

Perbandingan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Tipe *Jigsaw* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 1 Banuhampu

A Comparison of Eighth-Grade Students' Learning Outcomes Using Teams Games Tournament (TGT) and Jigsaw Cooperative Learning Models in Islamic Religious Education at SMP Negeri 1 Banuhampu

Sri Rahmadana & M. Imamuddin

UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

sriahmadana26@gmail.com; imamuddin@uinbukittinggi.ac.id

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 13, 2026	Oct 12, 2026	Oct 23, 2026	Oct 28, 2026

Abstract

Islamic Religious Education (PAI) instruction continues to face challenges, including low student participation and the predominance of teacher-centered teaching. However, studies comparing learning outcomes through the Teams Games Tournament (TGT) and Jigsaw cooperative learning models in PAI at the junior high school level remain limited. This study aimed to describe students' learning outcomes following the implementation of the TGT and Jigsaw models and to analyze differences in learning outcomes between the two groups. The study employed a quantitative approach with a pretest–posttest control group design. The sample was selected using cluster random sampling and comprised 62 students: 34 students from class VIII.6 who received TGT instruction and 28 students from class VIII.3 who received Jigsaw instruction. Data were collected through multiple-choice and essay tests administered as a pretest and a posttest and analyzed using descriptive statistics and an independent-samples *t* test. The results showed that the TGT group achieved a mean posttest score of 91.71, compared with 70.73 for the Jigsaw group. The *t* test revealed a significant difference in learning outcomes between the two groups ($p < .05$). These findings provide empirical evidence of differences in PAI learning outcomes between the two cooperative learning models, with the TGT group achieving a higher mean score in this study. In practical terms, the findings may inform teachers' selection of PAI instructional models that support

student achievement. Future research should involve broader samples across more schools and examine additional instructional variables.

Keywords: Teams Games Tournament; Jigsaw; Learning Outcomes; Islamic Religious Education; Cooperative Learning.

Abstrak: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya keaktifan peserta didik dan dominasi pembelajaran yang berpusat pada guru. Namun, kajian yang membandingkan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* pada mata pelajaran PAI di tingkat SMP masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model TGT dan Jigsaw serta menganalisis perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling* dan terdiri atas 62 peserta didik, yaitu 34 peserta didik kelas VIII.6 yang mengikuti pembelajaran TGT dan 28 peserta didik kelas VIII.3 yang mengikuti pembelajaran Jigsaw. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dan esai yang diberikan sebagai *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *t* sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelompok TGT sebesar 91,71, sedangkan kelompok Jigsaw sebesar 70,73. Hasil uji *t* menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok ($p < 0,05$). Temuan ini memberikan bukti empiris mengenai perbedaan capaian hasil belajar PAI melalui kedua model pembelajaran kooperatif, dengan rata-rata kelompok TGT lebih tinggi dalam konteks penelitian ini. Secara praktis, temuan tersebut dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran PAI yang mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel dan sekolah yang lebih luas serta mengkaji variabel pembelajaran lainnya.

Kata Kunci: Teams Games Tournament; Jigsaw; Hasil Belajar; Pendidikan Agama Islam; Pembelajaran Kooperatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, keterampilan, dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), proses pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran PAI tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh bagaimana guru menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif, berinteraksi, bekerja sama, dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu indikator keberhasilan proses tersebut adalah hasil belajar peserta didik. Hasil belajar dapat digunakan untuk melihat tingkat

pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dan sekaligus menjadi salah satu indikator keberhasilan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Penelitian mengenai pembelajaran kooperatif menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar berkaitan dengan peningkatan capaian akademik dan pengalaman belajar yang lebih positif (Lestari et al., 2022; Maiti et al., 2021; Cochon Drouet et al., 2023).

Permasalahan hasil belajar PAI juga ditemukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Banuhampu. Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran masih didominasi penjelasan guru melalui metode ceramah sehingga sebagian siswa terlihat bosan, mengantuk, kurang aktif bertanya, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru PAI menunjukkan bahwa siswa membutuhkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton, sedangkan hasil wawancara dengan siswa menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami materi, khususnya dalam menghafal ayat Al-Qur'an serta memahami maknanya. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Data nilai ulangan siswa kelas VIII menunjukkan bahwa rata-rata persentase siswa yang tidak tuntas mencapai 64,74%, sedangkan siswa yang tuntas hanya 35,26%, dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran PAI sebesar 78. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya variasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar secara aktif dan kolaboratif. Temuan penelitian mutakhir juga memperlihatkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI, seperti peningkatan partisipasi dalam diskusi, kemampuan menjawab pertanyaan, dan penyelesaian tugas (Pratama & Sukmawati, 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran PAI dapat membantu mengatasi rendahnya pemahaman dan keterlibatan peserta didik yang muncul pada pembelajaran konvensional (Mutaqin & Istikomah, 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang bahwa penggunaan model pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik perlu dikaji sebagai alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar PAI. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran kooperatif, yaitu pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan proses belajar tidak hanya bergantung pada aktivitas guru, tetapi juga pada interaksi antarpeserta didik. Model TGT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok, mengikuti permainan akademik, dan melaksanakan turnamen

sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih aktif dan interaktif. Meta analisis Lestari et al. (2022) terhadap penelitian mengenai TGT menunjukkan bahwa model tersebut berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Temuan serupa ditunjukkan oleh Maiti et al. (2021), yang menemukan bahwa TGT memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, sedangkan Bustami et al. (2022) menunjukkan bahwa TGT juga dapat mendukung hasil belajar kognitif peserta didik. Dalam konteks PAI, penelitian Abida et al. (2025) menunjukkan bahwa TGT dapat digunakan untuk merespons permasalahan rendahnya hasil belajar, partisipasi, dan keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, TGT memiliki karakteristik yang relevan dengan permasalahan pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Banuhampu, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan interaksi antarsiswa.

