

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI
PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN PAI
DI SD NEGERI 020 REA BARAT**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh:

NURUL AISYAH. N

NIM : 10156121202

JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN

STAIN MAJENE

2025

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat” yang disusun oleh **Nurul Aisyah. N, NIM. 10156121202**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Jumat 19 September 2025 M bertepatan 26 Rabiul Awal 1447 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 25 September 2025 M

2 Rabiul Akhir 1447 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Darwis, S.Si., M.Si.	()
Sekretaris	: Zuhdiah, S.Hum., M.Pd.	()
Munaqisy I	: Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A.	()
Munaqisy II	: Kamus, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd.	()
Pembimbing I	: Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed.	()
Pembimbing II	: Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.	()

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan




Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197408151998031004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Nurul Aisyah. N, NIM: 10156121202**, Mahasiswa program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

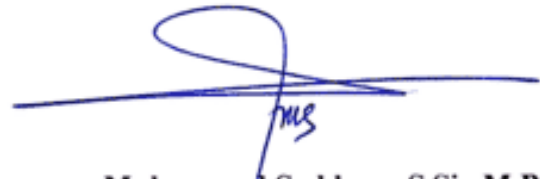
Majene, 9 September 2025

Pembimbing I



Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed.
Nip 198911102019032020

Pembimbing II



Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.
Nip 199006292019031009

PERNYATAAN KEASLIAN

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Aisyah. N
NIM : 10156121202
Tempat, Tanggal Lahir : Polewali, 26 Juni 2002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Desa Patampanua, Kec. Matakali,
Kab. Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat
Judul : Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika ditemukan hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Majene, 15 September 2025



Nurul Aisyah. N
NIM. 10156121202

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah *robbil 'aalamiin* segala puji bagi Allah swt. Tuhan semesta alam yang senantiasa mencurahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, hidayah dan inayah-Nya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Salawat serta salam semoga tetap tercurah kan kepada baginda Rasulullah Muhammad saw., kepada keluarga, beserta seluruh sahabatnya, dan semoga kelak seluruh umatnya mendapat syafaat dari beliau. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ayahanda **Nursalam, A.Ma.Pd.** dan ibunda **Burda** Hafidzhahumullah, selaku orang tua yang tak pernah lelah memberikan doa, dukungan, serta selalu mengusahakan dan berjuang keras demi pendidikan penulis.

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat” disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu **Prof. Dr. Hj. Wasilah Sahabuddin, ST., M.T** selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene beserta Wakil Ketua I, II, III yang telah membina dan memimpin STAIN Majene menjadi tempat bagi peneliti untuk memperoleh ilmu.
2. Bapak **Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.** selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene.

3. Bapak **Darwis, S.Si., M.Si.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) STAIN Majene.
4. Ibu **Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed.** dan Bapak **Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.** selaku pembimbing I dan II penulis, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang konstruktif sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Ibu **Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A.** dan Bapak **Kamus, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd.** selaku penguji I dan II penulis yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan memberikan evaluasi, serta memberikan kritik, saran, dan masukan, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Seluruh dosen, khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam dan segenap **Staf Administrasi Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene** yang telah banyak membantu penulis dalam penyelesaian segala kelengkapan administrasi yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.
7. Ibu **Arnida, S.Pd.** selaku Kepala SD Negeri 020 Rea Barat dan segenap guru SD Negeri 020 Rea Barat yang sudah banyak memberikan bantuan kepada penulis. Terkhusus kepada guru PAI Ibu **Rahmatia, S.Pd.I.** penulis mengucapkan banyak terima kasih karena telah bersedia memberikan waktu untuk melakukan kegiatan eksperimen proses pembelajaran di kelas V A SD Negeri 020 Rea Barat selama empat kali pertemuan terkait hal yang diteliti oleh penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Adik-adik kelas V A yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Kepada saudara-saudara penulis, **Muh. Arif Fahri. N, S.H., Nurul Rahmiyanti. N** rahimahullah, **Nurul Islamiyanti. N, S.H., Muh. Alifuddin. N** dan **Nurul Hasanah** yang senantiasa mendoakan,

memberikan bantuan, serta dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

10. Seluruh keluarga yang ikut serta memberikan doa, dukungan dan bantuan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Kepada **Mutiah Mudrikah** dan **Wahyuni**, teman curhatku yang selalu siap menjadi pendengar setia. Terima kasih atas segala dukungan, bantuan, dan semangat yang tak pernah habis, baik selama masa perkuliahan maupun dalam proses penyelesaian skripsi ini.
12. Teman-teman kosku, **Wiwi Grina**, **Ade Sri Handayani S.**, **Tazkia Nur**, dan **Yuliana** yang telah membantu dan mendukung penulis selama menjalani masa perkuliahan dan kehidupan bersama.
13. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021, khususnya kelas TP. 6 terima kasih atas kebersamaan dan dukungannya selama perkuliahan.
14. Terakhir kepada diri saya sendiri, sebuah ucapan syukur yang paling dalam. Terima kasih karena tidak lelah berproses, dan terima kasih telah berani menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Majene, 15 September 2025

Penulis



Nurul Aisyah. N
NIM: 10156121202

DAFTAR ISI

PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Hipotesis.....	7
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	8
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN TEORETIS	14
A. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	14
B. Keterampilan Kolaborasi.....	21
C. Pendidikan Agama Islam.....	25
D. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	28
B. Pendekatan Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel.....	29
D. Metode Pengumpulan Data.....	29
E. Instrumen Penelitian.....	30
F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen.....	32
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian.....	37
B. Pembahasan.....	65
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
DAFTAR LAMPIRAN	74

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	92
-----------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	31
Tabel 3.3 Butir Pernyataan Angket Keterampilan Kolaborasi	31
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Angket Keterampilan Kolaborasi.....	34
Tabel 4.1 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	37
Tabel 4.2 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	38
Tabel 4.3 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	38
Tabel 4.4 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	39
Tabel 4.5 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	39
Tabel 4.6 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	40
Tabel 4.7 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	40
Tabel 4.8 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	41
Tabel 4.9 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	41
Tabel 4.10 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	42
Tabel 4.11 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	42
Tabel 4.12 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	43
Tabel 4.13 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	43
Tabel 4.14 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	44
Tabel 4.15 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	44
Tabel 4.16 Hasil Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	45
Tabel 4.17 Data <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	45
Tabel 4.18 Kategorisasi Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Sebelum Penerapan Model Pembelajaran TGT	46
Tabel 4.19 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	47
Tabel 4.20 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	49
Tabel 4.21 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	49
Tabel 4.22 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	50
Tabel 4.23 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	50
Tabel 4.24 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	51
Tabel 4.25 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	51
Tabel 4.26 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	52
Tabel 4.27 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	52

Tabel 4.28 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	53
Tabel 4.29 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	53
Tabel 4.30 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	54
Tabel 4.31 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	54
Tabel 4.32 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	55
Tabel 4.33 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	55
Tabel 4.34 Hasil Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	56
Tabel 4.35 Data <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	56
Tabel 4.36 Kategorisasi Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Setelah Penerapan Model Pembelajaran TGT.....	57
Tabel 4.37 Deskripsi Statistik Perbandingan Rata-Rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik per Indikator.....	58
Tabel 4.39 Uji Normalitas.....	64
Tabel 4.40 Paired Sample Test	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3.1 Desain <i>Pre-test Post-test</i>	28
Gambar 3.2 Uji Reliabilitas Angket.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	74
Lampiran 2 Modul Ajar.....	77
Lampiran 3 Lembar Pernyataan Kuesioner <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	83
Lampiran 4 Lembar Pernyataan Kuesioner <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik.....	85
Lampiran 5 Dokumentasi Peneliti.....	87

ABSTRAK

Nama : Nurul Aisyah. N
NIM : 10156121202
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya keterampilan kolaborasi sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21 yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran PAI. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa keterampilan ini masih tergolong rendah pada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V A di SD Negeri 020 Rea Barat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* jenis *One Group Pre-test Post-test*. Subjek penelitian terdiri dari 22 peserta didik kelas V A. Data dikumpulkan melalui angket yang mengukur keterampilan kolaborasi. Instrumen penelitian berupa angket keterampilan kolaborasi yang disusun berdasarkan indikator Trilling & Fadel, mencakup kemampuan bekerja efektif dan menghargai anggota tim, kemampuan beradaptasi, bertanggung jawab, dan berkontribusi terhadap tim. Data dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-test* dengan bantuan program SPSS versi 26.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 51,23 pada *pre-test* menjadi 62,27 pada *post-test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} -9,558$ yang lebih besar dari $t_{tabel} 2,080$, dengan nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri 020 Rea Barat.

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam memilih model pembelajaran yang inovatif untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik, serta memperkaya literatur empiris mengenai penerapan TGT dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan kolaborasi telah diakui sebagai kompetensi utama abad ke-21 yang esensial bagi peserta didik. Keterampilan ini tidak hanya berkontribusi pada keberhasilan akademik, tetapi juga menjadi modal penting dalam menghadapi persaingan global yang semakin ketat.¹ Oleh karena itu, pendidikan harus berperan aktif dalam mengembangkan keterampilan ini melalui model pembelajaran yang inovatif.²

Hal ini sejalan dengan kerangka OECD *Education 2030*, yang menempatkan keterampilan kolaborasi sebagai bagian dari kompetensi transformatif abad ke-21. OECD menekankan bahwa peserta didik perlu dibekali kemampuan untuk mencipta nilai baru, menyelesaikan konflik secara konstruktif, serta bertanggung jawab secara sosial, semua itu membutuhkan keterampilan kolaborasi yang kuat.³

Pentingnya pendidikan dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi juga telah ditegaskan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.⁴

¹Silfia Ilma, dkk, “Students Collaboration Skills in Science Learning”, *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol. 619, 2021, h. 204.

²Endang W. dan Asep Andi Rahman, “Utilizing Team Games Tournament Method to Enhance Learning Outcomes on Islamic Studies at Elementary School”, *Jurnal Keprofesian Guru Keagamaan*, Vol. 2, No. 2, 2024, h. 118.

³OECD, *The Future of Education and Skills: Education 2030*, (Paris: OECD Publishing, 2019), h. 4–5.

⁴*Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Meskipun demikian peserta didik sering mengalami kesulitan dalam bekerja sama. Hal ini disebabkan oleh sistem pembelajaran di sekolah yang umumnya menitikberatkan pada pendekatan individual, sehingga kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengasah kemampuan kerja sama dalam kelompok.⁵ Kurangnya interaksi sosial dalam lingkungan belajar menjadi salah satu faktor penghambat perkembangan keterampilan kolaborasi peserta didik.⁶

Lebih jauh lagi, jika ditinjau dari perspektif global, keterampilan kolaborasi peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan negara-negara lain, sebagaimana tercermin dalam hasil studi internasional seperti PISA. Hal ini ditunjukkan dengan tidak ikut sertanya Indonesia dalam modul penilaian *Collaborative Problem Solving* yang diselenggarakan oleh OECD dalam PISA 2015. Ketidakhadiran ini mengindikasikan bahwa pengembangan keterampilan kolaborasi belum menjadi prioritas dalam sistem evaluasi pendidikan nasional.⁷ Penelitian di tingkat sekolah dasar juga menunjukkan hal serupa, Sufiyah dan Wijaya, misalnya, dalam penelitiannya di SDIT Al Irsyad Al Islamiyah, menemukan bahwa capaian indikator kolaborasi peserta didik kelas IV hanya berada pada kisaran 20% hingga 50%, yang menunjukkan bahwa keterampilan ini tergolong rendah.⁸

Menariknya, tantangan serupa juga ditemukan dalam pembelajaran PAI. Padahal, mata pelajaran PAI memiliki potensi yang besar untuk menumbuhkan

⁵Norfadila B., dkk, "The Effectiveness of Team Games Tournament in Improving Students' Collaborative Abilities", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 8, No. 3, 2024, h. 467.

⁶Andi Fitri N., dkk, "The Effectiveness of the Team Games Tournament Strategy in Improving Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Learning Class VIII SMP IT Wildan Mamuju", *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences*, Vol. 6, No. 3, 2024, h. 604–605.

