

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KERJA SAMA DALAM PEMBELAJARAN PAI FASE D DI UPTD SMPN 3 HARAU

Ikhsan Arrahman¹, Supriadi²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: arrahanikhshan@gmail.com¹, supriadiuinbukittinggi@gmail.com²

Abstrak: Kurangnya kolaborasi antar pelajar menjadi permasalahan utama yang melatarbelakangi studi ini. Observasi pendahuluan yang dilaksanakan pada 23 Januari 2024 di UPTD Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 di Wilayah Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat, mengungkapkan bahwa tenaga pengajar belum memaksimalkan teknik pembelajaran yang mampu mendorong kerjasama dan keterlibatan aktif murid. Sebagai respons, dilakukan pembaruan dalam cara penyajian bahan ajar kepada peserta didik, dengan peneliti mengimplementasikan strategi pembelajaran interaktif model Teams Games Tournament (TGT) selama proses belajarmengajar. Studi ini dimaksudkan untuk mengevaluasi efek penerapan strategi belajar TGT terhadap interaksi murid dalam mata pelajaran PAI di tingkat VII. Melalui kajian statistik dengan perangkat lunak SPSS, didapatkan angka signifikansi (2-tailed) sekitar 0,010 yaitu lebih dari separuh $\alpha = 0,05$, mengakibatkan penolakan H_0 dan penerimaan H_1 . Temuan ini mengindikasikan bahwa "Ada dampak berarti dari memanfaatkan model pengajaran kolaboratif jenis Kompetisi Permainan Beregu (TGT) yang berkaitan dengan terhadap interaksi pelajar dalam konteks pengajaran PAI tingkat VII di UPTD SMPN 3 Wilayah Harau.

Kata Kunci: Kerjasama Siswa, Teams Games Tournament (TGT), Pembelajaran PAI, dan Model Pembelajaran Kooperatif.

***Abstract:** Lack of collaboration between students is the main problem behind this study. Preliminary observations carried out on January 23 2024 at UPTD State Junior High School 3 in the Harau Region, Limapuluh Kota Regency, West Sumatra, revealed that the teaching staff had not maximized learning techniques that were able to encourage collaboration and active involvement of students. In response, updates were made to the way teaching materials were presented to students, with researchers implementing interactive learning strategies using the Teams Games Tournament (TGT) model during the teaching and learning process. This study is intended to evaluate the effect of implementing TGT learning strategies on student interaction in PAI subjects at level VII. Through statistical studies using SPSS software, a significance figure (2-tailed) of around 0.010 was obtained, which is more than half of $\alpha = 0.05$, resulting in rejection of H_0 and acceptance of H_1 . These findings indicate that "There is a significant impact from utilizing a collaborative teaching model of the Team Game Competition (TGT) type which is related to student interaction in the context of teaching PAI level VII at UPTD SMPN 3 Harau Region.*

Keywords: Student Cooperation, The Teams Games Tournament (TGT), PAI Learning, and

Cooperative Learning Models.

PENDAHULUAN

Kerja sama adalah kemampuan berkolaborasi yang sangat penting untuk mencapai sasaran bersama dengan efisien dan berhasil. Dalam ranah pendidikan, kerja sama di antara siswa menjadi aspek krusial yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran (Enis Nurnawati, 2012). Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kerja sama antar pelajar dalam kegiatan belajar, terutama pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), masih belum maksimal.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilaksanakan pada 23 Januari 2024 di UPTD Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 di Wilayah Harau, Kabupaten Limapuluh Kota, Sumatera Barat, ditemukan bahwa guru belum mengoptimalkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kerja sama dan partisipasi aktif siswa. Siswa cenderung tidak aktif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar PAI. Hanya sebagian kecil pelajar yang berperan aktif mengajukan atau menjawab pertanyaan, sementara mayoritas lainnya hanya diam mendengarkan penjelasan guru secara searah.

