (Melati et al., 2024) dengan desain eksperimen menemukan bahwa model kooperatif berbasis metode *Quick On The Draw* secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa SMP dengan perolehan thitung sebesar 3,468 lebih besar ttabel sebanyak 2,064.. Sedangkan penelitian (Fauziah & Afdhal, 2023) membuktikan bahwa model kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament* (TGT) berupa permainan Ludo berpengaruh signifikan dengan perolehan thitung sebanyak 5,847 lebih besar dari ttabel sebanyak 1,674 terhadap peningkatan hasil belajar geografi siswa SMA. Namun, dari ketiga studi tersebut belum ada yang secara khusus meneliti penerapan model kooperatif berbasis metode TGT dengan media crossword puzzle pada materi rukhsah dalam pembelajaran PAI. Padahal kombinasi metode tersebut memiliki potensi besar untuk dianalisis dan dideskripsikan dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa secara aktif dan menyenangkan.

Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji integrasi model kooperatif berbasis metode TGT melalui media *Rukhsah Crossword Puzzle* yang menjadi inovasi baru dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran fikih Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan proses penerapan integrasi model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament*. 2) Mengidentifikasi hambatan dan evaluasi penerapan integrasi model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament*. 3) Menganalisis respons siswa dari integrasi model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament* pada media *Rukhsah Crossword Puzzle* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*) (Wang et al., 2022). Berfokus pada penerapan integrasi model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament* pada media *Rukhsah Crossword Puzzle* dalam materi rukhsah untuk siswa kelas VII SMP 1 Kudus. Penelitian dilaksanakan secara khusus di kelas 7H dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang. Pendidik mapel PAI yang mengajar di kelas tersebut, Salvi Immawan juga dilibatkan sebagai informan utama guna memperoleh informasi secara langsung mengenai pelaksanaan praktik mengajar yang dilakukan peneliti (Pratama, Sanusi, et al., 2025). Dalam prosesnya, peneliti melakukan praktik mengajar serta menangkap dinamika interaksi/respon siswa dan menelaah bagaimana adaptasi terhadap pembelajaran ini berlangsung.

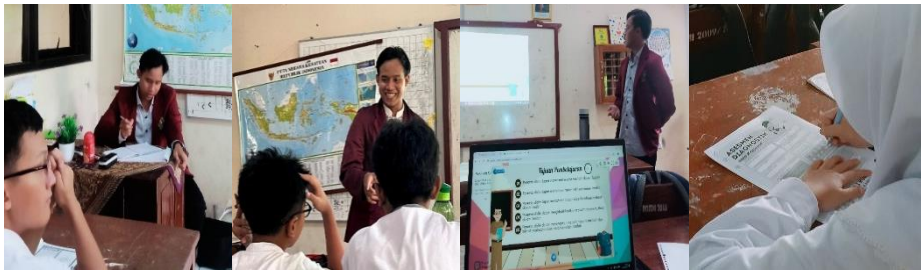
Teknik pengumpulan data melibatkan observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2023). Observasi dilakukan dengan memperhatikan jalannya pembelajaran, keterlibatan siswa, serta penerapan praktik mengajar ini. Wawancara dilakukan dengan guru PAI, Salvi Immawan, serta beberapa siswa kelas 7H untuk memperoleh sudut pandang mereka mengenai pengalaman belajar/ respons dari integrasi model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament* pada media *Rukhsah Crossword Puzzle* dalam materi rukhsah. Dokumentasi mencakup pengumpulan berbagai bahan ajar pendukung, seperti buku paket, LKS, modul ajar, dan media *Rukhsah Crossword Puzzle* (Pratama, Shobirin, et al., 2025).

Analisis data dilakukan dengan menerapkan teknik triangulasi (Sugiyono, 2023). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil observasi dengan wawancara pendidik dan peserta didik. Triangulasi teknik diterapkan dengan memadukan ketiga metode pengumpulan data untuk memperkuat keabsahan temuan. Selain itu, triangulasi waktu digunakan dengan cara melakukan pengumpulan data dalam dua periode yakni pada tanggal 17 dan 21 April 2025 untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap dan akurat. Melalui teknik triangulasi ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh terkait penelitian ini dalam pembelajaran PAI (Wahed, 2023).