⁷OECD, *Students' Well-Being: PISA 2015 Results (Volume V)*, (Paris: OECD Publishing, 2017). h. 30.

⁸Faela Sufiyah dan Bagus Rahmad Wijaya, "Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Pembelajaran IPAS SD," *Journal of Education for All*, Vol. 2, No. 2, 2024, h. 113–118.

nilai-nilai kolaboratif, seperti kerja sama, tenggang rasa, dan saling menghargai.⁹ Hal ini sebagaimana disebutkan dalam firman Allah swt. dalam ayat al-Qur'an QS. Al-Mā'idah/5:2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Terjemahan bahasa Mandar:

*Anna situlu-tulungo'o (mappogau') acoang anna takwa, anna da situlu-tulung mappogau' dosa anna apawali-waliang. Anna takwao di Puang Alla Taala, sitonganna Puang Alla Taala tongang mebe'i sessana.*¹⁰

Terjemahan bahasa Indonesia:

Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.¹¹

Ayat ini mempertegas bahwa pentingnya bekerja sama dalam kebaikan dan takwa, yang sejalan dengan konsep kolaborasi dalam pembelajaran. Untuk mendukung penerapan model ini secara lebih tepat, penting untuk memahami perbedaan antara keterampilan kolaborasi dan kerja sama yang kerap dianggap sama. Keduanya memang memiliki tujuan yang serupa, yaitu mencapai hasil bersama melalui interaksi kelompok.¹² Namun kerja sama umumnya menitikberatkan pada pembagian tugas antar anggota,¹³ sedangkan kolaborasi melibatkan proses berpikir dan pemecahan masalah secara bersama-sama melalui

⁹Andi Fitri N., dkk, "The Effectiveness of the Team Games Tournament Strategy in Improving Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Learning Class VIII SMP IT Wildan Mamuju", *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences*, Vol. 6, No. 3, 2024, h. 604.

¹⁰Muh. Idham Khalid Bodi, *Koroang Mala'bi' Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Balitbang Agama Makassar, 2019), h. 190–191.

¹¹Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022).

¹²Bernie Trilling dan Charles Fadel, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, (Jossey-Bass: 2009,) h. 55–56.

¹³Studylib, "What do you mean by 'collaborative learning'?", diakses pada 8 Juni 2025, <https://studylib.net/doc/7967844/what-do-you-mean-by--collaborative-learning>

komunikasi aktif, saling menghargai pendapat, serta tanggung jawab kolektif.¹⁴ Dengan demikian, keterampilan kolaborasi mencerminkan bentuk kerja sama yang sangat relevan dengan karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Di sisi lain, pembelajaran PAI di sekolah dasar selama ini masih didominasi oleh metode ceramah atau satu arah yang bersifat tekstual, kaku, dan kurang menyentuh aspek afektif dan sosial peserta didik. Model pembelajaran seperti ini cenderung menempatkan peserta didik sebagai objek pembelajaran, bukan subjek aktif, sehingga menghambat proses interaksi dan kolaborasi antar peserta didik.

Mata pelajaran PAI kerap dianggap monoton oleh peserta didik karena penyampaiannya yang bersifat tekstual dan satu arah, sehingga menurunkan minat dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Endang dan Rahman yang menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di tingkat dasar masih kurang mengaktifkan peserta didik secara optimal, baik dari segi partisipasi maupun pemahaman materi.¹⁵ Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan, seperti model TGT yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan kolaboratif.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan kolaborasi ialah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran TGT merupakan pendekatan kooperatif yang dirancang agar mudah diterapkan dan melibatkan seluruh peserta didik secara aktif tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan, memungkinkan peserta didik belajar santai

¹⁴Laura Greenstein, *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning* (California: Corwin, 2012). h. 127–128.

¹⁵Endang Widiyanti & Asep Andi Rahman, Utilizing Team Games Tournament Method to Enhance Learning Outcomes on Islamic Studies at Elementary School, *Jurnal Keprofesian Guru Keagamaan*, Vol.2, No.2, 2024, h. 107–118.

di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹⁶

Efektivitas model *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi telah dibuktikan melalui berbagai penelitian. Misalnya, penelitian Kusumawati dan Kristin menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran Matematika di kelas V secara signifikan meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.¹⁷ Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian Safitri dkk. yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).¹⁸

Penelitian terkait model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga menunjukkan hasil yang positif dalam konteks mata pelajaran PAI. Ikhsan dan Supriadi menemukan bahwa penerapan model TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kerja sama peserta didik kelas VII dalam pembelajaran PAI di UPTD SMPN 3 Harau, dengan nilai signifikansi sebesar 0,010 ($p < 0,05$).¹⁹ Selain itu, penelitian Rosihin menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas III A.²⁰

¹⁶Irma Erviani, Hilmi Hambali, dan Rahmatia Thahir, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa,” *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 2, No. 3, 2022, h. 30–38,

¹⁷Indah Kusumawati dan Firosalia Kristin, “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament Di Kelas V Sekolah Dasar”, *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)*, Vol. 6, No.20, 2023, h. 50.

¹⁸Erika Safitri, dkk. “Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD”, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 04, 2024, h. 674.

¹⁹Ikhsan Arrahman dan Supriadi, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Kerja Sama Dalam Pembelajaran PAI Fase D di UPTD SMPN 3 Harau”, *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*, Vol. 6, No. 1, 2025, h. 422.

²⁰Rosihin, “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Mata Pelajaran PAI”, *PAEDAGOGIE*, Vol. 16, No. 1, 2021, h. 29.

Penelitian Yulianti dkk. juga mendukung hal tersebut, dengan temuan bahwa model pembelajaran TGT secara signifikan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII B pada mata pelajaran PAI.²¹

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, model *Teams Games Tournament* memiliki potensi kuat untuk diterapkan di jenjang sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi, dan minat belajar, sedangkan kajian yang secara khusus meneliti pengaruh model TGT terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Meskipun model TGT telah terbukti efektif dalam berbagai konteks, penting untuk mengujinya secara spesifik terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran PAI. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan benar-benar mampu menjawab tantangan kolaboratif yang dihadapi peserta didik di lapangan. Dengan demikian, penelitian ini menjadi relevan untuk menjawab kebutuhan empiris dan teoretis mengenai efektivitas model TGT secara kontekstual dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 020 Rea Barat, ditemukan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari minimnya interaksi selama pembelajaran, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelompok, serta kecenderungan peserta didik untuk belajar secara individual.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam

²¹Lala Yulianti, dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Karawang Timur”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 9, No. 22, 2023, h. 560.

Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 020 Rea Barat’.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V A sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat?
2. Bagaimana gambaran keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V A setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat?
3. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V A pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat?

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara mengenai adanya hubungan antara dua variabel atau lebih yang dirumuskan berdasarkan teori dan logika ilmiah, serta memerlukan pembuktian melalui penelitian empiris.²²

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti mengajukan dua hipotesis sebagai solusi sementara atas permasalahan penelitian yaitu:

H_a : Model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V A pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat.

H_0 : Model pembelajaran *Teams Games Tournament* tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V A pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat.

²²Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Cet. 4; Jakarta: Kencana, 2017), h. 38.

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dan penafsiran yang terlalu luas, maka penelitian ini perlu ditegaskan dan dibatasi makna dari istilah-istilah utama yang digunakan dalam judul penelitian.

1. Definisi Operasional

a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin dalam Isrok'atun dan Rosmala *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar dengan unsur permainan edukatif dan turnamen.²³

Model pembelajaran TGT dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan kolaborasi. Proses pembelajaran dalam TGT terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:²⁴

- 1) Penyajian kelas,
- 2) Belajar kelompok,
- 3) Permainan,
- 4) Turnamen,
- 5) Penghargaan kelompok.

b. Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi merujuk pada kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Keterampilan ini

²³Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 143.

²⁴Musdalipa, dkk, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*, (Solok: Penerbit Mitra Cendekia Media, 2022), h. 25–27.

mencakup komunikasi yang baik, koordinasi yang efektif, penghargaan terhadap pendapat orang lain, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Dalam penelitian ini, keterampilan kolaborasi diukur menggunakan angket yang disusun berdasarkan indikator dari Trilling dan Fadel. Adapun indikator keterampilan kolaborasi tersebut yaitu:²⁵

- 1) Bekerja secara efektif dan menghargai anggota tim.
- 2) Kemampuan beradaptasi.
- 3) Tanggung jawab
- 4) Berkontribusi kepada tim.

2. Ruang Lingkup Pembahasan

Penelitian ini memiliki dua variabel penelitian yaitu satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sedangkan variabel terikatnya atau variabel yang dipengaruhi yaitu keterampilan kolaborasi peserta didik pada materi Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah. Variabel tersebut akan dikaitkan dengan masing-masing teori sehingga menjadi indikator yang kemudian akan dijabarkan dalam butir pernyataan dalam penelitian.

E. Kajian Pustaka

1. Ikhsan Arrahman dan Supriadi dalam penelitiannya dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Kerja Sama dalam Pembelajaran PAI Fase D di UPTD SMPN 3 Harau”. Adapun dalam hasil penelitiannya yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memberikan dampak signifikan pada peningkatan

²⁵Bernie Trilling dan Charles Fadel, *21st Century Skills*, (John Wiley & Sons, Inc, 2009). h. 55.

kerja sama peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PAI di UPTD SMPN 3 Harau, didapatkan angka signifikansi (2-tailed) sekitar 0,010 yaitu lebih dari nilai $\alpha = 0,05$, mengakibatkan H_0 ditolak dan H_1 diterima.²⁶

Adapun yang menjadi persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran TGT. Persamaan selanjutnya yaitu pada mata pelajaran yang dikaji yaitu mata PAI. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan; penelitian sebelumnya menerapkan pendekatan *Quasi Experimental Design*, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan *Pre-Experimental Design*. Perbedaan selanjutnya terletak pada variabel terikat dan jenjang pendidikan, penelitian sebelumnya menggunakan kerja sama pada jenjang SMP, sedangkan penelitian ini menggunakan keterampilan kolaborasi pada jenjang SD.

2. Yulia Eka Yanti dan Aminah Yhasmin dalam penelitiannya dengan judul “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day”. Adapun dalam hasil penelitiannya yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV SD Anak Sholeh Full Day, yang berkisar 8,3% hingga mencapai hasil 80,75%. Dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, keterampilan kolaborasi siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 52,5% (kriteria cukup kolaboratif)

²⁶Ikhsan Arrahman dan Supriadi, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Kerja Sama Dalam Pembelajaran PAI Fase D di UPTD SMPN 3 Harau”, *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*, Vol. 6, No. 1, 2025, h. 422.

menjadi 72,5% pada siklus I (kriteria kolaboratif), dan meningkat kembali menjadi 80,75% pada siklus II (kriteria kolaboratif).²⁷

Adapun yang menjadi persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran TGT sebagai upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, kemudian letak perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah pada metode penelitian, pada penelitian sebelumnya menggunakan PTK sedangkan pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian *Pre-experimental Design*. Perbedaan selanjutnya adalah pada objek penelitian yang di mana objek penelitian yaitu mata pelajaran IPA sedangkan objek penelitian ini mata pelajaran PAI, serta pada lokasi.

3. Binti Rosyida dkk. dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik pada Pembelajaran Geografi SMA” menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 5 Jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan kolaborasi kelas eksperimen sebesar 84,47 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 71,82. Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test* memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini menunjukkan bahwa model TGT

²⁷Yulia Eka Yanti dan Aminah Yhasmin, “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day”, *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 1, No.1, 2023, h. 62.

berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik.²⁸

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan model pembelajaran TGT serta fokus pada keterampilan kolaborasi sebagai variabel terikat. Keduanya juga menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh model terhadap keterampilan tersebut. Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu diterapkan pada mata pelajaran Geografi di tingkat SMA dengan *Quasi-Experimental Design Post-test Only Control Group*, sedangkan penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran PAI di tingkat SD dengan *Pre-Experimental Design One Group Pre-test Post-test*.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui bagaimana gambaran keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V A sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam mata pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat.
- b. Mengetahui bagaimana gambaran keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V A setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam mata pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat.
- c. Menguji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V A pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat.