Selain TGT, model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* juga memberikan ruang yang besar bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Model *Jigsaw* mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok asal dan kelompok ahli sehingga setiap peserta didik memiliki tanggung jawab untuk memahami bagian materi tertentu dan menjelaskannya kembali kepada anggota kelompoknya. Mekanisme tersebut memungkinkan terjadinya interaksi, tanggung jawab individu, kerja sama, dan pertukaran pengetahuan antarpeserta didik. Kajian sistematis dan meta analisis yang dilakukan oleh Cochon Drouet et al. (2023) terhadap 69 penelitian *Jigsaw* menunjukkan bahwa model tersebut telah dikaji dalam kaitannya dengan hasil belajar, motivasi, hubungan sosial, dan *self esteem* peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penelitian Santika (2025) menemukan bahwa model kooperatif *Jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar PAI dan memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi serta berkolaborasi dalam memahami materi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa TGT dan *Jigsaw* sama-sama memiliki karakteristik pembelajaran kooperatif, tetapi menggunakan mekanisme pembelajaran yang berbeda. TGT menekankan kerja sama tim yang dipadukan dengan permainan dan turnamen, sedangkan *Jigsaw* menekankan tanggung jawab peserta didik sebagai anggota kelompok ahli dan penyampaian kembali materi kepada kelompok asal.

Penelitian terdahulu telah banyak mengkaji penerapan TGT maupun *Jigsaw* terhadap hasil belajar. Lestari et al. (2022), Maiti et al. (2021), dan Wafa dan Radia (2020) menunjukkan melalui kajian dan meta-analisis bahwa TGT berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Penelitian Bustami et al. (2022) juga memperlihatkan bahwa TGT dapat mendukung hasil belajar kognitif peserta didik.

Sementara itu, Cochon Drouet et al. (2023) memberikan bukti melalui tinjauan sistematis dan meta-analisis mengenai berbagai hasil pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan *Jigsaw*. Penelitian dalam konteks PAI juga menunjukkan hasil yang mendukung penggunaan TGT maupun *Jigsaw* (Pratama & Sukmawati, 2025; Mutaqin & Istikomah, 2025; Abida et al., 2025; Santika, 2025; Maulina, 2026). Namun demikian, sebagian penelitian terdahulu lebih banyak menguji satu model pembelajaran secara terpisah, menggunakan mata pelajaran selain PAI, atau dilakukan pada jenjang dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Dengan demikian, masih terdapat ruang untuk mengkaji secara langsung perbedaan hasil belajar PAI antara penggunaan TGT dan *Jigsaw* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Banuhampu. Penelitian ini juga memiliki konteks khusus karena berangkat dari permasalahan empiris berupa dominasi pembelajaran konvensional dan rendahnya persentase ketuntasan belajar PAI di sekolah tersebut.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya membandingkan secara langsung hasil belajar PAI siswa kelas VIII yang memperoleh pembelajaran melalui dua tipe model kooperatif, yaitu TGT dan *Jigsaw*, dalam konteks pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Banuhampu. Penelitian tidak hanya melihat apakah suatu model dapat digunakan dalam pembelajaran, tetapi menguji apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara dua model yang sama-sama berlandaskan pembelajaran kooperatif tetapi memiliki karakteristik aktivitas belajar yang berbeda. Dasar teori penelitian berpijak pada konsep *cooperative learning*, yang menekankan kerja sama, interaksi, tanggung jawab individu, dan pencapaian tujuan kelompok. Dalam perspektif tersebut, TGT memberikan pengalaman belajar melalui kerja tim, permainan akademik, dan turnamen, sedangkan *Jigsaw* memberikan tanggung jawab kepada peserta didik untuk menguasai dan menyampaikan bagian materi tertentu kepada anggota kelompoknya. Hasil penelitian mengenai TGT menunjukkan potensinya dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik (Lestari et al., 2022; Maiti et al., 2021), sedangkan kajian *Jigsaw* menunjukkan manfaatnya terhadap berbagai aspek hasil pendidikan peserta didik (Cochon Drouet et al., 2023). Penelitian terbaru dalam pembelajaran PAI juga memperlihatkan relevansi TGT dan *Jigsaw* dalam meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar (Pratama & Sukmawati, 2025; Mutaqin & Istikomah, 2025; Santika, 2025; Maulina, 2026).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Banuhampu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe *Jigsaw*. Fokus hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif yang

diukur melalui *pre test* dan *post test*, sedangkan materi pembelajaran yang dikaji adalah materi Ketentuan Zakat sesuai dengan pembelajaran PAI di sekolah. Fokus tersebut sejalan dengan batasan penelitian yang menempatkan TGT sebagai kelompok eksperimen pertama dan *Jigsaw* sebagai kelompok eksperimen kedua. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui hasil belajar PAI siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT; 2) Mengetahui hasil belajar PAI siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*; dan 3) Mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PAI siswa antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian eksperimen memungkinkan peneliti membandingkan kondisi kelompok yang memperoleh perlakuan dengan kelompok pembanding sehingga pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar dapat diamati secara empiris (Haryanti, 2025). Dalam penelitian pendidikan, pendekatan eksperimen juga digunakan untuk membandingkan hasil belajar berdasarkan penerapan model pembelajaran yang berbeda (Magfirah et al., 2020; Fourniyati et al., 2020). Penelitian ini secara khusus berfokus pada hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada materi *Ketentuan Zakat*.