HASIL

Proses Penerapan Integrasi Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Metode Teams Games Tournament

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan melaksanakan praktik mengajar sebanyak 2 kali pertemuan dengan 3JP pada tanggal 17 April 2025 dan 21 April 2025 dengan mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament*. Praktik mengajar ini dilakukan di SMP 1 Kudus pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas 7H dengan jumlah siswa 27 orang. Materi yang diajarkan ialah materi Rukhsah pada mata pelajaran PAI. Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran diawali dengan membuka salam, menanyakan kabar, mengintruksikan ketua kelas memimpin berdoa bersama sebelum pembelajaran, mengecek kehadiran mereka, melakukan apersepsi berupa pemberian pertanyaan pemantik, penyampaian tujuan pembelajaran serta melakukan asesmen diagnostik non-kognitif dan kognitif (*pre-test*). Disini peserta didik diberikan waktu selama 10 menit dalam mengerjakan asesmen dan dikumpulkan ketika waktu habis.



Gambar 1. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa melalui tampilan *flipbook* dalam media interaktif "*Rukhsah Smart Learning*". Saat pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan *ice breaking* untuk meningkatkan semangat dan fokus siswa. Bagi mereka yang tidak fokus saat *ice breaking* akan maju dan diberikan pertanyaan. Selanjutnya peneliti menampilkan video pembelajaran mengenai rukhsah shalat dan meminta mereka untuk mendemonstrasikannya. Setelah materi pertemuan pertama disampaikan, peneliti memberi kesempatan mereka untuk bertanya mengenai materi pembelajaran.

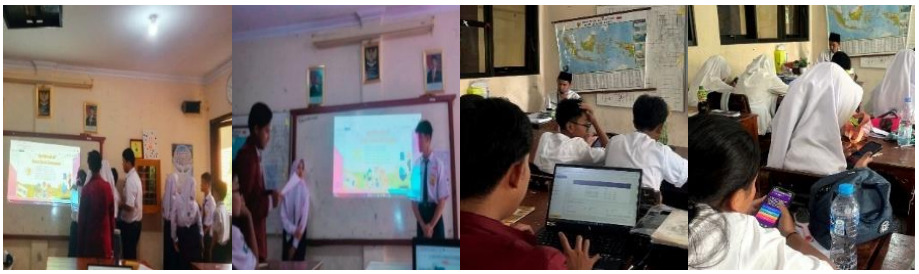
Selanjutnya peneliti membagi siswa menjadi enam kelompok yang beranggotakan empat hingga lima anak. Disini peneliti membagikan LKPD pada setiap kelompok untuk berdiskusi dan bekerja sama dengan model kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournaments (TGT)* berupa media "*Rukhsah Crossword Puzzle*". Siswa mengerjakan LKPD selama 15 menit dan dikumpulkan kepada peneliti apabila waktu telah selesai untuk

dipresentasikan hasil jawaban mereka pada pertemuan selanjutnya. Pada kegiatan penutup, peneliti memberikan apresiasi kepada siswa karena telah menyelesaikan pembelajaran dengan baik. Peneliti juga menunjuk salah satu siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran. Selanjutnya, peneliti bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah, berdoa, dan salam.



Gambar 2. Kegiatan Inti Pertemuan Pertama

Pada pertemuan kedua, kegiatan pendahuluan dilakukan seperti pada pertemuan pertama tanpa adanya asesmen diagnostik non-kognitif dan kognitif (pre-test). Kemudian pada kegiatan inti, peneliti melanjutkan materi rukhsah pada bagian rukhsah zakat, haji dan hikmah rukhsah. Setelah materi tersebut disampaikan, peneliti mengajak siswa untuk berkelompok sesuai kelompok pada pertemuan pertama. Peneliti membagikan LKPD yang telah didiskusikan dengan model kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournaments (TGT)* berupa media "*Rukhsah Crossword Puzzle*" pada pertemuan pertama dan diminta mempresentasikan hasil jawaban LKPD mereka masing-masing dengan dikoreksi peneliti secara bersama-sama. Peneliti memberikan soal *post-test* sebagai bentuk evaluasi berupa asesmen sumatif menggunakan *Quizizz* secara mandiri yang dapat diakses melalui media *Rukhsah Smart Learning*. Siswa mengerjakan soal *Quizizz* dengan durasi 10 menit sebanyak 20 pertanyaan.