²⁸Binti Rosyida, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik pada Pembelajaran Geografi SMA", *Majalah Pembelajaran Geografi*, Vol. 6, No. 1, 2023, h. 132.

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dan praktis.

a. Kegunaan Ilmiah

- 1) Menjadi upaya dalam meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama yang berhubungan dengan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, melalui penerapan model pembelajaran TGT dalam upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

b. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap:

1) Kegunaan Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat berperan memotivasi dan membantu untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi selama proses pembelajaran.

2) Kegunaan Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini mampu dipergunakan agar menjadi motivasi dan pendorong bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Model Pembelajaran Teams Games Tournament

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan urutan alur atau langkah-langkah yang biasanya diikuti oleh sejumlah kegiatan pembelajaran.¹ Joyce & Weil dalam Octavia berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), membuat bahan pembelajaran, dan mengarahkan pembelajaran di kelas atau tempat yang lain.²

Secara umum, model-model mengajar yang efektif memiliki ciri-ciri khas yang dapat dikenali sebagai berikut.³

- a. Memiliki prosedur yang sistematis. Sebuah model mengajar adalah prosedur sistematis yang dirancang untuk mengubah perilaku peserta didik berdasarkan asumsi-asumsi tertentu.
- b. Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model mengajar menetapkan tujuan khusus yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik.
- c. Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model mengajar.
- d. Ukuran keberhasilan. Menggambarkan dan menjelaskan hasil belajar berupa perilaku yang diharapkan ditunjukkan oleh peserta didik setelah mengikuti dan menyelesaikan proses pembelajaran.

¹M. Sobry Sutikno, *Metode & Model - Model Pembelajaran: Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*, (Lombok: Holistica, 2019), h. 52.

²Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 12.

³Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, h. 14–15.

- e. Interaksi lingkungan. Model mengajar menentukan cara yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dan bereaksi terhadap lingkungan.

Dalam model pembelajaran terdapat tiga komponen utama yaitu tujuan pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menjelaskan prosedur dan langkah-langkah pembelajaran yang sistematis dan terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru melalui perencanaan dan desain yang matang.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang relevan dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi adalah *Teams Games Tournament*, yang dikembangkan oleh Robert Slavin. Menurut Robert Slavin dalam Isrok'atun dan Rosmala, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikembangkan melalui belajar dalam kelompok kecil.⁴ Slavin dalam Wirawan Fadly, menyatakan bahwa TGT tidak hanya berfokus pada kerja kelompok, tetapi juga mencakup unsur kompetisi antar tim yang mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran.⁵ TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu mendorong peningkatan partisipasi aktif peserta didik secara menyeluruh, tanpa memandang perbedaan status karena mengandung unsur permainan dan turnamen akademik serta perolehan skor, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk tetap bersemangat, aktif, serta terhindar dari rasa bosan atau jenuh selama proses pembelajaran di kelas.⁶ Model TGT ini memberikan kesempatan para peserta didik untuk aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran dengan adanya edukatif yang

⁴Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 143.

⁵Wirawan Fadly, *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*, (Bantul: Bening Pustaka, 2022), h. 186.

⁶Bukhari, "Model Teams Games Tournament," *Jurnal Eksperimental*, Vol. 11, No. 1, 2022, h. 18–26.

menantang. Di mana peserta didik melakukan pertandingan dan berlomba-lomba mendapatkan skor untuk kelompoknya.

Dalam teori pembelajaran, model *Teams Games Tournament* sejalan dengan pendekatan konstruktivisme sosial yang diperkenalkan oleh Vygotsky. Menurut Vygotsky, pembelajaran terjadi melalui proses interaksi sosial, di mana individu mengembangkan pemahaman baru dengan bantuan dari orang yang lebih berpengalaman.⁷ Ia memperkenalkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menggambarkan bahwa peserta didik dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi melalui kolaborasi dengan teman sebaya atau bimbingan dari guru.⁸

Pada model TGT interaksi antar anggota kelompok selama diskusi dan turnamen akademik memberikan peluang bagi peserta didik untuk bertukar gagasan, menjelaskan konsep kepada rekan satu tim, serta saling mendukung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik peserta didik tetapi juga mengasah keterampilan sosial dan kolaboratif yang sangat penting dalam pendidikan abad ke-21.

3. Tahapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Ada 5 tahapan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai berikut:⁹

a. Penyajian Kelas

Pada tahap ini dilakukan sebuah pembelajaran yang biasa dilakukan pada awal pembelajaran yaitu guru berfokus pada pemberian materi pada peserta didik.

⁷L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, (Harvard University Press, 1978). h. 86.

⁸L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, h. 87.

⁹Musdalipa, Firda Razak, dan A Jaya Alam, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*, (Solok: Penerbit Mitra Cendekia Media, 2022), h. 25-27.

Penyajian materi pembelajaran biasanya dilakukan dengan ceramah atau tanya jawab kepada peserta didik. Penyajian materi dapat dilakukan dengan bergantung pada kreativitas guru.

b. Belajar Kelompok

Pada tahap ini peserta didik akan dibagi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan pada jenis kelamin, ras, dan kemampuan peserta didik yang berbeda. Setiap kelompok terdiri dari 4-6 orang. Pada tahap ini, peserta didik ditugaskan untuk mempelajari materi pembelajaran bersama anggota kelompoknya. Selama tahap ini berlangsung, peserta didik dituntut untuk mengerjakan lembar kerja yang dilakukan secara kolaboratif dengan anggota kelompoknya sehingga tercipta suasana diskusi. Hal ini dapat membuat peserta didik untuk melakukan tukar pendapat satu sama lain dan saling tolong menolong dalam mengingatkan peserta didik lain jika melakukan kesalahan.

c. Permainan

Pada tahap ini peserta didik akan melakukan kegiatan yaitu bermain secara berkelompok. Dalam permainan setiap kelompok menunjuk satu peserta didik sebagai perwakilan tim dan peserta didik lainnya akan membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya guna menguji seberapa pemahaman yang diperoleh oleh peserta didik terhadap materi yang diberikan pada tahap penyajian kelas dan belajar kelompok.

d. Turnamen

Pada tahap ini masih berhubungan dengan tahap permainan. Pada tahap ini peserta didik bersaing untuk mendapatkan skor. Peserta didik yang berhasil menjawab dengan baik dan tepat akan memperoleh skor untuk dirinya sendiri dan juga kelompoknya. Penentuan kemenangan ditentukan oleh jumlah skor yang

dimiliki setiap kelompok, dan kelompok yang memiliki skor tertinggi yang akan menjadi pemenangnya.

e. Penghargaan Kelompok

Pada tahap ini, guru dan peserta didik melakukan refleksi dan menghitung skor setiap kelompok. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang berhasil memenangkan pertandingan.

4. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Adapun tujuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Habibati yaitu:¹⁰

- a. Meningkatkan keterampilan-keterampilan dasar peserta didik.
- b. Meningkatkan interaksi positif antar peserta didik.
- c. Meningkatkan harga diri peserta didik.
- d. Menumbuhkan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Masing-masing model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti halnya model *Teams Games Tournament*. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan dari model *Teams Games Tournament*.

a. Kelebihan

- 1) Membantu peserta didik lebih fokus dan mencurahkan waktunya untuk menyelesaikan tugas secara maksimal.
- 2) Mendorong sikap saling menerima dan menghargai perbedaan antar individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.

¹⁰Habibati, *Strategi Belajar Mengajar*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), h. 95.

- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik.
- 5) Melatih peserta didik untuk berinteraksi dan menjalin hubungan sosial dengan orang lain.
- 6) Menumbuhkan semangat dan motivasi belajar yang lebih tinggi.
- 7) Memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.¹¹

b. Kekurangan

1) Bagi Guru

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam penerapan model ini adalah kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan akademik yang beragam. Namun, hal ini dapat diatasi apabila guru sebagai fasilitator mampu bersikap cermat dan bijak dalam menentukan pembagian kelompok. Selain itu, diskusi antar peserta didik sering kali memerlukan waktu yang cukup panjang, sehingga melebihi alokasi waktu yang telah direncanakan. Kendala ini dapat diminimalkan apabila guru mampu mengelola kelas secara efektif dan menyeluruh.

2) Bagi Peserta didik

Sebagian peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi terkadang belum terbiasa atau merasa kesulitan saat diminta menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya. Untuk mengatasi hal ini, peran guru sangat penting dalam memberikan bimbingan dan dukungan, agar peserta didik dengan

¹¹Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, h. 58–59.

kemampuan lebih mampu berbagi pengetahuannya secara efektif kepada peserta didik lainnya.¹²

¹²Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, h. 59.

B. Keterampilan Kolaborasi

1. Pengertian Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan seseorang untuk bekerja sama dengan individu lain dalam mencapai tujuan bersama. Keterampilan ini melibatkan komunikasi, koordinasi, dan kerja tim. Menurut Trilling & Fadel keterampilan kolaborasi merupakan salah satu kompetensi utama dalam *Framework for 21st Century Learning*, yang mencakup kemampuan untuk bekerja dalam tim, berkomunikasi secara efektif, serta mengembangkan tanggung jawab kolektif.¹³ Dalam laporan *The Future of Education and Skills 2030* yang diterbitkan oleh OECD, ditegaskan bahwa peserta didik perlu dilatih untuk menghadapi lingkungan yang semakin kompleks dan berbasis tim.¹⁴ Laporan tersebut menyoroti pentingnya membekali peserta didik dengan kompetensi abad ke-21, termasuk keterampilan kolaborasi, agar mereka dapat beradaptasi dengan tantangan masa depan yang melibatkan kerja sama dalam konteks sosial dan profesional yang beragam.¹⁵ Keterampilan ini menjadi semakin krusial dalam dunia yang terus berkembang dengan tantangan kompleks.

Greenstein menyatakan bahwa kolaborasi adalah tentang belajar merencanakan dan bekerja bersama, mempertimbangkan berbagai perspektif, serta terlibat dalam diskusi dengan cara berkontribusi, mendengarkan, dan mendukung orang lain.¹⁶ Menurut Ambarita keterampilan kolaborasi merupakan satu proses kerja sama untuk menciptakan suatu gagasan atau ide dan menyelesaikan masalah

¹³Bernie Trilling dan Charles Fadel, *21st Century Skills*, (John Wiley & Sons, Inc, 2009). h. 55.

¹⁴OECD, *The Future of Education and Skills 2030: The Future We Want*. (OECD Publishing, 2018), h. 2–3.

¹⁵OECD, *The Future of Education and Skills 2030: The Future We Want*, h. 4.

¹⁶Laura Greenstein, *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*, (Corwin, 2012). h. 127.

secara bersama-sama menuju visi bersama di sebuah organisasi yang saling tergantung kolaborasi merupakan kunci pemikiran kreatif.¹⁷ Claudia menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan suatu kemampuan dalam bekerja sama mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan satu tujuan.¹⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi dapat disimpulkan sebagai potensi untuk bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan atau tugas kelompok secara efektif yang melibatkan perencanaan bersama, diskusi, serta pertimbangan berbagai perspektif. Keterampilan ini meliputi tanggung jawab, akuntabilitas, serta kemampuan komunikasi, seperti berkontribusi dalam diskusi kelompok, mendengarkan pendapat orang lain, dan memberikan dukungan terhadap anggota kelompok.

2. Karakteristik Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi memiliki beberapa karakteristik menurut Siswati, yaitu:¹⁹

- a. Pembelajaran dilakukan dalam kelompok yang dibentuk secara sengaja.
- b. Peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar yang ditetapkan.
- c. Peserta didik difasilitasi untuk belajar dari rekan sekelompok dan dari proses interaksi sosial.
- d. Peserta didik difasilitasi untuk belajar dengan cara yang lebih efektif.
- e. Peserta didik difasilitasi untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.
- f. Guru mengatur proses pembelajaran dan memberikan dukungan, bukan menjadi pemberi seluruh informasi.