Desain penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Desain ini digunakan karena penelitian melibatkan kelompok yang memperoleh perlakuan dan kelompok kontrol, serta pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, penelitian melibatkan kelas VIII yang memperoleh pembelajaran menggunakan model TGT, kelas VIII yang memperoleh model *Jigsaw*, dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Sebelum perlakuan diberikan, peserta didik terlebih dahulu mengikuti *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya, masing-masing kelas memperoleh perlakuan sesuai model pembelajaran yang telah ditentukan, kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan. Penggunaan rancangan *pretest posttest* memungkinkan peneliti membandingkan

perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan secara lebih terukur (Nisa & Wilujeng, 2020; Siregar, 2020). Rancangan eksperimen dengan pengukuran awal dan akhir juga digunakan dalam penelitian pembelajaran untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antar kelompok (Kittiwongsa et al., 2020).

Pelaksanaan perlakuan dilakukan melalui tahapan pembelajaran sesuai karakteristik masing-masing model. Pada kelas TGT, pembelajaran meliputi persiapan dan pembentukan kelompok, penyampaian materi, kerja kelompok, permainan, *tournament*, evaluasi, penghargaan, dan penutup. Pada kelas *Jigsaw*, peserta didik belajar melalui pembagian materi dan kerja sama kelompok sesuai tahapan model tersebut. Setiap kelas memperoleh tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 9×45 menit pada setiap pertemuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Banuhampu tahun ajaran 2026/2027 yang berjumlah 280 peserta didik dan tersebar dalam sembilan kelas, yaitu VIII1 sebanyak 28 peserta didik, VIII2 sebanyak 32 peserta didik, VIII3 sebanyak 28 peserta didik, VIII4 sebanyak 31 peserta didik, VIII5 sebanyak 31 peserta didik, VIII6 sebanyak 34 peserta didik, VIII7 sebanyak 32 peserta didik, VIII8 sebanyak 32 peserta didik, dan VIII9 sebanyak 32 peserta didik.

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kelompok atau kelas yang telah terbentuk tanpa membagi peserta didik secara individual ke dalam kelas baru. Teknik tersebut sesuai digunakan dalam penelitian eksperimen pendidikan karena unit pengambilan sampel berupa kelas yang sudah tersedia (Ismail, 2018). Penelitian eksperimen dengan *cluster random sampling* juga telah digunakan dalam penelitian pendidikan untuk memilih kelas eksperimen dan kelas pembanding (Martono & Yusnita, 2020; Setiana, 2020). Berdasarkan proses pengambilan sampel dalam penelitian, diperoleh kelas VIII6 yang terdiri atas 34 peserta didik sebagai kelas eksperimen TGT, kelas VIII3 yang terdiri atas 28 peserta didik sebagai kelas eksperimen *Jigsaw*, dan kelas VIII1 yang terdiri atas 28 peserta didik sebagai kelas kontrol. Dengan demikian, keseluruhan peserta didik yang menjadi sampel penelitian berjumlah 90 orang.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Bentuk tes yang digunakan terdiri atas soal pilihan ganda dan *essay*. Penggunaan tes sebagai instrumen hasil belajar sesuai dengan karakteristik penelitian kuantitatif eksperimen karena data yang diperoleh berupa skor yang dapat

dianalisis secara statistik. Instrumen tes dalam penelitian pendidikan perlu memperhatikan validitas dan reliabilitas agar data yang diperoleh mampu merepresentasikan kemampuan yang hendak diukur (Amalia et al., 2023; Zayrin et al., 2025). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen juga menjadi bagian penting dalam memastikan kualitas data penelitian (Banu et al., 2025).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap: 1) Persiapan, meliputi pengurusan surat izin penelitian, observasi lokasi penelitian, analisis kompetensi pembelajaran PAI kelas VIII, serta penentuan materi yang digunakan dalam penerapan model TGT dan *Jigsaw*. Materi yang digunakan dalam penelitian disesuaikan dengan pembelajaran PAI kelas VIII, yaitu materi *Ketentuan Zakat*; 2) Pelaksanaan penelitian, yaitu menentukan kelompok sampel, memberikan *pretest* kepada kelompok penelitian, memberikan perlakuan menggunakan model TGT dan *Jigsaw*, serta memberikan pembelajaran sesuai kelompok kontrol; 3) Pengolahan data dengan menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok penelitian.

Data hasil belajar dikumpulkan dengan memberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah seluruh perlakuan selesai. Nilai tes menggunakan skala 100. Prosedur tersebut digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai kemampuan awal dan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT dan *Jigsaw*. Teknik pengumpulan data melalui tes *pretest posttest* juga banyak digunakan dalam penelitian eksperimen pendidikan untuk mengukur perubahan capaian belajar setelah perlakuan (Magfirah et al., 2020; Fourniyati et al., 2020).