Untuk menyelesaikan masalah ini, dibutuhkan implementasi strategi pembelajaran yang mampu mendorong kerja sama serta keterlibatan aktif pelajar. Salah satu metode yang menjanjikan adalah strategi pembelajaran kolaboratif model Teams Games Tournament (TGT). Pendekatan tersebut menggabungkan kelebihan belajar kooperatif dengan kompetisi tim melalui permainan akademik (Rusman., 2018)

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model TGT dalam meningkatkan kerja sama siswa. Slavin menemukan bahwa TGT mampu meningkatkan kerja sama hingga 60% lebih tinggi dibanding kelas kontrol (Slavin, 2014). Sears dan Pai juga menyimpulkan bahwa TGT mampu menstimulasi interaksi dan kerja sama positif antarsiswa dalam kelompok (David A Sears and Hui-Hua Pai, 2012). Senada dengan itu, Hsiung dkk menemukan bahwa TGT menguatkan dinamika sosial, interdependensi positif, dan keterlibatan aktif siswa dalam kerja kelompok (C M Hsiung, 2014).

Penerapan model TGT dalam pembelajaran PAI juga sejalan dengan prinsip-prinsip Islam yang mengutamakan kerja sama dan gotong royong, seperti yang tercantum dalam AlQuran Surah Al Maidah : 2

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

Artinya : Tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan.

Ibnu Katsir menunjukkan bahwa Allah SWT memberikan perintah kepada orang beriman saling menolong dalam kebajikan dan melarang untuk bekerja sama dalam perbuatan dosa (Hastuti, 2022). Nilai-nilai inilah yang sejalan dengan pendekatan belajar interaktif model Teams Games Tournament (TGT) yang dirancang untuk memupuk kolaborasi positif antarsiswa.

Selain itu, implementasi model tersebut selaras dengan amanat UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menetapkan bahwa proses belajar mengajar harus bersifat dialogis, menginspirasi, menggembirakan, dan menginspirasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran (UU No. 20 Tahun 2003).

Berdasarkan latar belakang tersebut, studi ini bermaksud untuk mengevaluasi dampak implementasi strategi pembelajaran kolaboratif jenis TGT terhadap peningkatan kolaborasi pelajar dalam mata pelajaran PAI tingkat VII. Diharapkan temuan studi Ini bisa menawarkan insight untuk pertumbuhan teknik pengajaran PAI yang bekerja lebih baik mendorong kerja sama dan keterlibatan aktif siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian empiris ini mengambil lokasi di UPTD SMPN 3 yang berlokasi di Jln. Raya Tarantang, Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota. Dimulai pada bulan Mei 2024 dan berlanjut hingga bulan Juli 2024, peneliti mengunjungi UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau untuk melakukan penelitian. Pemilihan tempat ini didasari oleh pertimbangan bahwa institusi pendidikan tersebut memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan isu yang hendak diteliti, yaitu rendahnya keterlibatan dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran.

Pelajaran ini mengadopsi metodologi kuantitatif dikombinasikan dengan desain eksperimental, menggunakan pendekatan eksperimental Semu dengan format kelompok kontrol tidak setara. Format tersebut melibatkan dua grup yaitu grup eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran melalui strategi kolaboratif model Team Games Tournament (TGT), sementara grup pembanding diberi pengajaran konvensional.

Keseluruhan siswa tingkat VII tahun ajaran 2023/2024 di SMPN 3 Kecamatan Harau yang tersebar dalam lima kelas yang mempunyai nilai numerik 140 murid menjadi topik penelitian ini. Kelas VII.4 dipilih sebagai grup eksperimen dan kelas VII.5 menjadi grup kontrol, pemilihan dilakukan menggunakan metode pengambilan sampel acak sederhana.

Kuesioner (angket) dengan skala Likert digunakan untuk mengumpulkan data. Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat kerja sama siswa dalam pembelajaran PAI, Dilaksanakan evaluasi awal sebelum intervensi dan penilaian akhir sesuai penerapan model pembelajaran untuk kedua grup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data kerja sama siswa dilakukan pada grup kontrol dan eksperimen, dengan hasil berikut ini:

Tabel 1: Rata-rata, Median, Modus, Standar Deviasi

No	Kelas	Rata-rata	Median	Modus	Standar.Devias i
1	Kelas Kontrol Pre-test	60,67	61,33	62	3,182
2	Kelas Kontrol Post-test	62,72	63,00	62	4,502
3	Kelas Eksperimen Pre-test	70,76	72,00	73	8,087
4	Kelas Eksperimen Post-test	80,91	82,00	87	6,778