¹⁷Jenri Ambarita, *Pengantar Pembelajaran Berdiferensiasi*, (Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2023), h. 62.

¹⁸Cindy Claudia C. P.Pinto, dkk, *Pendekatan Saintifik Berbasis 4C Pada Siswa Sekolah Dasar*, (Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2023), h. 14.

¹⁹Bea Hana Siswati, *Inovasi Pembelajaran Biologi Di Kawasan Pertanian Industrial* (Mojokerto: PT Teguh Ikhyak Properti Seduluran, 2022), h. 38.

3. Indikator Keterampilan Kolaborasi

Peserta didik yang mampu berkolaborasi dengan baik akan menghasilkan lebih banyak pengetahuan, membuat peserta didik mampu bekerja sama merupakan kunci kesuksesan peserta didik untuk masuk ke tengah peradaban saat ini. Menurut Trilling & Fadel terdapat beberapa indikator keterampilan kolaborasi, diantaranya:²⁰

a. Bekerja secara efektif dan menghargai anggota tim.

Salah satu indikator penting dalam keterampilan kolaborasi adalah kemampuan peserta didik untuk bekerja secara efektif dalam tim dan menghargai setiap anggota kelompok. Bekerja secara efektif dalam kolaborasi mencakup kemampuan mengatur waktu, membagi tugas sesuai kompetensi, serta mengambil keputusan bersama dengan mempertimbangkan pendapat semua anggota. Efektivitas ini dapat tercapai jika setiap individu memiliki keterampilan dalam komunikasi, manajemen waktu, serta berpikir kritis yang baik. Di sisi lain, menghargai anggota tim tampak dari sikap mendengarkan secara aktif, bersikap terbuka terhadap perbedaan pendapat, dan memberikan umpan balik secara konstruktif.²¹

b. Kemampuan beradaptasi

Kemampuan beradaptasi merupakan salah satu indikator penting dalam keterampilan kolaborasi peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis kerja kelompok. Indikator ini mencerminkan sikap terbuka terhadap ide-ide baru, kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan peran maupun tugas kelompok, serta fleksibilitas dalam melaksanakan tanggung jawab secara optimal. Peserta didik yang memiliki tingkat adaptabilitas yang baik cenderung

²⁰Bernie Trilling dan Charles Fadel, *21st Century Skills*, h. 55.

²¹Creately Team, *Collaboration Skills: Examples, Benefits & Ways to Develop Them*, Creately Guides, diakses 25 Mei 2025, <https://creately.com/guides/collaboration-skills/>.

mampu menghadapi dinamika kelompok dengan lebih efektif, sehingga keberlangsungan proses pembelajaran tetap berjalan secara produktif dan efisien.²²

c. Tanggung jawab.

Sikap tanggung jawab dalam belajar mencerminkan kesadaran dan kemauan peserta didik untuk menjalankan tugas serta kewajiban yang menjadi bagian dari perannya, baik terhadap diri sendiri, orang lain, maupun lingkungan sekitarnya. Tanggung jawab ini juga mencakup kemampuan untuk menyesuaikan diri dalam upaya mencapai kompetensi yang dimilikinya. Jika peserta didik kurang memiliki rasa tanggung jawab dalam belajar, hasil yang diperoleh pun cenderung tidak optimal, sehingga mereka kesulitan memahami sejauh mana kemampuan mereka sebenarnya. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki rasa tanggung jawab tinggi dalam belajar cenderung lebih mudah meraih apa yang mereka cita-citakan.²³

d. Berkontribusi kepada tim.

Indikator keterampilan kolaborasi pada aspek kontribusi merujuk pada kemampuan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses kerja kelompok.²⁴ Hal ini terlihat dari keaktifan mereka dalam berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta saling membantu memahami materi pelajaran. Piumsom-boon dkk., dalam karya Wibowo dkk., menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, sikap dan tindakan peserta didik yang mau berbagi ide, informasi, maupun solusi dalam diskusi kelompok tidak hanya mendukung keberhasilan tugas, tetapi juga dapat

²²Creately Team, *Collaboration Skills: Examples, Benefits & Ways to Develop Them*, Creately Guides, diakses 25 Mei 2025, <https://creately.com/guides/collaboration-skills/>.

²³Firman, dkk., "Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa SMA pada Pembelajaran belajaran Biologi", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, Vol.7, No.1, 2023, h. 86.

²⁴Ayu Irnadianis Ifada, dkk, "Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dalam Pembelajaran Matematika melalui Problem Based Learning Di Sekolah Menengah Pertama", *PTK*, Vol.4, No.2, 2024, h. 449.

meningkatkan rasa kepedulian terhadap teman dan lingkungan sekitarnya.²⁵ Selanjutnya, Savolainen yang juga dikutip dalam karya Wibowo dkk., menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam kelompok dapat membantu mereka mengolah dan memahami informasi dengan lebih baik melalui interaksi dan pertukaran pikiran bersama anggota kelompoknya.²⁶

C. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan proses sistematis dan sadar dalam mentransformasikan nilai-nilai ajaran Islam kepada peserta didik melalui dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada penyampaian ilmu keislaman secara tekstual, tetapi juga menekankan pada pembentukan sikap religius yang inklusif, moderat, dan kontekstual dalam kehidupan sosial. Syamsul Arifin menegaskan bahwa dalam konteks multikulturalisme Indonesia, PAI harus diarahkan untuk membangun karakter keagamaan yang toleran dan tidak eksklusif agar tidak menjadi faktor disintegratif dalam kehidupan berbangsa dan beragama.²⁷

Tujuan utama PAI adalah membentuk manusia beriman dan bertakwa kepada Allah swt. serta memiliki akhlak mulia yang tercermin dalam perilaku sehari-hari. Pendidikan ini ditujukan untuk menciptakan generasi yang memahami nilai-nilai Islam secara menyeluruh dan mampu menerapkannya dalam kehidupan pribadi dan sosial. Dalam konteks madrasah, Salamah menyebut bahwa PAI harus

²⁵A. M. Wibowo, dkk., "Critical Thinking and Collaboration Skills on Environmental Awareness in Project-Based Science Learning", *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol.13, No.1, 2024, h. 111.

²⁶A. M. Wibowo, dkk., "Critical Thinking and Collaboration Skills on Environmental Awareness in Project-Based Science Learning", *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol.13, No.1, 2024, h. 111.

²⁷Syamsul Arifin, *Toleransi Sejati: Teori dan Praktik Internalisasi Nilai dalam Pendidikan Agama Islam*, (Mataram: FTK UIN Mataram, 2019), h. 63.

mampu mengembangkan seluruh aspek potensi peserta didik spiritual, intelektual, emosional, dan sosial secara utuh dan seimbang.²⁸

Fungsi PAI tidak hanya sebagai mata pelajaran dalam sistem pendidikan nasional, tetapi juga sebagai wahana transformasi nilai-nilai keislaman yang berdampak pada pembentukan karakter bangsa. Di madrasah, PAI memiliki kedudukan strategis karena diajarkan dalam bentuk mata pelajaran yang terstruktur, seperti Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, dan SKI. Struktur ini menggambarkan bahwa PAI tidak hanya bertujuan membentuk pengetahuan, tetapi juga kesadaran nilai dan praktik kehidupan yang islami.²⁹

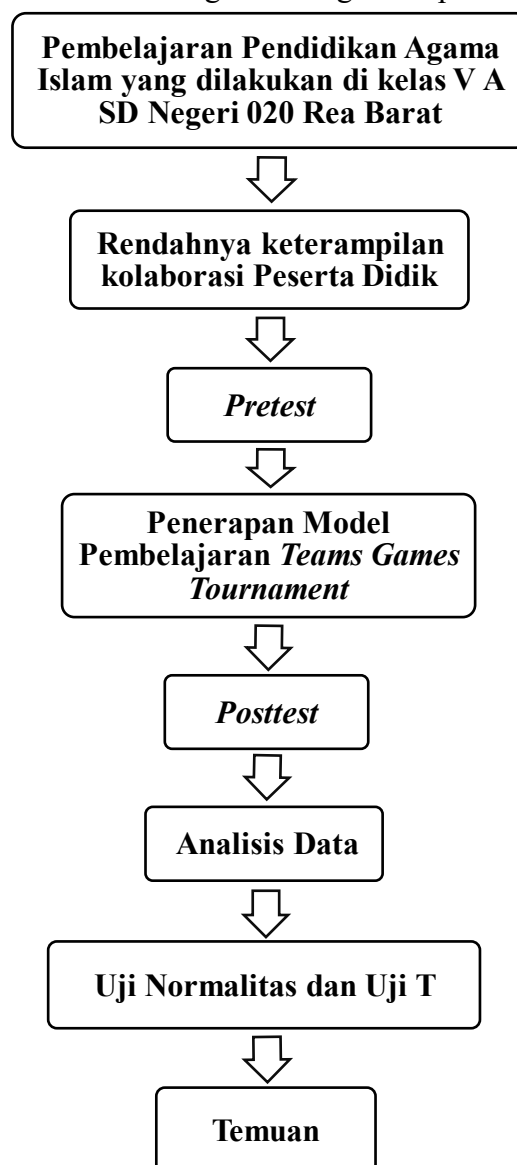
²⁸Salamah, *Pengembangan Model Kurikulum Holistik Pendidikan Agama Islam pada Madrasah Tsanawiyah: Teori dan Praktek*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), h. 35.

²⁹Salamah, *Pengembangan Model Kurikulum Holistik Pendidikan Agama Islam pada Madrasah Tsanawiyah: Teori dan Praktek*, h. 44.

D. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran adalah gambaran konseptual yang menjelaskan hubungan teoritis antar variabel, menjadi dasar perumusan hipotesis dan arah penelitian.

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Creswell dalam Dyah dan Bandur menyatakan bahwa pada dasarnya penelitian eksperimen berupaya untuk menguji keabsahan suatu gagasan atau proses spesifik, dalam rangka membuktikan apakah gagasan atau perlakuan tersebut menghasilkan dampak yang nyata pada hasil atau variabel dependen.¹

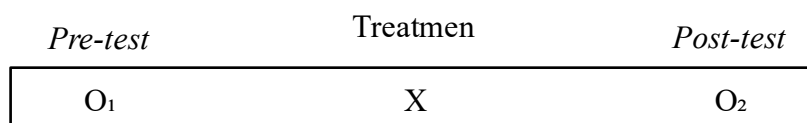
2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 020 Rea Barat beralamat lengkap di jalan Poros Majene, Kecamatan Matakali, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen yaitu jenis *One Group Pretest-Posttest*, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan kepada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Adapun bentuk desain penelitian eksperimen yang digunakan penulis sebagai berikut:

Gambar 3.1 Desain *Pre-test Post-test*



¹Dyah Budiastuti dan Agustinus Bandur, *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018), h. 9.

Keterangan:

O₁ : Pengukuran awal keterampilan kolaborasi peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PAI.

X : Treatment atau perlakuan yaitu penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PAI.

O₂ : Pengukuran akhir keterampilan kolaborasi peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PAI.

C. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan area generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan jumlah dan ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian diambil kesimpulannya.² Pada penelitian ini populasi yang digunakan ialah peserta didik kelas V A di SD Negeri 020 Rea Barat.

Mengenai penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Non-Probability Sampling* dengan pendekatan sampling jenuh. Metode ini merupakan teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian, dan umumnya diterapkan dalam penelitian dengan jumlah populasi yang relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang.³ Penelitian ini melibatkan seluruh populasi yaitu 22 peserta didik, sebagai sampel.

D. Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto dalam Mahmud berpendapat bahwa angket adalah metode pengumpulan informasi dengan menggunakan daftar pertanyaan tertulis

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Edisi Kedua Cet. Ke-6; Bandung: Alfabeta, 2024), h. 126.