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar melalui nilai minimum, maksimum, rata-rata, median, modus, standar deviasi, dan varians. Analisis ini memberikan gambaran mengenai distribusi skor hasil belajar peserta didik pada masing-masing kelompok penelitian.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal. Karena jumlah peserta didik pada masing-masing kelompok kurang dari 50 orang, pengujian normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro Wilk*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi

lebih besar dari 0,05. Uji normalitas merupakan salah satu prasyarat yang digunakan sebelum menerapkan analisis parametrik seperti *Independent Sample t test*.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok penelitian. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pengujian homogenitas diperlukan untuk menentukan kesesuaian penggunaan analisis statistik dalam membandingkan dua kelompok penelitian. Penggunaan *Levene's Test* sebagai uji kesamaan varians juga diterapkan dalam penelitian eksperimen pendidikan sebelum melakukan pengujian perbedaan hasil belajar (Setiana, 2020).

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar PAI antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model TGT dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Jigsaw*. Apabila data memenuhi asumsi parametrik, analisis dilakukan menggunakan *Independent Sample t test* karena data berasal dari dua kelompok yang berbeda atau tidak berpasangan. Uji tersebut digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok independen dan menentukan apakah perbedaan yang diperoleh secara statistik signifikan (Setyaedhi, 2025). Penggunaan *Independent Sample t test* untuk membandingkan hasil belajar dua kelompok eksperimen juga digunakan dalam penelitian pembelajaran sebelumnya (Fourniyati et al., 2020). Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian perbedaan dilakukan menggunakan uji *Mann Whitney U* sebagai alternatif nonparametrik untuk membandingkan dua kelompok independen. Uji tersebut digunakan ketika data tidak berdistribusi normal dan tetap diperlukan pengujian perbedaan antara dua kelompok yang tidak berpasangan. Dengan demikian, teknik analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik distribusi data sehingga keputusan terhadap hipotesis penelitian didasarkan pada prosedur statistik yang relevan.

Secara keseluruhan, analisis data diarahkan untuk menjawab tiga tujuan penelitian, yaitu mengetahui hasil belajar PAI peserta didik setelah penerapan model TGT, mengetahui hasil belajar PAI setelah penerapan model *Jigsaw*, serta mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara kedua model pembelajaran tersebut.

HASIL

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Banuhampu dengan melibatkan 90 peserta didik yang terbagi ke dalam tiga kelas, yaitu kelas VIII6 sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebanyak 34 peserta

didik, kelas VIII3 sebagai kelas eksperimen dengan model *Jigsaw* sebanyak 28 peserta didik, dan kelas VIII1 sebagai kelas kontrol sebanyak 28 peserta didik. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada Juli 2026 dengan tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest* dengan bentuk soal pilihan ganda dan *essay*.

Hasil Belajar Kelas TGT

Hasil belajar peserta didik pada kelas VIII6 yang memperoleh pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT menunjukkan perubahan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Sebanyak 34 peserta didik mengikuti kedua tes tersebut. Nilai *pretest* memiliki jumlah keseluruhan 1.480 dengan skor maksimum 70 dan skor minimum 23. Rata-rata nilai *pretest* tercatat sebesar 53,86, median 52,00, dan modus 76,92. Setelah pembelajaran dengan model TGT, jumlah nilai *posttest* menjadi 2.568, dengan skor maksimum 98 dan skor minimum 88. Rata-rata *posttest* sebesar 91,71, median 90,00, dan modus 90.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Pretest Posttest Kelas TGT

Statistik	Pretest	Posttest
N	34	34
Jumlah Nilai	1.480	2.568
Skor Maksimum	70	98
Skor Minimum	23	88
Mean	53,86	91,71
Median	52,00	90,00
Modus	76,92	90

Tabel 1 menunjukkan nilai hasil belajar peserta didik pada kelas TGT sebelum dan sesudah pembelajaran. Nilai rata-rata tercatat sebesar 53,86 pada *pretest* dan 91,71 pada *posttest*.

Hasil Belajar Kelas Jigsaw

Pada kelas VIII3 yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Jigsaw*, terdapat 28 peserta didik yang mengikuti *pretest* dan *posttest*. Data *pretest* menunjukkan jumlah nilai sebesar 1.733, skor maksimum 67,5, skor minimum 23,3, dan rata-rata 50,93. Setelah pembelajaran, jumlah nilai *posttest* menjadi 2.406, dengan skor maksimum 87 dan skor minimum 53. Rata-rata *posttest* tercatat sebesar 70,73, dengan median 70,00 dan modus 87,2 sebagaimana tercantum dalam tabel hasil penelitian.

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Pretest Posttest Kelas Jigsaw

Statistik	Pretest	Posttest
N	28	28
Jumlah Nilai	1.733	2.406

Statistik	Pretest	Posttest
Skor Maksimum	67,5	87
Skor Minimum	23,3	53
Mean	50,93	70,73
Median	70,5	70,00
Modus	80,92	87,2

Tabel 2 menunjukkan data hasil belajar peserta didik kelas *Jigsaw* pada pengukuran awal dan akhir. Rata-rata yang tercatat dalam tabel adalah 50,93 pada *pretest* dan 70,73 pada *posttest*.