Gambar 3. Kegiatan Inti Pertemuan Kedua

Pada kegiatan penutup, peneliti memberikan apresiasi kepada siswa karena telah menyelesaikan pembelajaran dengan baik. Selanjutnya peneliti memberikan *reward* kepada siswa yang kelompoknya memperoleh skor tertinggi dan mendapatkan skor asesmen tertinggi mulai dari urutan 1-5 serta mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah, berdoa, dan salam secara bersama-sama.



Gambar 4. Kegiatan Penutup

Hambatan dan Evaluasi Penerapan Integrasi Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Metode *Teams Games Tournament*

Berdasarkan hasil penelitian, selama proses penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada media *Rukhsah Crossword Puzzle*, ditemukan beberapa hambatan yang muncul baik dari sisi manajerial kelas maupun teknis pelaksanaan. Hambatan tersebut tidak menjadi kendala utama yang mengganggu jalannya pembelajaran secara keseluruhan, namun tetap perlu dicermati dan dievaluasi untuk perbaikan di masa mendatang. Dari sisi manajemen kelas, antusiasme siswa yang tinggi selama diskusi kelompok ternyata menimbulkan tantangan tersendiri. Beberapa kelompok terlihat sangat aktif berdiskusi hingga menyebabkan suasana kelas menjadi sedikit gaduh dan kurang terkontrol. Meskipun kondisi ini mencerminkan semangat belajar siswa yang positif, namun tanpa pengawasan yang baik bisa mengganggu konsentrasi kelompok lain. Dalam hal ini, peran peneliti dalam praktik mengajar tersebut sangat penting untuk memberikan arahan secara berkala serta melakukan pemantauan aktif dengan berkeliling ke setiap kelompok.

Pendekatan ini dibutuhkan untuk menjaga agar proses diskusi tetap berjalan fokus dan kondusif.

Sementara itu, hambatan teknis terjadi pada saat pelaksanaan asesmen sumatif berbasis *Quizizz*. Salah satu siswa tidak dapat mengakses media asesmen tersebut karena akun *Google* miliknya diproteksi oleh pengaturan orang tua sehingga siswa tersebut tidak bisa login melalui perangkat pribadinya. Menyadari situasi tersebut, peneliti memberikan solusi cepat dengan meminjamkan perangkat milik peneliti agar siswa tetap dapat mengikuti evaluasi secara penuh. Kendala seperti ini menjadi catatan penting bahwa kesiapan teknis, terutama dalam pembelajaran berbasis digital, harus dipertimbangkan secara matang termasuk kemungkinan menghadapi pembatasan akses dari perangkat pribadi siswa.

Evaluasi terhadap keberhasilan penerapan model ini menunjukkan hasil yang baik. Keaktifan mereka meningkat, dan pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan. Kombinasi antara model kooperatif, metode TGT, dan media digital menjadikan proses belajar tidak hanya aktif secara akademik tetapi juga menyenangkan secara emosional. Namun demikian, tetap terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Salah satu kelemahan yang dicatat adalah keterbatasan konten video pembelajaran pada media *Rukhsah Smart Learning*. Meski sudah tersedia tiga video, hasil angket menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi terhadap visualisasi materi. Oleh karena itu, penambahan video yang lebih variatif dan kontekstual akan menjadi nilai tambah dalam pembelajaran berikutnya. Di samping itu, faktor teknis seperti kestabilan jaringan internet juga menjadi perhatian, karena sebagian besar media berbasis digital membutuhkan koneksi yang stabil. Solusi yang disiapkan berupa penggunaan hotspot pribadi sebagai cadangan dirasa cukup membantu, namun harus tetap diantisipasi dalam perencanaan teknis pembelajaran selanjutnya.

Sebagai tindak lanjut dari temuan ini, peneliti merencanakan pengembangan media pembelajaran *Rukhsah Smart Learning* dengan menambah variasi konten video yang relevan dan memperluas aksesibilitas media agar lebih ramah terhadap kendala teknis. Selain itu, strategi alternatif seperti penyediaan asesmen dalam bentuk *Google Form* maupun bentuk lain yang disiapkan sebagai cadangan ketika akses terhadap *Quizizz* tidak memungkinkan. Penguatan manajemen kelas juga menjadi prioritas untuk memastikan dinamika kelompok berjalan dengan produktif dalam menjalankan proses penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada media *Rukhsah Crossword Puzzle* namun tetap dalam suasana yang tertib dan kondusif.