³Nur Fadilah Amin, dkk, "Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian", *Jurnal Pilar*, Vol. 14, No. 1, 2023, h. 23.

yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan laporan tentang pengalaman pribadi atau informasi yang mereka miliki.⁴ Angket digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran PAI.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan perangkat yang disusun secara sistematis untuk mengukur fenomena alam maupun sosial, berupa tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, atau angket yang dikembangkan berdasarkan indikator variabel penelitian.⁵ Dalam penelitian ini, data atau fakta yang akan dikumpulkan adalah informasi mengenai model pembelajaran TGT dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yaitu lembar angket yang bertujuan untuk mengumpulkan data tentang keterampilan kolaborasi peserta didik. Angket tersebut berisi sejumlah pertanyaan yang dirancang untuk mengukur tingkat keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas V A SD Negeri 020 Rea Barat.

Guna memperoleh data yang akurat, instrumen ini menggunakan skala Likert, karena skala tersebut merupakan salah satu jenis skala yang umum digunakan untuk mengukur sikap seseorang.⁶ Skala Likert menggunakan dua jenis pertanyaan, yaitu pertanyaan positif dan negatif. Setiap pertanyaan, baik yang bersifat positif maupun negatif, diberikan skor menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 5, 4, 3, 2, dan 1.

⁴Mahmud, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian Pendidikan Agama Islam*, (Mojokerto: Yayasan Pendidikan Uluwiyah, 2022), h. 69.

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, h. 156, 293.

⁶Asep Saipul Hamdi dan E. Bahruddin, *Metode Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), h. 50.

Tabel 3.1 Skala Likert

Jawaban	Skor favorable (positif)	Skor unfavorable (negatif)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Netral	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Di bawah ini merupakan instrumen penelitian dalam bentuk kisi-kisi angket yang disusun untuk mengukur keterampilan kolaborasi peserta didik, yang diturunkan dari indikator variabel.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

No.	Indikator	No. Item	Jumlah Item
1.	Bekerja secara efektif dan menghargai anggota kelompok.	1, 2, 3	3
2.	Kemampuan beradaptasi.	4, 5, 6, 7	4
3.	Tanggung jawab.	8, 9, 10, 11	4
4.	Berkontribusi terhadap kelompok	12, 13, 14, 15, 16	5
Jumlah			16

Sumber: Danni, dkk.

Berikut ini adalah butir-butir pernyataan angket yang dikembangkan berdasarkan indikator keterampilan kolaborasi peserta didik sebagaimana tercantum dalam Tabel 3.2.

Tabel 3.3 Butir Pernyataan Angket Keterampilan Kolaborasi

Indikator	Pernyataan	+/-
Bekerja secara efektif dan menghargai anggota tim	1. Sebelum mengambil keputusan, saya berdiskusi dulu dengan teman kelompok	+
	2. Saya setuju dengan keputusan yang dibuat bersama dalam kelompok.	+
	3. Saya mempertahankan pendapat saya tanpa mempertimbangkan saran dari teman.	-

Indikator	Pernyataan	+/-
Kemampuan Beradaptasi	4. Saya tidak pilih-pilih teman untuk kerja kelompok	+
	5. Saya mau bekerja sama dengan siapa pun yang dipilih dalam kelompok.	+
	6. Saya tidak senang bekerja sama dengan teman-teman.	-
	7. Saya merasa teman senang bekerja sama dengan saya dalam kelompok.	+
Tanggung jawab	8. Saya lebih mementingkan kerja kelompok daripada urusan pribadi.	+
	9. Saya bersedia mengerjakan tugas yang disepakati bersama dalam kelompok.	+
	10. Tugas dari guru selalu saya kerjakan tepat waktu.	+
	11. Saya tidak mau menerima tugas yang dibagikan oleh kelompok.	-
Berkontribusi terhadap tim	12. Saya memberikan ide saat berdiskusi dalam kelompok.	+
	13. Saya membantu teman dalam menyelesaikan tugas kelompok dari guru.	+
	14. Saya memberikan pendapat tentang ide teman kelompok.	+
	15. Saya merasa diskusi kelompok hanya membuat masalah	-
	16. Saya ikut berdiskusi dan menyetujui hasil keputusan kelompok.	+

F. *Validasi dan Reliabilitas Instrumen*

Validasi adalah proses pengujian suatu alat ukur untuk memastikan bahwa instrumen tersebut mampu mengukur sesuai dengan tujuan yang dimaksudkan. Salah satu aspek penting dalam validasi adalah validitas, yang mencerminkan sejauh mana suatu alat ukur benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur

dalam penelitian. Selain validitas, reliabilitas juga menjadi faktor utama dalam kualitas alat ukur, yaitu sejauh mana instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya ketika digunakan dalam kondisi yang sama.

Instrumen penelitian berupa angket yang diadaptasi dari penelitian Danni dkk. telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian aslinya, kemudian dilakukan kembali uji validitas dan reliabilitas agar sesuai dengan konteks dan karakteristik peserta didik kelas V A SD Negeri 020 Rea Barat. Adapun hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua butir pernyataan memiliki nilai indeks Aiken's V yang bervariasi antara 0,93–1,00 yang artinya validitas isi sangat kuat. Sementara itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan hasil bahwa *Composite reliability* dan *Cronbach's Alpha* yang bervariasi antara 0,909 dan 0,927 yang menunjukkan tingkat keterandalan instrumen tinggi dan layak digunakan.⁷ Kedua nilai tersebut mencerminkan konsistensi internal yang tinggi, sehingga instrumen ini dinilai andal dan layak digunakan dalam mengukur keterampilan kolaborasi peserta didik.

1. Validitas

Validitas merupakan tingkat ketepatan suatu instrumen dalam mengukur variabel yang seharusnya diukur, sehingga instrumen tersebut dapat dikatakan sah dan sesuai dengan tujuan penelitian.⁸ Aspek ini sangat penting dalam penelitian karena menentukan keakuratan alat ukur dalam menilai variabel yang diteliti. Instrumen yang telah dinyatakan valid dapat digunakan dalam penelitian. Adapun untuk mengukur validitas, teknik seperti korelasi *Pearson Product-Moment* dapat digunakan. Rumus korelasi *Pearson Product-Moment* adalah sebagai berikut:

⁷Rahmat Danni, dkk., "Instrument Construction and Exploration of Students' Collaboration Skills Based on the Summated Rating Scale", *FWU Journal of Social Sciences*, Vol 18, No.3, 2024, h. 25–34.

⁸Fred L. Benu dan Agus S. Benu, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi, Administrasi, Pertanian, dan Lainnya*, Edisi Pertama (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 185.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \dots^9$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi r pearson

N : Jumlah sampel atau observasi

X : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

Kalkulasi validitas dapat dilakukan dengan aplikasi SPSS versi 26. Menurut kriteria pengujian, alat ukur dinyatakan valid jika r hitung $\geq r$ tabel dengan $\alpha = 0,05$, dan tidak valid jika r hitung $\leq r$ tabel.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Angket Keterampilan Kolaborasi

No. Pernyataan	r hitung	r tabel	Sig.	Keterangan
1	0.720	0.344	0.000	Valid
2	0.420	0.344	0.015	Valid
3	-0.034	0.344	0.852	Tidak Valid
4	0.536	0.344	0.001	Valid
5	0.636	0.344	0.000	Valid
6	0.717	0.344	0.000	Valid
7	0.436	0.344	0.011	Valid
8	0.453	0.344	0.008	Valid
9	0.644	0.344	0.000	Valid
10	0.454	0.344	0.008	Valid
11	0.614	0.344	0.000	Valid
12	0.609	0.344	0.000	Valid
13	0.369	0.344	0.035	Valid
14	0.615	0.344	0.000	Valid
15	0.513	0.344	0.002	Valid
16	0.563	0.344	0.000	Valid

Sumber: Pengolahan Data Penelitian (2025)

⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 213.

2. Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada tingkat konsistensi dan kestabilan hasil yang diperoleh dari suatu alat ukur. Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Terdapat juga rumus uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* (α) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right] \dots^{10}$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas instrumen.

k : Jumlah butir pertanyaan.

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir.

σ_t^2 : Varians total

Kriteria suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien *Cronbach's Alpha* (α) > 0.60, karena nilai tersebut mencerminkan bahwa instrumen telah memenuhi tingkat konsistensi internal yang dapat diterima, sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh para ahli.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 26. Hasil pengujian reliabilitas instrumen dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 3.2 Uji Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.767	16

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen penelitian ini memiliki nilai *Cronbach's Alpha* 0,767. Dengan nilai yang lebih besar dari 0,60, instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

¹⁰Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Cet. 4; Jakarta: Kencana, 2017). h. 58

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan kolaborasi peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis dalam bentuk mean, median, modus, persentase, dan distribusi frekuensi. Proses pengolahan dan analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

Selain itu, untuk mengetahui kategori keterampilan kolaborasi peserta didik digunakan perhitungan kategorisasi. Skor maksimum diperoleh dari jumlah item dikalikan skor tertinggi, sedangkan skor minimum diperoleh dari jumlah item dikalikan skor terendah. Rentang skor ditentukan dengan mengurangkan skor maksimum dengan skor minimum, kemudian dibagi dengan jumlah kategori yang ditentukan. Untuk mengkategorikan skor hasil angket, penelitian ini menggunakan rumus interval kelas dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Prasyarat (Uji Asumsi Dasar)

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian yang dilaksanakan pada data untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data yang didapat dari angket *pre-test* dan *post-test* kemudian diuji normalitasnya untuk memenuhi persyaratan analisis statistik. Untuk menguji normalitas data, Uji *Shapiro-Wilk* digunakan untuk menguji normalitas data, karena uji ini lebih akurat untuk sampel

dengan jumlah kecil. Adapun kriteria dalam pengambilan keputusan uji normalitas data menggunakan taraf signifikan 5% :¹¹

- a) Jika Nilai Signifikansi $> 0,05$ maka menunjukkan data berdistribusi normal.
- b) Jika Nilai Signifikansi $< 0,05$ maka menunjukkan data tidak berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PAI. Uji hipotesis diuji dengan menggunakan Uji-t yaitu uji-t berpasangan (*Paired Samples T-test*). Uji-t berpasangan (*Paired T-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis di mana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan).¹² Peneliti memanfaatkan aplikasi SPSS versi 26 untuk melakukan pengujian statistik, sehingga proses analisis data menjadi lebih efisien.

Penelitian ini menetapkan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05 sebagai kriteria penerimaan hipotesis. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh dari hasil uji statistik lebih kecil dari 0,05. Hasil penelitian dikatakan signifikan atau dapat membuktikan hipotesis dengan kriteria penarikan kesimpulan sebagai berikut:

- a) Jika sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
- b) Jika sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

¹¹Iwan Fauzi, *Statistik Penelitian Pendidikan: Panduan Praktis Analisis Data Statistik Melalui Aplikasi SPSS-26*, (Semarang: Badan Penerbit STIEPARI Press, 2023). h. 11.

¹²Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), h. 101.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Sebelum Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran PAI Kelas V A di SD Negeri 020 Rea Barat

Berikut ini adalah hasil pengolahan data angket keterampilan kolaborasi peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PAI di kelas V A SD Negeri 020 Rea Barat. Data dari 22 responden ini diolah menggunakan analisis statistik deskriptif dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

Tabel 4.1 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Sebelum mengambil keputusan, saya berdiskusi dulu dengan teman kelompok

		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	0	0	0	0
	Netral	11	50.0	50.0	50.0
	Setuju	10	45.5	45.5	95.5
	Sangat Setuju	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.1, dari total 22 peserta didik, sebanyak 4,5% memilih jawaban sangat setuju (SS), 45,5% memilih setuju (S), 50,0% memilih netral (N), 0% memilih tidak setuju (TS) maupun sangat tidak setuju (STS). Dari data ini dapat disimpulkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sedangkan jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.2 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya setuju dengan keputusan yang dibuat bersama dalam kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Netral	13	59.1	59.1	63.6
	Setuju	7	31.8	31.8	95.5
	Sangat Setuju	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.2, dari total 22 peserta didik, sebanyak 4,5% memilih jawaban sangat setuju (SS), 31,8% memilih setuju (S), 59,1% memilih netral (N), 4,5% memilih tidak setuju (TS), dan 0% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.3 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya mempertahankan pendapat saya tanpa mempertimbangkan saran dari teman kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Setuju	6	27.3	27.3	27.3
	Setuju	1	4.5	4.5	31.8
	Netral	13	59.1	59.1	90.9
	Tidak Setuju	2	9.1	9.1	100.0
	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.3, dari total 22 peserta didik, 27,3% menjawab sangat setuju (SS), 4,5% menjawab setuju (S), 59,1% memilih netral (N), 9,1% memilih tidak setuju (TS), dan 0% memilih sangat tidak setuju (STS). Dari data ini dapat disimpulkan bahwa jawaban netral merupakan pilihan dengan persentase tertinggi, sedangkan jawaban sangat tidak setuju memiliki persentase paling rendah di antara peserta didik.