Rekapitulasi Data Hasil Penelitian

Data hasil belajar dari kedua kelas eksperimen selanjutnya direkapitulasi untuk melihat skor minimum, maksimum, rata-rata, median, modus, standar deviasi, dan varians.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian

Data	Pretest TGT	Pretest Jigsaw	Posttest TGT	Posttest Jigsaw
Skor Maksimum	70	70	98	87
Skor Minimum	23	23	88	53
Mean	52,86	50,97	91,71	70,76
Median	52,00	51,00	90,00	70,00
Modus	50	50	90	74
SD	78	78	78	78
Varians	83,534	96,757	11,545	95,216

Tabel 3 menunjukkan bahwa data rekapitulasi mencatat rata-rata *pretest* sebesar 52,86 pada kelas TGT dan 50,97 pada kelas *Jigsaw*. Pada *posttest*, rata-rata yang tercatat masing-masing sebesar 91,71 dan 70,76.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* kelas TGT dan *Jigsaw* menggunakan *Shapiro Wilk*. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi *pretest* kelas TGT sebesar 0,26 dan *posttest* kelas TGT sebesar 0,08. Sementara itu, *pretest* kelas *Jigsaw* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,02 dan *posttest* sebesar 0,00.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

Data	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Pretest TGT	0,961	34	0,26	Normal
Posttest TGT	0,910	34	0,08	Normal
Pretest Jigsaw	0,860	28	0,02	Tidak normal
Posttest Jigsaw	0,802	28	0,00	Tidak normal

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data TGT tercatat lebih besar dari 0,05, sedangkan nilai signifikansi pada data *Jigsaw* tercatat kurang dari 0,05.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,15 pada *pretest* TGT, 0,09 pada *posttest* TGT, 0,10 pada *pretest Jigsaw*, dan 0,13 pada *posttest Jigsaw*.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Levene's Test

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest TGT	3,653	3	120	0,15
Posttest TGT	3,995	3	120	0,09
Pretest Jigsaw	3,995	3	101,284	0,10
Posttest Jigsaw	3,749	3	120	0,13

Tabel 5 menunjukkan nilai signifikansi pada seluruh data yang tercantum berada di atas 0,05.

Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model TGT dan kelas yang menggunakan model *Jigsaw*. Pada hasil pengujian, nilai signifikansi *Levene's Test* yang tercantum untuk TGT adalah 0,789, sedangkan untuk *Jigsaw* sebesar 0,30. Nilai tersebut digunakan pada baris *Equal Variances Assumed* dalam tabel hasil pengujian.

Tabel 6. Hasil Independent Sample t test

Data	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
TGT	0,72	0,789	8,330	66	0,00	19,794
Jigsaw	4,968	0,30	21,087	54	0,00	38,857

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* yang tercantum dalam hasil pengujian adalah 0,00 pada data TGT dan 0,00 pada data *Jigsaw*. Nilai *t* yang tercatat masing-masing adalah 8,330 dan 21,087. *Mean Difference* yang tercatat adalah 19,794 pada TGT dan 38,857 pada *Jigsaw*.

Dalam penyajian data hasil penelitian ditemukan beberapa angka yang perlu dilaporkan sebagaimana tercantum dalam dokumen: 1) Terdapat perbedaan angka rata-rata *pretest Jigsaw* antara Tabel 4.2 dan Tabel 4.3. Tabel 4.2 mencatat rata-rata sebesar 50,93, sedangkan Tabel 4.3 mencatat rata-rata sebesar 50,97; 2) Pada Tabel 4.2 tercatat median *pretest Jigsaw* sebesar 70,5, sementara skor maksimum pada tabel yang sama tercatat sebesar 67,5; ilai

standar deviasi pada Tabel 4.3 tercatat sama, yaitu 78,00 untuk seluruh kelompok dan pengukuran, sedangkan nilai varians yang tercantum berbeda. Keempat, terdapat perbedaan penyebutan nomor tabel dalam uraian hasil uji normalitas dan homogenitas pada dokumen, meskipun tabel yang ditampilkan memuat data *Shapiro Wilk* dan *Levene's Test*. Data tersebut dipertahankan sesuai dokumen sumber dan tidak dilakukan koreksi pada bagian hasil.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 1 Banuhampu. Berdasarkan hasil penelitian, kedua model pembelajaran menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Namun, perubahan yang diperoleh pada kelas yang menggunakan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model Jigsaw. Pada kelas VIII6 yang menerapkan TGT, jumlah peserta didik sebanyak 34 orang dengan nilai rata-rata *pretest* 53,86 dan rata-rata *posttest* 91,71. Sementara itu, pada kelas VIII3 yang menerapkan Jigsaw, jumlah peserta didik sebanyak 28 orang dengan nilai rata-rata *pretest* 50,93 dan rata-rata *posttest* 70,73. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas TGT lebih besar daripada kelas Jigsaw.

Hasil tersebut berkaitan dengan kondisi pembelajaran yang ditemukan sebelum penelitian, yaitu pembelajaran PAI masih cenderung didominasi oleh penjelasan guru sehingga sebagian peserta didik kurang aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penerapan TGT memberikan pola pembelajaran yang berbeda karena peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat dalam kegiatan kelompok, permainan, dan turnamen. Dalam pelaksanaannya, peserta didik bekerja sama dengan anggota kelompok, saling membantu memahami materi, kemudian mengikuti permainan dan kompetisi akademik sebagai wakil kelompok. Situasi tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang materi sekaligus menguji pemahamannya secara langsung.

Perubahan hasil belajar pada kelas TGT juga dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Rata-rata kelas meningkat dari 53,86 pada *pretest* menjadi 91,71 pada *posttest*. Nilai minimum juga meningkat dari 23 menjadi 88, sedangkan nilai

maksimum meningkat dari 70 menjadi 98. Hal ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan TGT, tidak hanya nilai rata-rata kelas yang meningkat, tetapi juga terjadi peningkatan pada capaian peserta didik dengan nilai terendah. Dengan demikian, penerapan TGT dalam konteks penelitian ini berkaitan dengan peningkatan capaian belajar pada materi yang diberikan, yaitu ketentuan zakat.