Respons Siswa Pada Integrasi Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Metode *Teams Games Tournament*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Rukhsah Crossword Puzzle* sangat positif. Selama dua kali pertemuan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, terutama saat sesi diskusi kelompok dan penyelesaian teka-teki silang. Suasana kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sebelumnya. Bahkan, beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model kooperatif yang dikombinasikan dengan permainan edukatif dapat memotivasi siswa untuk aktif secara sosial maupun kognitif.

Dukungan data diperoleh dari hasil angket yang dibagikan kepada seluruh siswa setelah pembelajaran selesai. Mayoritas siswa menyampaikan bahwa mereka merasa senang, tidak bosan, dan lebih mudah memahami materi melalui pendekatan ini. Komentar AA dalam angket menyatakan, "Pembawaan pembelajarannya seru, menyenangkan, dan tidak membosankan." Sementara SUQ menambahkan, "Mengajarnya sangat-sangat seru. Ngajar kami lagi ya kak." Umpan balik ini mencerminkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Respons serupa juga datang dari RSAY yang mengatakan, "Keseluruhan sudah sangat baik dan saya suka gaya/model mengajar seperti ini." BATP juga memberikan pendapat positif meskipun tetap menyarankan adanya perbaikan kecil, "Saya suka dengan cara pembelajaran seperti ini, tetapi masih ada yang perlu diperbaiki." Hal ini menunjukkan adanya keterbukaan siswa terhadap model inovatif ini sekaligus memberikan ruang bagi pengembangan lebih lanjut.

Dari segi pemahaman materi, siswa merasakan manfaat yang nyata. SD sebagai salah satu peserta didik mengungkapkan apresiasinya dengan mengatakan, "Saya berterima kasih kepada Kak Nanda karena saya dapat memahami materi rukhsah dengan mudah dan mudah diingat." MAR juga menyampaikan hal serupa, "Cara mengajarnya baik dan cepat memahami materi." Sedangkan VT memberikan komentar yang menguatkan keberhasilan model pembelajaran ini, "Udah bagus and cocok jadi guru. Soalnya enak aja diajar kakak lebih ngerti." Respon komentar ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya

meningkatkan keterlibatan, tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami konsep rukhsah secara lebih aplikatif.

Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa integrasi model kooperatif berbasis TGT melalui media "*Rukhsah Crossword Puzzle*" dapat membangun pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna. Siswa tidak hanya memahami materi secara tekstual, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga membentuk pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual. Temuan ini memperkuat relevansi model pembelajaran kooperatif sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam belajar, khususnya dalam pembelajaran fikih pada Kurikulum Merdeka.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada media "*Rukhsah Crossword Puzzle*" memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa. Penerapan model ini tidak hanya mendorong siswa untuk aktif dalam diskusi kelompok, tetapi juga membentuk suasana kelas yang lebih hidup, dinamis, dan menyenangkan. Temuan ini selaras dengan tujuan awal penelitian yaitu menciptakan pembelajaran yang partisipatif, menyenangkan, dan membangun keterlibatan kognitif maupun afektif siswa secara seimbang.

Antusiasme siswa yang tinggi terlihat dari keaktifan mereka dalam mengerjakan teka-teki silang dan partisipasi mereka dalam belajar dan diskusi kelompok. Bahkan siswa yang sebelumnya cenderung pasif pun mulai berani menyampaikan pendapat dan terlibat dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi model kooperatif berbasis metode TGT yang berupa permainan edukatif teka-teki silang mampu memotivasi siswa secara sosial dan akademik. Temuan ini menguatkan hasil penelitian (Handayani et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, keterlibatan siswa tidak hanya terbatas pada aspek partisipatif, tetapi juga terlihat dalam peningkatan pemahaman materi. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi rukhsah karena terlibat langsung dalam pembelajaran yang bersifat aktif dan partisipasif. Hal ini mendukung temuan (Rahimah & Yerimadesi, 2025) yang menyebutkan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar dapat

memperkuat pemahaman dan membangun kemampuan berpikir kritis secara lebih mendalam.

Namun, dalam penerapan model ini tidak terlepas dari beberapa hambatan. Salah satu tantangan yang muncul adalah manajemen kelas. Antusiasme tinggi siswa dalam berdiskusi, jika tidak diimbangi dengan kontrol guru yang memadai dapat menyebabkan gangguan pada kelompok lain. Peneliti harus aktif melakukan pemantauan dan memberi arahan agar dinamika kelas tetap terjaga. Situasi ini juga dialami pada penelitian (Misbahul Jannah, 2023) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola suasana kelas secara efektif.