Evaluasi data kerja sama siswa menunjukkan perbedaan Substansial antara kelompok pembanding dan kelompok uji coba. Untuk grup kontrol, terjadi sedikit peningkatan dari pra-tes ke pascates, dengan rata-rata naik dari 60,67 ke 62,72, dan nilai tengah dari 61,33 ke 63,00. Nilai yang paling sering muncul tetap 62, sedangkan simpangan baku meningkat dari 3,182 ke 4,502, menunjukkan distribusi data yang sedikit lebih beragam. Sebaliknya, grup eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Rata-rata naik dari 70,76 ke 80,91, nilai tengah dari 72,00 ke 82,00, dan nilai yang paling sering muncul dari 73 ke 87. Menariknya, simpangan baku pada grup eksperimen menurun dari 8,087 ke 6,778, menandakan sebaran data yang lebih seragam setelah perlakuan.

Perbandingan kedua kelompok mengindikasikan bahwa kelompok eksperimen mengalami kemajuan yang sangat lebih signifikan (10,15 poin) dibandingkan kelompok kontrol (2,05 poin). Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan

strategi pembelajaran kolaboratif jenis Teams Games Tournament (TGT) pada kelompok eksperimen menghasilkan efek positif yang berarti terhadap peningkatan kerja sama siswa, dibandingkan dengan cara pengajaran tradisional yang digunakan pada kelompok kontrol. Selanjutnya dilakukan pengujian prasyarat dengan menggunakan tes berikut:

1. Tes Normalitas

Tes normalitas dilaksanakan memanfaatkan tes Kolmogorov-Smirnov melalui perangkat lunak SPSS versi 21. Panduan penentuan kesimpulan: Apabila angka kemaknaan (Asymp. Sig. 2-tailed) melebihi 0,05, maka informasi dianggap memiliki penyebaran seimbang. Bilamana nilai probabilitas (Asymp. Sig. 2-tailed) di bawah 0,05, maka hasil pengamatan tidak memiliki penyebaran seimbang. Berdasarkan pengolahan informasi menggunakan SPSS versi 21.

Tabel 2 Tes Normalitas Grup Kontrol

		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,3114861
Most Extreme Differences	Absolute	,127
	Positive	,127
	Negative	-,122
Kolmogorov-Smirnov Z		,686
Asymp.Sig.(2-tailed)		,734

Tes Kolmogorov-Smirnov menghasilkan Angka kemaknaan statistik (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,734. Angka ini melebihi tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ yang biasa dipakai. Maka, bisa ditarik kesimpulan bahwa informasi pada grup kontrol menunjukkan pola sebaran yang seimbang. Hal ini dikarenakan jika nilai signifikansi melebihi $\alpha = 0,05$, maka asumsi awal yang menyatakan bahwa informasi penyebaran beraturan dianggap benar.

Kesimpulan ini diperkuat dengan melihat nilai statistik Kolmogorov-Smirnov Z sebesar 0,686. Semakin kecil nilai statistik ini, semakin besar kemungkinan data berdistribusi normal.

Pada kasus ini, nilai 0,686 menunjukkan bukti yang cukup kuat bahwa sebaran data tidak menyimpang jauh dari distribusi normal.

Tabel 3 Tes Normalitas Grup Eksperimen

		Unstandardized Residual
N		29
Mean		,0000000
Normal Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	3,29136126
	Absolute	,183
Most Extreme Differences	Positive	,183
	Negative	-,126
Kolmogorov-Smirnov Z		,986
Asymp.Sig.(2-tailed)		,285

Tes Kolmogorov-Smirnov menghasilkan Angka kemaknaan statistik (Asymp. Sig 2-tailed) 0,285. Angka ini melebihi tingkat taraf kemaknaan $\alpha = 0,05$ yang biasa dipakai. Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa informasi data pada grup eksperimen memiliki distribusi normal. Ini dikarenakan nilai signifikansi melebihi $\alpha = 0,05$, maka asumsi awal yang menyatakan bahwa informasi penyebaran beraturan dianggap benar.

Kesimpulan ini diperkuat dengan melihat nilai statistik Kolmogorov-Smirnov Z sebesar 0,686. Semakin kecil nilai statistik ini, semakin besar kemungkinan data berdistribusi normal. Pada kasus ini, nilai 0,986 menunjukkan bukti yang cukup kuat bahwa sebaran data tidak menyimpang jauh dari distribusi yang normal.