Tabel 4.4 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya tidak pilih-pilih teman untuk kerja kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	3	13.6	13.6	13.6
	Netral	8	36.4	36.4	59.1
	Setuju	10	45.5	45.5	95.5
	Sangat Setuju	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.4, dari total 22 peserta didik, 4,5% memilih sangat setuju (SS), 45,5% memilih setuju (S), 36,4% memilih netral (N), 13,6% memilih tidak setuju (TS), dan 0% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini mengindikasikan bahwa jawaban setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat tidak setuju menjadi pilihan dengan persentase terendah di antara peserta didik.

Tabel 4.5 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya mau bekerja sama dengan siapapun yang dipilih dalam kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Tidak Setuju	1	4.5	4.5	9.1
	Netral	5	22.7	22.7	31.8
	Setuju	13	59.1	59.1	90.9
	Sangat Setuju	2	9.1	9.1	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.5, dari total 22 peserta didik, sebanyak 9,1% memilih jawaban sangat setuju (SS), 59,1% memilih setuju (S), 22,7% memilih netral (N), 4,5% memilih tidak setuju (TS), dan 4,5% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju merupakan pilihan dengan persentase terendah di antara peserta didik.

Tabel 4.6 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya tidak senang bekerja sama dengan teman-teman					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Setuju	0	0	0	0
	Setuju	2	9.1	9.1	9.1
	Netral	15	68.2	68.2	77.3
	Tidak Setuju	5	22.7	22.7	100.0
	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.6, dari total 22 peserta didik, 0% memilih sangat setuju (SS), 9,1% memilih setuju (S), 68,2% memilih netral (N), 22,7% memilih tidak setuju (TS), dan 0% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sedangkan jawaban sangat setuju dan sangat tidak setuju merupakan pilihan dengan persentase terendah di antara peserta didik.

Tabel 4.7 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya merasa teman senang bekerja sama dengan saya dalam kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Netral	16	72.7	72.7	77.3
	Setuju	4	18.2	18.2	95.5
	Sangat Setuju	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.7, dari total 22 peserta didik, 4,5% memilih sangat setuju (SS), 18,2% memilih setuju (S), 72,7% memilih netral (N), 4,5% memilih tidak setuju (TS), dan 0% yang memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sedangkan jawaban sangat tidak setuju merupakan pilihan dengan persentase terendah di antara peserta didik.

Tabel 4.8 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya lebih mementingkan kerja kelompok daripada urusan pribadi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	8	36.4	36.4	36.4
	Netral	10	45.5	45.5	81.8
	Setuju	4	18.2	18.2	100.0
	Sangat Setuju	0	0	0	0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.8, dari total 22 peserta didik, 0% memilih sangat setuju (SS), 18,2% memilih setuju (S), 45,5% memilih netral (N), 36,4% memilih tidak setuju (TS), dan 0% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat setuju dan sangat tidak setuju merupakan pilihan dengan persentase terendah di antara peserta didik.

Tabel 4.9 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya bersedia mengerjakan tugas yang disepakati bersama dalam kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	2	9.1	9.1	9.1
	Netral	16	72.7	72.7	81.8
	Setuju	4	18.2	18.2	100.0
	Sangat Setuju	0	0	0	0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.9, dari total 22 peserta didik, sebanyak 0% memilih jawaban sangat setuju (SS), 18,2% memilih setuju (S), 72,7% memilih netral (N), 9,1% memilih tidak setuju (TS), dan 0% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.10 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Tugas dari guru selalu saya kerjakan tepat waktu					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	0	0	0	0
	Netral	6	27.3	27.3	27.3
	Setuju	14	63.6	63.6	90.9
	Sangat Setuju	2	9.1	9.1	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.10, dari total 22 peserta didik, sebanyak 9,1% memilih jawaban sangat setuju (SS), 63,6% memilih setuju (S), 27,3% memilih netral (N), 0% memilih tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.11 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya tidak mau menerima tugas yang dibagikan oleh kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Setuju	0	0	0	0
	Setuju	3	13.6	13.6	13.6
	Netral	11	50.0	50.0	63.6
	Tidak Setuju	7	31.8	31.8	95.5
	Sangat Tidak Setuju	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.11, dari total 22 peserta didik, sebanyak 0% memilih jawaban sangat setuju (SS), 13,6% memilih setuju (S), 50,0% memilih netral (N), 31,8% memilih tidak setuju (TS), dan 4,5% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.12 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya memberikan ide saat berdiskusi dalam kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	2	9.1	9.1	9.1
	Netral	16	72.7	72.7	81.8
	Setuju	3	13.6	13.6	95.5
	Sangat Setuju	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.12, dari total 22 peserta didik, sebanyak 4,5% memilih jawaban sangat setuju (SS), 13,6% memilih setuju (S), 72,7% memilih netral (N), 9,1% memilih tidak setuju (TS), dan 0% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.13 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya membantu teman dalam menyelesaikan tugas kelompok dari guru					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Tidak Setuju	3	13.6	13.6	18.2
	Netral	15	68.2	68.2	86.4
	Setuju	3	13.6	13.6	100.0
	Sangat Setuju	0	0	0	0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.13, dari total 22 peserta didik, sebanyak 0% memilih jawaban sangat setuju (SS), 13,6% memilih setuju (S), 68,2% memilih netral (N), 13,6% memilih tidak setuju (TS), dan 4,5% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.14 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya memberikan pendapat tentang ide teman kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Tidak Setuju	4	18.2	18.2	22.7
	Netral	11	50.0	50.0	72.7
	Setuju	6	27.3	27.3	100.0
	Sangat Setuju	0	0	0	0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.14, dari total 22 peserta didik, sebanyak 0% memilih jawaban sangat setuju (SS), 27,3% memilih setuju (S), 50,0% memilih netral (N), 18,2% memilih tidak setuju (TS), dan 4,5% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.15 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya merasa diskusi kelompok hanya membuat masalah					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Setuju	0	0	0	0
	Setuju	3	13.6	13.6	13.6
	Netral	11	50.0	50.0	63.6
	Tidak Setuju	8	36.4	36.4	100.0
	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.15, dari total 22 peserta didik, sebanyak 0% memilih jawaban sangat setuju (SS), 13,6% memilih setuju (S), 50,0% memilih netral (N), 36,4% memilih tidak setuju (TS), dan 0% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.16 Hasil Angket *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya ikut berdiskusi dan menyetujui hasil keputusan kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	2	9.1	9.1	9.1
	Netral	15	68.2	68.2	77.3
	Setuju	5	22.7	22.7	100.0
	Sangat Setuju	0	0	0	0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.16, dari total 22 peserta didik, sebanyak 0% memilih jawaban sangat setuju (SS), 22,7% memilih setuju (S), 68,2% memilih netral (N), 9,1% memilih tidak setuju (TS), dan 0% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Data *pre-test* peserta didik dengan total 16 item pernyataan mengenai keterampilan kolaborasi pada mata pelajaran PAI sebelum penerapan model pembelajaran TGT ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.17 Data *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Responden	Skor <i>Pre-test</i>
Responden 1	45
Responden 2	58
Responden 3	48
Responden 4	49
Responden 5	55
Responden 6	49
Responden 7	50
Responden 8	52
Responden 9	54
Responden 10	52
Responden 11	47
Responden 12	52

Responden 13	49
Responden 14	59
Responden 15	48
Responden 16	52
Responden 17	51
Responden 18	53
Responden 19	49
Responden 20	57
Responden 21	48
Responden 22	50
Rata-rata	51,23

Tabel 4.17 menyajikan data keterampilan kolaborasi peserta didik sebelum perlakuan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 51,23. Selanjutnya, untuk mengetahui kategori keterampilan kolaborasi peserta didik, terlebih dahulu perlu ditetapkan interval kelas. Penentuan interval kelas tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

$$= \frac{80 - 16}{3} = \frac{64}{3} = 21,33$$

Tabel 4.18 Kategorisasi Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Sebelum Penerapan Model Pembelajaran TGT

Interval Kelas	Frekuensi	Kategori
16 – 37	0	Rendah
38 – 59	22	Sedang
60 – 80	0	Tinggi
Jumlah	22	

Berdasarkan Tabel 4.18, hasil penyebaran angket keterampilan kolaborasi kepada 22 responden menunjukkan bahwa 22 responden berada pada kategori Sedang, sedangkan 0 responden dalam kategori Rendah maupun Tinggi. Dengan demikian, keterampilan kolaborasi peserta didik pada saat *pre-test* sebelum

penerapan model pembelajaran TGT berada pada kategori Sedang, yang mengindikasikan bahwa keterampilan kolaborasi mereka masih pada tingkat sedang dan belum optimal.

2. Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Setelah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran PAI Kelas V A di SD Negeri 020 Rea Barat

Berikut ini adalah hasil pengolahan data angket keterampilan kolaborasi peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PAI di kelas V A SD Negeri 020 Rea Barat yang berjumlah 22 orang, dengan pengolahan data analisis statistik deskriptif menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

Tabel 4.19 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik
Sebelum mengambil keputusan, saya berdiskusi dulu dengan teman kelompok