Dari sisi teknis, kendala jaringan internet menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaan evaluasi berbasis *Quizizz*. Salah satu siswa tidak dapat mengakses platform tersebut karena proteksi akun *Google* oleh orang tua, sehingga perlu solusi alternatif berupa peminjaman perangkat. Kesiapan teknis seperti ini perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran berbasis digital seperti halnya (Nasrah, 2024) dalam penelitiannya pada penggunaan *Google Form* sebagai media evaluasi menjadi alternatif apabila *Quizizz* mengalami suatu kendala yang sama-sama menekankan pentingnya antisipasi teknis terhadap keterbatasan akses siswa.

Selanjutnya keberhasilan penerapan model ini sangat terasa dari suasana kelas yang lebih positif dan meningkatnya partisipasi siswa. Kombinasi antara model kooperatif, metode TGT, dan media pembelajaran tidak hanya menciptakan pembelajaran yang aktif secara akademik, tetapi juga menyenangkan secara emosional. Hal ini sejalan dengan temuan (Anelta & Ningsih, 2025), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Maka hasil penelitian ini memperkuat relevansi model kooperatif dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kolaboratif dan berpusat pada siswa. Hasil ini juga selaras dengan (Yulfani & Putra, 2024) yang menyatakan bahwa model kooperatif berbasis metode TGT yang dikombinasikan dengan media permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Di sisi lain, dari segi kontribusi praktis, model ini memberikan alternatif bagaimana mengajar yang lebih menarik bagi guru, terutama dalam menyampaikan materi fikih yang cenderung tekstual jika diajarkan secara konvensional.

Akan tetapi, dengan keberhasilan penelitian ini tentu memiliki keterbatasan seperti keterbatasan jumlah sampel yang hanya mencakup satu kelas, serta konteks penerapan yang terbatas pada satu materi PAI yaitu rukhsah. Selain itu, keberhasilan model ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur dan dukungan perangkat siswa dalam evaluasi pembelajaran sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk semua kondisi sekolah.

Dengan demikian, integrasi model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament* melalui media "*Rukhsah Crossword Puzzle*" dapat dianggap berkontribusi dalam penelitian sebagai inovasi efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi fikih rukhsah. Penelitian ini juga memberikan sumbangan teoretis dan praktis dalam pengembangan inovasi pembelajaran PAI berbasis Kurikulum Merdeka, sekaligus mendorong perlunya studi lanjutan dengan jangkauan dan objek penelitian yang lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif berbasis metode *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media "*Rukhsah Crossword Puzzle*" mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, antusias dalam kegiatan belajar, dan lebih mudah memahami materi rukhsah. Hambatan yang muncul seperti keramaian kelas dan kendala teknis dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang baik dan kesiapan sarana pendukung. Evaluasi keseluruhan menunjukkan bahwa perpaduan model kooperatif dan media interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran fikih berbasis Kurikulum Merdeka serta mengisi kekosongan studi terkait penggunaan media teka-teki silang pada materi PAI. Model ini juga relevan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam konteks pembelajaran. Namun penelitian selanjutnya harapannya dapat memperluas cakupan materi dan partisipan agar hasilnya lebih general, serta mengembangkan media evaluasi pembelajaran sebagai alternatif berbasis *Google Form* maupun lainnya guna mengantisipasi kendala dilapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, N., Pratama, F. N., & Jannah, M. (2024). Digitalization of PAI Learning Based on ICT Technology Integration with Multiple Intelligences Approach. *ICIE: International Conference on Islamic Education*, *4*(1), Article 0. https://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE/article/view/937

Anelta, R., & Ningsih, Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika Materi Perbandingan Pecahan Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) di Kelas V SDN 13 Sembilan Koto. *MASALIQ*, *5*(3), Article 3. https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i3.5564

Aziz, A., & Zakir, S. (2022). Tantangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era 4.0. *Indonesian Research Journal on Education*, *2*(3), Article 3. https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.123

Bodsworth, H., & and Goodyear, V. A. (2017). Barriers and facilitators to using digital technologies in the Cooperative Learning model in physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, *22*(6), 563–579. https://doi.org/10.1080/17408989.2017.1294672