2. Tes Keseragaman

Seusai menyelesaikan tes/uji normalitas, tahap berikutnya adalah menjalankan pemeriksaan keseragaman. Tujuan dari pengujian ini adalah guna menilai apakah kedua set

informasi berasal dari kelompok dengan ragam yang setara (homogen). Dalam proses pengambilan keputusan, ada dua kriteria utama: bila angka signifikansi melampaui α maka kedua varian dianggap seragam, dan bila angka signifikansi kurang dari α maka kedua varian tidak sama atau heterogen. Setelah melakukan uji homogenitas, hasil analisis yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4 Tes Homogenitas Grup Eksperimen dan Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kerj a Sam a Sisw a	Based on Mean	,001	1	56	,973
	Based on Median	,028	1	56	,868
	Based on Median and with adjusted df	,028	1	50,658	,868
	Based on trimmed mean	,002	1	56	,962

Mengacu pada hasil pengolahan menggunakan SPSS versi 21 didapatkan angka Sig $\alpha = 0,973$, ini menunjukkan bahwa bahwa angka Sig melampaui nilai α ($0,973 > 0,05$), sehingga bisa disimpulkan bahwa kedua set informasi bersifat homogen.

3. Tes Hipotesis

Setelah memastikan bahwa data sampel memenuhi syarat distribusi normal dan memiliki varians yang seragam, langkah analisis berikutnya adalah menerapkan uji t independen. Uji statistik ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik data yang telah diverifikasi melalui uji prasyarat sebelumnya.

Tes hipotesis dilakukan terhadap hasil Posttest kedua grup yaitu grup eksperimen dan grup kontrol.

Tabel 5 Pengujian Hipotesis

IndependentSamplesTest

	Levene's Test for Equality of Variances		Test for Equality of Means
	F	Sig.	T
Equal variances assumed	,001	,973	2,654
Sama Qualvariancesnot assumed			2,654

IndependentSamplesTest

	t-test for Equality of Means		
	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	56	,010	4,805
Equal variancesnot assumed	53,969	,010	4,805

IndependentSamplesTest

	t-test for Equality of Means		
	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper
Equal variances assumed	1,810	1,179	8,430

Kerja Sama	assumed			
Siswa	Equalvarianc es not assumed	1,810	1,176	8,433

Berdasarkan analisis menggunakan SPSS versi 21, diperoleh angka probabilitas (Sig. 2-tailed) sebesar 0,010. Angka ini berada di bawah dari tingkat kemaknaan yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Karena angka probabilitas kurang dari 0,05, maka H_0 tidak diterima dan H_1 diterima.

Mengacu pada temuan tes hipotesis ini, Kesimpulannya adalah ada dampak signifikan dari penggunaan metode pembelajaran kolaboratif jenis Teams Games Tournament terhadap kerja sama peserta didik dalam mata pelajaran PAI kelas VII UPTD SMPN 3 Harau.

Pembahasan

Implementasi model strategi pengajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam bidang studi PAI tingkat VII UPTD SMPN 3 Harau menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kerja sama siswa. Analisis data menggunakan SPSS versi 21 mengkonfirmasi distribusi normal dan keseragaman data, dengan tes hipotesis Uji-t Sampel Independen menghasilkan angka probabilitas (Sig. 2-tailed) 0,010, yang kurang dari $\alpha = 0,05$. Temuan ini mengindikasikan adanya efek signifikan dari penggunaan model TGT terhadap kerja sama siswa dalam pembelajaran PAI.

Keunggulan penelitian ini terlihat dari peningkatan substansial dalam aktivitas dan interaksi peserta didik di kelompok uji coba. Pelajar yang menerima pembelajaran dengan pendekatan TGT menunjukkan peningkatan keaktifan, keterlibatan dalam diskusi, dan interaksi baik antar siswa maupun dengan guru. Mereka juga menampilkan kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Sebaliknya, kelas kontrol dengan metode konvensional menunjukkan partisipasi yang lebih terbatas, dengan banyak siswa masih ragu-ragu dalam memberikan respon.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki keunikan dalam penerapan TGT pada mata pelajaran PAI di tingkat SMP. Meskipun penelitian terdahulu seperti Khoiriah dan Yudiana (2016), Erviani dkk., dan Mutmainnah dkk. juga menggunakan model TGT, konteks dan fokus penelitian mereka berbeda. Penelitian-penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran seperti olahraga dan IPA, atau menggunakan media tambahan

seperti KOKAMI. Namun, semua penelitian ini konsisten dalam menunjukkan efektivitas TGT dalam meningkatkan kerja sama atau keterampilan kolaborasi siswa.