		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	0	0	0	0
	Netral	5	22.7	22.7	22.7
	Setuju	11	50.0	50.0	72.7
	Sangat Setuju	6	27.3	27.3	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.19, dari total 22 peserta didik, sebanyak 27,3% memilih jawaban sangat setuju (SS), 50,0% memilih setuju (S), 22,7% memilih netral (N), 0% memilih tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.20 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya setuju dengan keputusan yang dibuat bersama dalam kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	0	0	0	0
	Netral	5	22.7	22.7	22.7
	Setuju	12	54.5	54.5	77.3
	Sangat Setuju	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.20, dari total 22 peserta didik, sebanyak 22,7% memilih jawaban sangat setuju (SS), 54,5% memilih setuju (S), 22,7% memilih netral (N), 0% memilih tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.21 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya mempertahankan pendapat saya tanpa mempertimbangkan saran dari teman kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Setuju	3	13.6	13.6	13.6
	Setuju	4	18.2	18.2	31.8
	Netral	8	36.4	36.4	68.2
	Tidak Setuju	6	27.3	27.3	95.5
	Sangat Tidak Setuju	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.21, dari total 22 peserta didik, sebanyak 13,6% memilih jawaban sangat setuju (SS), 18,2% memilih setuju (S), 36,4% memilih netral (N), 27,3% memilih tidak setuju (TS), dan 4,5% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.22 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya tidak pilih-pilih teman untuk kerja kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	0	0	0	0
	Netral	5	22.7	22.7	22.7
	Setuju	8	36.4	36.4	72.7
	Sangat Setuju	9	40.9	40.9	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.22, dari total 22 peserta didik, sebanyak 40,9% memilih jawaban sangat setuju (SS), 36,4% memilih setuju (S), 22,7% memilih netral (N), 0% memilih tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban sangat setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.23 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya mau bekerja sama dengan siapapun yang dipilih dalam kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Tidak Setuju	1	4.5	4.5	9.1
	Netral	3	13.6	13.6	22.7
	Setuju	9	40.9	40.9	63.6
	Sangat Setuju	8	36.4	36.4	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.23, dari total 22 peserta didik, sebanyak 36,4% memilih jawaban sangat setuju (SS), 40,9% memilih setuju (S), 13,6% memilih netral (N), 4,5% memilih tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.24 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya tidak senang bekerja sama dengan teman-teman					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Setuju	2	9.1	9.1	13.6
	Netral	6	27.3	27.3	45.5
	Tidak Setuju	9	40.9	40.9	81.8
	Sangat Tidak Setuju	4	18.2	18.2	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.24, dari total 22 peserta didik, sebanyak 4,5% memilih jawaban sangat setuju (SS), 9,1% memilih setuju (S), 27,3% memilih netral (N), 40,9% memilih tidak setuju (TS), dan 18,2% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban tidak setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.25 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya merasa teman senang bekerja sama dengan saya dalam kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Netral	6	27.3	27.3	31.8
	Setuju	10	45.5	45.5	77.3
	Sangat Setuju	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.25, dari total 22 peserta didik, sebanyak 22,7% memilih jawaban sangat setuju (SS), 45,5% memilih setuju (S), 27,3% memilih netral (N), 4,5% memilih tidak setuju (TS), dan 0% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.26 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya lebih mementingkan kerja kelompok daripada urusan pribadi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	0	0	0	0
	Netral	13	59.1	59.1	59.1
	Setuju	4	18.2	18.2	77.3
	Sangat Setuju	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.26, dari total 22 peserta didik, sebanyak 22,7% memilih jawaban sangat setuju (SS), 18,2% memilih setuju (S), 59,1% memilih netral (N), 0% memilih tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban netral memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.27 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya bersedia mengerjakan tugas yang disepakati bersama dalam kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	0	0	0	0
	Netral	4	18.2	18.2	18.2
	Setuju	9	40.9	40.9	59.1
	Sangat Setuju	9	40.9	40.9	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.27, dari total 22 peserta didik, sebanyak 40,9% memilih jawaban sangat setuju (SS), 40,9% memilih setuju (S), 18,2% memilih netral (N), 0% memilih tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban sangat setuju dan setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.28 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Tugas dari guru selalu saya kerjakan tepat waktu					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Tidak Setuju	0	0	0	0
	Netral	2	9.1	9.1	13.6
	Setuju	8	36.4	36.4	50.0
	Sangat Setuju	11	50.0	50.0	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.28, dari total 22 peserta didik, sebanyak 50,0% memilih jawaban sangat setuju (SS), 36,4% memilih setuju (S), 9,1% memilih netral (N), 0% memilih tidak setuju (TS), dan 4,5% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban sangat setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.29 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya tidak mau menerima tugas yang dibagikan oleh kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Setuju	3	13.6	13.6	18.2
	Netral	6	27.3	27.3	45.5
	Tidak Setuju	7	31.8	31.8	77.3
	Sangat Tidak Setuju	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.29, dari total 22 peserta didik, sebanyak 4,5% memilih jawaban sangat setuju (SS), 13,6% memilih setuju (S), 27,3% memilih netral (N), 31,8% memilih tidak setuju (TS), dan 22,7% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban tidak setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.30 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya memberikan ide saat berdiskusi dalam kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4.5	4.5	4.5
	Tidak Setuju	0	0	0	0
	Netral	3	13.6	13.6	18.2
	Setuju	9	40.9	40.9	59.1
	Sangat Setuju	9	40.9	40.9	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.30, dari total 22 peserta didik, sebanyak 40,9% memilih jawaban sangat setuju (SS), 40,9% memilih setuju (S), 13,6% memilih netral (N), 0% memilih tidak setuju (TS), dan 4,5% sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban sangat setuju dan setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.31 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya membantu teman dalam menyelesaikan tugas kelompok dari guru					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	0	0	0	0
	Netral	6	27.3	27.3	27.3
	Setuju	8	36.4	36.4	63.6
	Sangat Setuju	8	36.4	36.4	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.31, dari total 22 peserta didik, sebanyak 36,4% memilih jawaban sangat setuju (SS), 36,4% memilih setuju (S), 27,3% memilih netral (N), 0% memilih tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban setuju dan sangat setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.32 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya memberikan pendapat tentang ide teman kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	0	0	0	0
	Netral	7	31.8	31.8	31.8
	Setuju	10	45.5	45.5	77.3
	Sangat Setuju	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.32, dari total 22 peserta didik, sebanyak 22,7% memilih jawaban sangat setuju (SS), 45,5% memilih setuju (S), 31,8% memilih netral (N), 0% memilih tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.33 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya merasa diskusi kelompok hanya membuat masalah					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Setuju	0	0	0	0
	Setuju	3	13.6	13.6	13.6
	Netral	5	22.7	22.7	36.9
	Tidak Setuju	9	40.9	40.9	77.3
	Sangat Tidak Setuju	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.33, dari total 22 peserta didik, sebanyak 0% memilih jawaban sangat setuju (SS), 13,6% memilih setuju (S), 22,7% memilih netral (N), 40,9% memilih tidak setuju (TS), dan 22,7% memilih sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban tidak setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban sangat setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 4.34 Hasil Angket *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Saya ikut berdiskusi dan menyetujui hasil keputusan kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	CumulativePercent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
	Tidak Setuju	0	0	0	0
	Netral	5	22.7	22.7	22.7
	Setuju	10	45.5	45.5	68.2
	Sangat Setuju	7	31.8	31.8	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.3, dari total 22 peserta didik, sebanyak 31,8% memilih jawaban sangat setuju (SS), 45,5% memilih setuju (S), 22,7% memilih netral (N), 0% memilih tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa jawaban setuju memiliki persentase tertinggi, sementara jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase terendah di antara pilihan yang diberikan oleh peserta didik.

Data *post-test* peserta didik dengan total 16 item pernyataan mengenai keterampilan kolaborasi pada mata pelajaran PAI sebelum penerapan model pembelajaran TGT ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.35 Data *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Responden	Skor <i>Post-test</i>
Responden 1	51
Responden 2	67
Responden 3	66
Responden 4	53
Responden 5	70
Responden 6	67
Responden 7	56
Responden 8	59
Responden 9	68
Responden 10	61
Responden 11	52
Responden 12	55

Responden 13	56
Responden 14	67
Responden 15	68
Responden 16	60
Responden 17	63
Responden 18	64
Responden 19	60
Responden 20	73
Responden 21	70
Responden 22	64
Rata-rata	62,27

Tabel 4.35 menyajikan data keterampilan kolaborasi peserta didik setelah perlakuan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 62,27. Selanjutnya, untuk mengetahui kategori keterampilan kolaborasi peserta didik, terlebih dahulu perlu ditetapkan interval kelas. Penentuan interval kelas tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

$$= \frac{80 - 16}{3} = \frac{64}{3} = 21,33$$

Tabel 4.36 Kategorisasi Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Setelah Penerapan Model Pembelajaran TGT

Interval Kelas	Frekuensi	Kategori
16 – 37	0	Rendah
38 – 59	7	Sedang
60 – 80	15	Tinggi
Jumlah	22	

Berdasarkan Tabel 4.36, hasil penyebaran angket keterampilan kolaborasi setelah penerapan model TGT menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Sebanyak 15 dari 22 responden berada pada kategori Tinggi, sementara 7 responden sisanya berada pada kategori Sedang. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik berada pada kategori Tinggi dengan frekuensi terbanyak.

Untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai peningkatan tersebut, serta efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament*, Tabel 4.37 berikut menyajikan perbandingan statistik deskriptif dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada setiap indikator keterampilan kolaborasi. Analisis ini bertujuan untuk memperlihatkan seberapa besar perubahan rata-rata (*mean*) dan sebaran data (*standard deviation*) yang terjadi setelah intervensi, sehingga dapat menjadi dasar pembahasan lebih dalam tentang peningkatan yang dialami peserta didik per indikatornya.

Tabel 4.37 Deskripsi Statistik Perbandingan Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test* Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik per Indikator

Descriptive Statistics						
Indikator Keterampilan Kolaborasi	Item Pernyataan	N	Mean Pre-Test	Std. Deviation Pre-Test	Mean Post-Test	Std. Deviation Post-Test
Bekerja secara efektif dan menghargai anggota tim	Sebelum mengambil keputusan, saya berdiskusi dulu dengan teman kelompok	22	3.55	.596	4.05	.722
	Saya setuju dengan keputusan yang dibuat bersama dalam kelompok	22	3.36	.658	4.00	.690
	Saya mempertahankan pendapat saya tanpa mempertimbangkan saran dari teman kelompok	22	2.50	1.012	2.91	1.109
Rata-Rata		22	3,1	.755	3,7	.840
Kemampuan beradaptasi	Saya tidak pilih-pilih teman untuk kerja kelompok	22	3.41	.796	4.18	.795
	Saya mau bekerja sama dengan siapa pun yang dipilih dalam kelompok	22	3.64	.902	4.05	1.090
	Saya tidak senang bekerja sama dengan teman-teman	22	3.18	.560	3.59	1.054
	Saya merasa teman senang bekerja sama dengan saya dalam kelompok	22	3.36	.612	3.86	.834
Rata-Rata		22	3,4	.717	3,9	.943
Tanggung jawab	Saya lebih mementingkan kerja kelompok daripada urusan pribadi	22	3.05	.733	3.64	.848
	Saya bersedia mengerjakan tugas yang	22	3.23	.526	4.23	.752

	disepakati bersama dalam kelompok					
	Tugas dari guru selalu saya kerjakan tepat waktu	22	3.86	.588	4.27	.985
	Saya tidak mau menerima tugas yang diberikan oleh kelompok	22	3.36	.767	3.55	1.143
Rata-Rata		22	3,4	.653	3,9	.932
Berkontribusi terhadap tim	Saya memberikan ide saat berdiskusi dalam kelompok	22	3.36	.640	4.14	.990
	Saya membantu teman dalam menyelesaikan tugas kelompok dari guru	22	3.32	.684	4.09	.811
	Saya memberikan pendapat tentang ide teman kelompok	22	3.05	.816	3.91	.750
	Saya merasa diskusi kelompok hanya menimbulkan masalah	22	3.27	.685	3.73	.985
	Saya ikut berdiskusi dan menyetujui hasil keputusan kelompok	22	3.36	.560	4.09	.750
Rata-Rata		22	3,3	.677	4,0	.857

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat dilihat bahwa seluruh indikator keterampilan kolaborasi mengalami peningkatan dari hasil *pre-test* ke *post-test* setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Pada indikator “Bekerja secara efektif dan menghargai anggota tim”, rata-rata skor meningkat dari 3,1 pada *pre-test* menjadi 3,7 pada *post-test*. Peningkatan ini secara langsung merefleksikan perubahan perilaku yang diamati di lapangan. Pada tahap awal pembuatan kaligrafi, ketika beberapa peserta didik masih pasif, skor pada indikator ini belum optimal. Namun, saat memasuki turnamen, kebutuhan untuk berdiskusi dan menyepakati jawaban demi poin tim mendorong peserta didik untuk lebih aktif mendengarkan pendapat teman dan menghargai kontribusi setiap anggota. Peningkatan pada item “Sebelum mengambil keputusan, saya berdiskusi dulu dengan teman kelompok” dari 3.55 ke 4.05 dan “Saya setuju dengan keputusan yang dibuat bersama dalam kelompok” dari 3.36 ke 4.00 adalah bukti nyata dari

adaptasi perilaku ini, di mana peserta didik mulai menyadari pentingnya konsensus dan partisipasi aktif dalam kelompok.