Fauziah, S., & Afdhal, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tems Games Tournamet (TGT) melalui Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Matur Kabupaten Agam. *YASIN*, *3*(6), Article 6. https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1962

Handayani, D., Lisnawati, S., & Abristadevi, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 1 Kota Bogor. *MASALIQ*, *5*(3), Article 3. https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i3.5754

Hussin, H., Aziz, A. A., Hussin, A. H., & Muda, S. (2019). Effectiveness of Cooperative Learning: Jigsaw and Cross Word Puzzles for Semiconductor Devices Course. *2019 IEEE International Conference on Engineering, Technology and Education (TALE)*, 1–7. https://doi.org/10.1109/TALE48000.2019.9225983

Kamboj, P., & Singh, S. K. (2015). Effectiveness of Selected Teaching Strategies in Relation to the Learning Styles of Secondary School Students in India. *Interchange*, *46*(3), 289–312. https://doi.org/10.1007/s10780-015-9253-7

Melati, R., Arifmiboy, A., Ilmi, D., & Afrinaldi, A. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw terhadap Keaktifan Belajar pada Pembelajaran PAI-BP Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungai Pua. *YASIN*, *4*(6), Article 6. https://doi.org/10.58578/yasin.v4i6.4214

Misbahul Jannah, 190206101. (2023). *Kemampuan Guru Dalam Pengelolaan Kelas Di SMA Negeri 1 Meureudu Pidie Jaya* [Other, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/29718/

Nasrah, N. (2024). *Penggunaan Aplikasi Google Form Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di SDN 019 Mambu Kecamatan Luyo Kabupaten Polewali Mandar* [Masters, IAIN Pare pare]. https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/8694/

Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, *14*(1), Article 1.

Peneliti. (2025, August 3). *Hasil Observasi Pada 8 Maret 2025 di SMP 1 Kudus*.

Pratama, F. N., Sanusi, S., & Irpandi, F. (2025). Inovasi Pembelajaran PAI melalui Penerapan Metode Talking Stick pada Materi Gibah dan Tabayun di SMP 1 Kudus. *ANWARUL*, *5*(3), Article 3. https://doi.org/10.58578/anwarul.v5i3.5556

Pratama, F. N., Shobirin, M., & Irpandi, F. (2025). Penerapan Asesmen Sumatif Berbasis Quizizz pada Materi Rukhsah. *ALSYS*, *5*(4), Article 4. https://doi.org/10.58578/alsys.v5i4.6075

Pratama, F. N., Zakaria, A. Ri., Rohmatulloh, N. D., Muna, L. R., Mufida, H. L., Nurtaqim, A. B., Aulia, uhammad R., Nafiah, K., Tiyaningsih, S., Lathifah, D. N., & Firmansyah, L. S. (2024). *Madrasah Unggulan: MAN IC Pekalongan & Yayasan Pesantren Selamet Kendal*. Minhaj Pustaka. https://www.qrcbn.com/check/62-3868-6430-122

Rahimah, N., & Yerimadesi, Y. (2025). Pengaruh Penerapan Pendekatan TPACK Berbantuan E-Modul Hidrokarbon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 3 Lubuk Basung. *MASALIQ*, *5*(2), Article 2. https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i2.4958

Sebrina, D., & Rivauzi, A. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMAN 2 Lubuk Alung. *YASIN*, *5*(4), Article 4. https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.5916

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.). Alfabeta.

Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(7). https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666

Tuerah, R. M. S., & Tuerah, J. M. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(19), Article 19. https://doi.org/10.5281/zenodo.10047903

Wahed, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Dalam Penguatan Karakter Religius Siswa SMP Raudlatul Ulum Jangkar Tanah Merah Bangkalan. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, *4*(1), Article 1. https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i1

Wang, J., Hong, Y., Wang, J., Xu, J., Tang, Y., Han, Q.-L., & Kurths, J. (2022). Cooperative and Competitive Multi-Agent Systems: From Optimization to Games. *IEEE/CAA Journal of Automatica Sinica*, *9*(5), 763–783. https://doi.org/10.1109/JAS.2022.105506

Yessi, M. (2021). Pedagogical Content Knowledge (PCK) dalam Pemilihan Media Pembelajaran yang Relevan. *Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia (SN-KPK)*, *12*(0), Article 0.

Yulfani, S., & Putra, L. V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan Engklek Eduflex dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD. *MASALIQ*, *5*(1), Article 1. https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i1.4278