Pada kelas Jigsaw, peningkatan juga terlihat dari rata-rata *pretest* sebesar 50,93 menjadi 70,73 pada *posttest*. Nilai minimum meningkat dari 23,3 menjadi 53, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 67,5 menjadi 87. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Jigsaw tetap memberikan perubahan terhadap hasil belajar peserta didik. Tahapan Jigsaw yang diterapkan dalam penelitian meliputi pembentukan kelompok, pembagian materi, pembentukan kelompok ahli, diskusi materi, kembali ke kelompok asal, penyampaian hasil diskusi, serta penarikan kesimpulan. Melalui tahapan tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mempelajari bagian materi tertentu dan menjelaskan kembali materi tersebut kepada anggota kelompok asal.

Perbandingan kedua kelas menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* TGT sebesar 91,71 lebih tinggi daripada rata-rata *posttest* Jigsaw sebesar 70,73. Selisih rata-rata tersebut menunjukkan adanya perbedaan capaian hasil belajar antara kedua kelompok setelah perlakuan. Hasil uji *Independent Sample t test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model TGT dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model Jigsaw.

Secara substantif, hasil tersebut menunjukkan bahwa karakteristik kegiatan TGT dalam penelitian ini lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang menuntut keaktifan dan pengulangan materi. Unsur permainan dan turnamen memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui interaksi kelompok sekaligus memperoleh pengalaman kompetitif yang terarah. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam bertanya, mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan berusaha memperoleh skor kelompok yang lebih tinggi. Kondisi tersebut dapat membantu peserta didik mengulang dan memperkuat pemahaman terhadap materi sebelum mengikuti evaluasi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Lestari et al. (2022) yang melalui meta-analisis terhadap 20 artikel menemukan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil

belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, rata-rata hasil belajar setelah perlakuan mencapai 69,93%, dibandingkan 55,75% sebelum perlakuan, dengan peningkatan sebesar 14,18%. Temuan tersebut memberikan dukungan empiris bahwa aktivitas kooperatif yang disertai permainan dan turnamen dapat berkaitan dengan peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Mutaqin dan Istikomah (2025) dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Penelitian tersebut menerapkan TGT pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan menemukan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 69,33 pada siklus pertama menjadi 77,46 pada siklus kedua. Penelitian tersebut juga melaporkan adanya peningkatan partisipasi peserta didik dan berkurangnya jumlah peserta didik yang belum mencapai kriteria minimum. Dengan demikian, hasil penelitian di SMP Negeri 1 Banuhampu memperlihatkan kecenderungan yang sejalan, yaitu penggunaan TGT disertai peningkatan capaian hasil belajar dalam pembelajaran PAI.

Hasil penelitian mengenai Jigsaw juga menunjukkan bahwa model tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Santika (2025), misalnya, menemukan bahwa penerapan Jigsaw pada pembelajaran PAI menghasilkan rata-rata *posttest* sebesar 80,15 pada kelas eksperimen, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 66,88, dengan hasil uji *Independent Sample t test* sebesar $0,002 < 0,05$. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Jigsaw dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman terhadap materi PAI.

Namun, hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa efektivitas Jigsaw tidak selalu menghasilkan capaian yang sama dengan TGT. Kajian sistematis dan meta analisis Cochon Drouet et al. (2023) terhadap 69 penelitian Jigsaw menemukan adanya variasi hasil penerapan Jigsaw pada capaian belajar, motivasi, hubungan sosial, dan *self esteem*. Variasi tersebut antara lain berkaitan dengan ukuran sampel, keragaman peserta didik, serta jenis materi yang diajarkan. Temuan tersebut penting untuk menjelaskan bahwa hasil Jigsaw sangat mungkin dipengaruhi oleh konteks penerapannya, sehingga hasil penelitian di SMP Negeri 1 Banuhampu tidak dapat secara langsung digeneralisasikan ke seluruh kondisi pembelajaran.

Perbedaan capaian antara TGT dan Jigsaw dalam penelitian ini dapat dipahami melalui karakteristik masing-masing model. TGT menempatkan peserta didik dalam kegiatan belajar kelompok yang dilanjutkan dengan permainan dan turnamen. Aktivitas tersebut memungkinkan terjadinya pengulangan materi dalam suasana pembelajaran yang lebih dinamis. Sebaliknya, Jigsaw lebih menekankan tanggung jawab individu terhadap bagian materi tertentu dan proses transfer pengetahuan dari kelompok ahli kepada kelompok asal.

Oleh sebab itu, keberhasilan Jigsaw sangat bergantung pada kemampuan setiap anggota memahami bagian materi yang menjadi tanggung jawabnya serta menjelaskan kembali materi tersebut kepada anggota kelompok. Dengan demikian, hasil penelitian tidak menunjukkan bahwa Jigsaw tidak dapat meningkatkan hasil belajar. Sebaliknya, data penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas Jigsaw. Perbedaan utama terletak pada tingkat capaian yang diperoleh setelah perlakuan, yaitu rata-rata *posttest* TGT 91,71 dan Jigsaw 70,73. Oleh karena itu, temuan penelitian ini lebih tepat dimaknai bahwa dalam konteks pembelajaran PAI kelas VIII di SMP Negeri 1 Banuhampu, TGT menghasilkan capaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan Jigsaw pada kondisi penelitian yang dilakukan.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan implikasi bagi guru PAI bahwa pemilihan model pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, materi, tujuan pembelajaran, serta bentuk aktivitas yang ingin dikembangkan. TGT dapat digunakan sebagai alternatif ketika guru ingin menciptakan pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok, permainan akademik, kompetisi yang terarah, dan penguatan materi melalui latihan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dapat diterapkan pada pembelajaran PAI, khususnya pada materi ketentuan zakat yang menjadi materi penelitian. Penerapan TGT juga memberikan implikasi terhadap pengelolaan kelas. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pengarah kegiatan kelompok, pengelola permainan dan turnamen, serta pemberi penghargaan terhadap pencapaian kelompok. Penghargaan kelompok digunakan sebagai bagian dari tahapan TGT untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dan berusaha memperoleh hasil yang baik.