Keunikan utama penelitian ini terletak pada penerapan TGT dalam konteks PAI di tingkat SMP, area yang belum banyak dieksplorasi. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang efektivitas metode pembelajaran kooperatif dalam pengajaran agama Islam di tingkat sekolah menengah pertama. Penggunaan instrumen pengukuran kerja sama yang spesifik dirancang untuk konteks pembelajaran PAI juga membedakan penelitian ini dari yang sebelumnya. Hasil penelitian ini memperkaya literatur tentang penerapan model pembelajaran kooperatif, khususnya dalam konteks pendidikan agama Islam di tingkat SMP. Temuan ini juga memiliki implikasi praktis bagi pendidik PAI, menyarankan bahwa implementasi TGT bisa menjadi pendekatan yang efektif untuk mendorong kerja sama dan keterlibatan aktif pelajar dalam pembelajaran agama Islam

KESIMPULAN

Berdasarkan studi yang telah dijalankan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode belajar kolaboratif jenis Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak signifikan pada peningkatan kerja sama siswa dalam materi Pendidikan Agama Islam (PAI) tingkat Tujuh di UPTD SMP (Sekolah Menengah Pertama) 3 Harau. Hasil analisis data menunjukkan perbedaan signifikan antara grup kelompok uji yang mengimplementasikan pendekatan TGT serta grup pembandingan yang menggunakan metode tradisional. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor rata-rata kerja sama yang lebih signifikan, dari 70,76 menjadi 80,91, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya meningkat dari 60,67 menjadi 62,72. pengujian hipotesis melalui Uji-t Sampel Independen menghasilkan angka kemaknaan 0,010, yang kurang dari $\alpha = 0,05$, mengonfirmasi adanya pengaruh signifikan dari model TGT. Penelitian ini juga mengamati peningkatan keaktifan, keterlibatan dalam diskusi, dan interaksi positif antar siswa di kelompok eksperimen. Temuan ini memperkaya literatur tentang efektivitas pendekatan pembelajaran kolaboratif dalam konteks pengajaran agama Islam di tingkat SMP dan menyarankan bahwa implementasi TGT dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kolaborasi dan partisipasi aktif pelajar dalam pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

C M Hsiung (2014), L. F. Pengenalan Dini Kelompok Pembelajaran Kolaboratif yang Tidak

- Efisien. 30.6, 534–45; Jurnal Pembelajaran Berbantuan Komputer.
- D.N.Arifin (2022). Peran Kinerja Guru Dalam Membentuk Karakter Kolaboratif Pada Siswa Kelas IV. *Al-Mada: Jurnal Kajian Sosial dan Keagamaan*, 5.2, hlm.176–89.
- D.Y. Enis Nurnawati (2012). Meningkatkan Kerjasama Siswa Sekolah Menengah dengan Menggunakan Metode Pendidikan Kooperatif Think Pair Share. *Jurnal Pendidikan Fisika Unnes, UPEJ*, 1.1.
- Hui-Hua Pai dan David A. Sears (2012). Pengaruh studi individu versus kooperatif terhadap motivasi dan pembelajaran setelah penghapusan penghargaan. 80.3, 246–62, *Jurnal Pendidikan Eksperimental*.
- ISA Wahid (2022). Siswa Madrasah Ibtidaiyah dapat meningkatkan kemampuan berbicaranya dengan mengikuti Teams Games Tournament (Tgt). *JISIP (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 6.2.
- Slavin (2014), R. E. Prestasi Akademik dan Pembelajaran Kooperatif: Mengapa Kerja Kelompok Efektif? [Pembelajaran Kolaboratif dan Rendimiento Akademik: Bagaimana Fungsi Kerja Kelompok?]. 30.3, 785–91; *Anales de Psicologia/Sejarah Psikologi*.
- UR Hastuti (2022). Analisis Tafsir Surat Al-Maidah Ayat (2) Sebagai Konsep Layanan Perpustakaan THE LIGHT, 2.2 (88–93), *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*.
- Y.Gayatri (2009). Salah satu alternatif model pembelajaran biologi adalah jenis Cooperative Learning Team Game Tournaments (Tgt). *Jurnal Pendidikan dan Sains, Didaktik*, 9.3.