Sementara itu, Jigsaw tetap memiliki implikasi positif karena dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara kolaboratif dan bertanggung jawab terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, Jigsaw dapat menjadi alternatif terutama ketika materi dapat dibagi menjadi beberapa bagian yang memungkinkan peserta didik menjadi anggota kelompok ahli dan kemudian menyampaikan pengetahuan kepada kelompok asal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun rata-rata capaian Jigsaw lebih rendah daripada TGT, model tersebut tetap menghasilkan peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*.

Secara konseptual, penelitian ini memperkuat penggunaan pembelajaran kooperatif dalam PAI karena kedua model memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara

langsung dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada mekanisme kegiatan belajar. TGT memberikan penekanan lebih kuat pada permainan, turnamen, kerja sama kelompok, dan kompetisi akademik, sedangkan Jigsaw menekankan pembagian tanggung jawab materi, diskusi kelompok ahli, dan penyampaian kembali materi kepada kelompok asal.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam memahami hasil penelitian. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan di SMP Negeri 1 Banuhampu dan melibatkan peserta didik kelas VIII. Oleh karena itu, hasil penelitian menggambarkan kondisi peserta didik dan lingkungan pembelajaran pada sekolah tersebut dan belum dapat langsung digeneralisasikan kepada sekolah, jenjang pendidikan, atau karakteristik peserta didik yang berbeda. Keterbatasan tempat penelitian tersebut juga telah diakui dalam file penelitian.

Kedua, waktu pelaksanaan penelitian relatif terbatas dan pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan jadwal yang tersedia di sekolah. Kondisi tersebut dapat membatasi kesempatan peserta didik untuk beradaptasi secara lebih mendalam terhadap setiap tahapan model pembelajaran. TGT memiliki tahapan permainan dan turnamen, sedangkan Jigsaw memerlukan proses pembentukan kelompok ahli, diskusi, dan penyampaian kembali materi. Dengan waktu yang terbatas, setiap tahapan perlu dikelola secara cermat agar seluruh kegiatan pembelajaran dapat terlaksana.

Ketiga, jumlah peserta didik pada kedua kelas eksperimen tidak sama, yaitu 34 peserta didik pada kelas TGT dan 28 peserta didik pada kelas Jigsaw. Perbedaan ukuran kelompok tersebut perlu diperhatikan ketika hasil penelitian dibandingkan. Selain itu, karakteristik peserta didik pada masing-masing kelas dapat memengaruhi proses interaksi, kerja kelompok, dan pencapaian hasil belajar.

Keempat, terdapat beberapa ketidakkonsistenan angka dalam penyajian data pada file penelitian yang perlu diperiksa kembali terhadap keluaran SPSS sebelum hasil akhir dipublikasikan. Misalnya, rata-rata *pretest* Jigsaw pada tabel deskriptif tercantum 50,93, sedangkan pada tabel rekapitulasi tercantum 50,97. Selain itu, file juga menyajikan beberapa nilai statistik yang perlu diselaraskan kembali antara tabel deskriptif, tabel uji normalitas, dan tabel uji hipotesis. Oleh karena itu, pemeriksaan kembali data mentah dan *output* SPSS merupakan langkah penting agar pelaporan statistik pada naskah akhir konsisten.

Kelima, penelitian ini berfokus pada hasil belajar yang diukur melalui tes sehingga perubahan pada aspek lain, seperti motivasi, keterampilan sosial, kemampuan komunikasi,

atau sikap peserta didik, belum dianalisis secara khusus. Penelitian lanjutan dapat memperluas variabel yang diteliti dengan menggabungkan tes hasil belajar dengan observasi aktivitas, angket motivasi, atau instrumen keterampilan sosial. Penelitian berikutnya juga dapat melibatkan lebih banyak sekolah, jumlah peserta didik yang lebih besar, waktu penerapan yang lebih panjang, serta materi PAI yang berbeda sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai penerapan TGT dan Jigsaw.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT dan Jigsaw sama-sama dapat digunakan dalam pembelajaran PAI, tetapi capaian hasil belajar pada kelas TGT dalam penelitian ini lebih tinggi daripada kelas Jigsaw. Perbedaan tersebut didukung oleh hasil analisis statistik yang dilaporkan dalam penelitian, sekaligus menunjukkan pentingnya pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, peserta didik, dan kondisi kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang perbandingan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 1 Banuhampu, dapat disimpulkan bahwa penerapan kedua model pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Model TGT pada kelas VIII6 menghasilkan rata-rata *posttest* sebesar 91,71, sedangkan model Jigsaw pada kelas VIII3 menghasilkan rata-rata *posttest* sebesar 70,73. Hasil uji *Independent Sample t test* dalam penelitian menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model Jigsaw. Dalam konteks penelitian ini, capaian rata-rata hasil belajar kelas TGT lebih tinggi dibandingkan kelas Jigsaw.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengurangi pembelajaran yang berpusat pada guru dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. TGT memberikan pengalaman belajar melalui kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok, sedangkan Jigsaw memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui kelompok ahli dan kelompok asal. Dengan demikian, hasil penelitian dapat menjadi

bahan pertimbangan bagi guru PAI dalam memilih model pembelajaran berdasarkan karakteristik materi, kondisi kelas, dan kebutuhan peserta didik.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta didik dan sekolah yang lebih luas agar temuan dapat dibandingkan pada konteks yang berbeda. Penelitian juga dapat dilakukan dalam waktu yang lebih panjang dan menggunakan materi PAI yang berbeda untuk melihat konsistensi hasil penerapan TGT dan Jigsaw. Selain hasil belajar, penelitian berikutnya dapat memasukkan variabel seperti motivasi belajar, aktivitas belajar, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan komunikasi peserta didik. Peneliti selanjutnya juga perlu melakukan pemeriksaan lebih teliti terhadap data dan *output* statistik sebelum pelaporan akhir, mengingat terdapat beberapa ketidakkonsistenan angka dalam penyajian data pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. N., Suyono, & Arthur, R. (2023). *Penyusunan Instrumen Penelitian: Konsep, Teknik, Uji Validitas, Uji Reliabilitas, dan Contoh Instrumen Penelitian*. Penerbit NEM.
- Auliya Abida, F., Nursafitri, L., & Fitriyah. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT). *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam dan Pendidikan*, 14(2), 226–232. <https://doi.org/10.51226/assalam.v14i2.938>
- Banu, E. P., Rahman, D. H., & Zamroni. (2025). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian: Resiliensi Akademik pada Siswa SMP. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 14(1), 110–118. <https://doi.org/10.21009/INSIGHT.141.12>
- Bustami, Y., Mirnawati, M., & Utami, Y. E. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Studi Meta-Analisis Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sains. *Biosfer: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 7(1), 30–40. <https://doi.org/10.23969/biosfer.v7i1.5454>
- Cochon Drouet, O., Lentillon-Kaestner, V., & Margas, N. (2023). Effects of the Jigsaw method on student educational outcomes: Systematic review and meta-analyses. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1216437. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1216437>
- Dewi, I. G. A. S. T., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Team Game Tournament cooperative learning model based on problem solving impact on collaboration ability and learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 254–265. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i2.74368>
- Fatmawati, E., & Yuliatin, R. (2019). Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dan Make a Match terhadap Hasil Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(1). <https://doi.org/10.31571/edukasi.v17i1.1076>
- Fourniyati, I. R., Nuswowati, M., & Cahyono, E. (2020). The effects of projects based chemistry learning model, assisted by Chemsong video to students's learning completeness and creativity. *Journal of Innovative Science Education*, 9(3), 314–320. <https://doi.org/10.15294/jise.v9i1.36750>

- Kittiwongsa, N., Panprueksa, K., Singlop, S., & Sirisawat, C. (2020). Effects of 7E learning cycle model with the STAD cooperative learning technique towards learning achievement and attitude towards biology of 11th-grade students. *Journal of Education Studies*, 48(2), 111–128. <https://doi.org/10.14456/educu.2020.49>
- Kurniawati, D., Taufiq, M., Kasiyun, S., & Naufi'ah, N. (2020). Meta-analysis of Teams Games Tournament learning model with spinning wheel media-based on local wisdom toward students' learning outcomes. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(3), 296–302. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i3.28183>
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>
- Maiti, M., Ruhmayanti, H., Agustina, H., & Syaharuddin, S. (2021). Meta-Analisis: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v4i1.4378>
- Martono, S., & Yusnita, Y. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check dengan Menggunakan Media Power Point terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Al-Azhar. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 10–17. <https://www.jurnal.unrika.ac.id/index.php/jurnalphythagoras/article/view/2302/0>
- Maulina, F. (2026). The effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning in enhancing Fiqh learning outcomes among Islamic junior secondary students. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(3), 507–522.
- Mutaqin, M. K. A., & Istikomah, I. (2025). Team Games Tournament method improves Islamic Education learning outcomes. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(4). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.890>
- Nisa, W. M., & Wilujeng, I. (2020). Teaching science books based on bakpia local-potential to improve students' critical thinking and communication skills. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 6(2).
- Pratama, A. C., & Sukmawati, A. (2025). Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Team Games Tournament. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 5(4), 121–129. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v5i4.8437>
- Santika, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Chasanah Tanjung Duren. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 3(2), 488–503. <https://doi.org/10.62026/j.v3i2.126>
- Setiana, D. S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Student Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi*, 5(2), 73–80. <https://doi.org/10.32764/eduscope.v5i2.815>
- Setyaedhi, H. S., Rusijono, & Ardianik. (2025). *Uji T: Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata (Perhitungan Manual dan SPSS)*. Nas Media Pustaka.
- Siregar, T. J. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa yang Diajarkan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Model Pembelajaran Langsung. *AXIOM:*

Jurnal Pendidikan dan Matematika, 9(2), 188–198.
<https://doi.org/10.30821/axiom.v9i2.8078>

Wafa, M. A. A., & Radia, E. H. (2020). Meta-analysis of Teams Games Tournament learning model on mathematics learning outcomes. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(3), 81–88.

Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789.
<https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>