Indikator “Kemampuan beradaptasi” juga menunjukkan kenaikan rata-rata yang signifikan, dari 3,4 menjadi 3,9. Pada *treatment* pertama dilakukan menunjukkan adanya kecenderungan peserta didik untuk pasif atau hanya mengikuti arahan. Namun, dalam suasana turnamen yang kompetitif, peserta didik dipaksa untuk beradaptasi dengan peran yang lebih aktif, baik sebagai penjawab soal maupun pendukung tim. Peningkatan dari 3.64 ke 4.05 pada item “Saya mau bekerja sama dengan siapa pun yang dipilih dalam kelompok” dan “Saya merasa teman senang bekerja sama dengan saya dalam kelompok” dari 3.36 ke 3.86 mengindikasikan bahwa lingkungan TGT, dengan pembagian kelompok heterogen dan tekanan untuk berkolaborasi demi kemenangan, berhasil mengurangi hambatan sosial dan meningkatkan kenyamanan peserta didik dalam bekerja sama dengan berbagai teman.

Selanjutnya, indikator “Tanggung jawab” mengalami kenaikan rata-rata dari 3,4 menjadi 3,9. Fenomena di lapangan, di mana peserta didik menjadi lebih terlibat aktif saat turnamen, sangat mendukung peningkatan ini. Adanya sistem poin dan penghargaan kelompok menumbuhkan rasa tanggung jawab kolektif. Setiap peserta didik merasa memiliki andil dalam keberhasilan tim. Peningkatan signifikan dari 3.23 menjadi 4.23 pada item “Saya bersedia mengerjakan tugas yang disepakati bersama dalam kelompok” dan “Tugas dari guru selalu saya kerjakan tepat waktu” dari 3.86 menjadi 4.27, secara kuat menunjukkan bahwa mekanisme turnamen dan penghargaan mendorong peserta didik untuk lebih disiplin dan bertanggung jawab terhadap peran mereka demi tujuan bersama.

Indikator terakhir, “Berkontribusi terhadap tim”, menunjukkan peningkatan paling menonjol dengan rata-rata naik dari 3,3 menjadi 4,0. Ini adalah cerminan

paling jelas dari observasi bahwa seluruh peserta didik tampak terlibat secara aktif, bekerja sama menjawab soal, serta berkontribusi untuk meraih poin tertinggi bagi kelompoknya. Dalam turnamen, setiap ide dan jawaban sangat berharga. Peningkatan sangat signifikan terlihat dari 3.36 ke 4.14 pada pernyataan “Saya memberikan ide saat berdiskusi dalam kelompok” dan “Saya ikut berdiskusi dan menyetujui hasil keputusan kelompok” dari 3.36 ke 4.09. Hal ini menegaskan bahwa unsur kompetisi dan penghargaan dalam TGT secara efektif memicu peserta didik untuk tidak lagi pasif, melainkan secara proaktif menyumbangkan pemikiran dan partisipasi mereka demi keberhasilan tim.

Namun, perlu dicatat bahwa ada pula pernyataan yang peningkatannya relatif kecil, misalnya “Saya mempertahankan pendapat saya tanpa mempertimbangkan saran dari teman kelompok” hanya naik dari 2,50 menjadi 2,91, serta “Saya tidak mau menerima tugas yang diberikan oleh kelompok” yang meningkat tipis dari 3,36 ke 3,55. Peningkatan di bawah 0,5 poin ini dapat dikategorikan sebagai kurang signifikan, sehingga menunjukkan bahwa sikap egosentris sebagian peserta didik memang berkurang, tetapi belum sepenuhnya hilang. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun model TGT sangat efektif dalam mendorong partisipasi dan tanggung jawab, pembiasaan lebih lanjut mungkin diperlukan untuk sepenuhnya mengatasi kecenderungan individualistik yang sudah terbentuk sebelumnya.

Dari sisi penyebaran data, terlihat bahwa standar deviasi pada beberapa indikator sedikit meningkat, misalnya indikator kontribusi kelompok dari 0,677 menjadi 0,857. Hal ini menandakan adanya variasi jawaban yang lebih tinggi pada *post-test*, sehingga meskipun rata-rata meningkat, terdapat perbedaan tingkat keterlibatan antar individu. Sebaliknya, pada indikator tanggung jawab, standar

deviasi relatif stabil dari 0,653 ke 0,932, menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan tanggung jawab cenderung dialami oleh hampir semua peserta didik, meskipun dengan tingkat variasi yang lebih besar.

Secara keseluruhan, hasil perbandingan ini memperlihatkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik secara signifikan pada semua indikator, terutama dalam aspek kontribusi dan tanggung jawab, yang didukung kuat oleh observasi peningkatan partisipasi aktif peserta didik di lapangan. Meskipun demikian, masih diperlukan pembiasaan lebih lanjut untuk mengurangi sikap egosentris peserta didik.

3. Analisis Statistik Inferensial

Selanjutnya, untuk menjawab rumusan masalah ketiga, peneliti menggunakan analisis statistik inferensial dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 guna menguji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V A di SD Negeri 020 Rea Barat.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data dari suatu variabel terdistribusi secara normal atau tidak. Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 30, pengujian dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui bantuan aplikasi SPSS versi 26. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (sig.) yang dihasilkan, yaitu jika nilai sig. > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai sig. < 0,05 maka data

dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas data *pre-test* *post-test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.39 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	.143	22	.200*	.947	22	.270
<i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik	.134	22	.200*	.953	22	.367
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan Tabel 4.39, diketahui bahwa data hasil *pre-test* memiliki nilai signifikansi sebesar $0,270 > 0,05$, sedangkan data hasil *post-test* memiliki nilai signifikansi sebesar $0,367 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal sehingga memenuhi prasyarat untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

b. Uji T

Setelah diketahui bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Karena data telah terdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji t berpasangan (*Paired Sample T-test*). Uji ini dipilih karena sesuai untuk membandingkan dua kelompok data yang berpasangan, yakni nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Adapun hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.40 Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig.(2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-11.045	5.420	1.156	-13.449	-8.542	-9.558	21	0.000

Berdasarkan Tabel 4.40, diperoleh nilai *mean difference* sebesar -11,045. Nilai ini berasal dari selisih rata-rata *pre-test* sebesar 51,23 dan rata-rata *post-test* sebesar 62,27, sehingga menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar kurang lebih 11 poin setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Selain itu, nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini juga diperkuat dengan nilai $|t_{hitung}| = |-9,558| > t_{tabel} = 2,080$, sehingga semakin menegaskan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas V A di SD Negeri 020 Rea Barat.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V A SD Negeri 020 Rea Barat tahun ajaran 2025/2026 semester ganjil dengan tujuan untuk mengkaji keterampilan kolaborasi peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan

melibatkan satu kelompok. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru sekaligus sebagai pelaku tindakan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam empat kali pertemuan sejak tanggal 30 Juli 2025 hingga 20 Agustus 2025.

Pada pertemuan pertama, dilakukan *pre-test* serta penyampaian materi “Lebih Dekat dengan Nama-Nama Allah” sekaligus pengenalan model pembelajaran TGT. Pertemuan kedua dilaksanakan pembagian kelompok, di mana peserta didik diberikan tugas membuat kaligrafi Asmaul Husna secara berkelompok dan mempresentasikannya. Pada tahap ini, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa hanya beberapa peserta didik yang aktif, sementara sebagian lainnya cenderung pasif. Kondisi ini berbeda ketika memasuki tahap turnamen. Pada pertemuan ketiga dan keempat, seluruh peserta didik tampak terlibat secara aktif, bekerja sama, dan berkontribusi untuk meraih poin tertinggi. Peningkatan partisipasi ini menunjukkan bahwa unsur kompetisi dan penghargaan dalam TGT secara efektif mampu mendorong partisipasi peserta didik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dipandang tepat untuk menjawab kebutuhan ini karena menggabungkan unsur permainan, kompetisi sehat, dan kerja kelompok yang dapat merangsang peserta didik lebih aktif dalam berkolaborasi.¹

Lebih lanjut, peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik juga dapat ditinjau dari capaian setiap indikator yang diukur. Pada indikator bekerja secara efektif dan menghargai anggota tim, peserta didik yang semula pasif dalam diskusi mulai menunjukkan kebiasaan berdiskusi sebelum menentukan jawaban dalam LKPD PAI dan bersedia menerima masukan dari teman sekelompok. Peningkatan ini terjadi karena TGT menempatkan diskusi sebagai prasyarat sebelum

¹Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, (Boston: Allyn and Bacon, 1995), h. 75–78.

menghadapi turnamen, sehingga setiap anggota merasa berkepentingan untuk memberikan kontribusi.² Pada indikator kemampuan beradaptasi, peserta didik yang awalnya kurang antusias dengan pembagian kelompok heterogen akhirnya mampu menyesuaikan diri. Hal ini terlihat ketika mereka harus bekerja sama dengan teman yang memiliki kemampuan berbeda, misalnya dalam menulis kaligrafi Asmaul Husna maupun menjawab soal PAI. Situasi ini melatih fleksibilitas dan kesediaan untuk menerima perbedaan demi keberhasilan kelompok.³ Pada indikator tanggung jawab, kesadaran peserta didik semakin nyata ketika turnamen berlangsung. Setiap peserta didik merasa wajib menjawab soal dengan benar karena hal itu berimplikasi langsung pada skor kelompok. Rasa tanggung jawab yang muncul bukan hanya sebatas menyelesaikan tugas individu, tetapi juga kesadaran untuk mendukung keberhasilan kelompok secara keseluruhan.⁴ Sementara itu, pada indikator kontribusi terhadap tim, peningkatan yang signifikan juga terlihat. Hampir seluruh peserta didik aktif menyumbangkan jawaban terkait materi Asmaul Husna dalam turnamen, memberikan ide saat diskusi LKPD, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Antusiasme tersebut memperlihatkan bahwa unsur kompetisi yang sehat dalam TGT mampu mendorong semua anggota kelompok untuk berpartisipasi aktif dan tidak hanya bergantung pada beberapa peserta didik saja.⁵

²Putu Diah K. P. Dewi dan Juwana I. D. P., "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Dapat Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa," *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, Vol. 12, No. 1, 2023, h. 121–131.

³Riski W. Maesharoh, dkk., "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa dengan Metode TGT pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, Vol. 4, No. 2, 2024, h. 430.

⁴Fitri Jayuni, dkk., "Analisis Nilai Karakter Tanggung Jawab Siswa pada Pembelajaran Tematik di kelas Rendah Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 3, 2022, h. 3453-3460.

⁵Lucia C. Sembiring, dkk., "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa Kelas V di SDN 134 Panorama Kota Bandung," *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 9, 2023, h. 1627.

Secara keseluruhan peningkatan tersebut dipengaruhi oleh karakteristik TGT yang menekankan pembelajaran kooperatif melalui pembentukan kelompok heterogen, kegiatan diskusi, turnamen, dan pemberian penghargaan.⁶ Selain itu, teori konstruktivisme sosial Vygotsky menjelaskan bahwa interaksi dengan teman sebaya dalam suatu kelompok belajar berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui *zone of proximal development* (ZPD).⁷ Oleh sebab itu, kegiatan turnamen dan diskusi kelompok dalam TGT memberikan ruang bagi peserta didik untuk saling membantu, menghargai, serta menumbuhkan tanggung jawab bersama terhadap keberhasilan tim.

Penelitian ini menggunakan teori keterampilan kolaborasi yang dikemukakan oleh Trilling dan Fadel, yang mencakup indikator bekerja secara efektif dan menghargai anggota tim, kemampuan beradaptasi, bertanggung jawab, serta berkontribusi terhadap tim.⁸ Pada instrumen angket yang digunakan, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam hal mendengarkan pendapat teman, menerima pembagian tugas, serta menyelesaikan tanggung jawab sesuai kesepakatan kelompok.^{9,10,11}

Secara statistik, terbukti bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik mengalami perubahan yang berarti atau signifikan setelah intervensi. Hal ini

⁶Made Prastini, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Variasi Permainan*, (Indramayu: Penerbit Adab, 2020), h. 55–58.

⁷Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge: Harvard University Press, 1978), h. 87.

⁸Bernie Trilling dan Charles Fadel, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times* (San Francisco: Jossey-Bass, 2009), h. 55.

⁹Norfadila B., dkk., “The Effectiveness of Team Games Tournament in Improving Students' Collaborative Abilities”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 8, No. 3, 2024, h. 467.

¹⁰Ulil Azmi Banani dan Aman, “The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences,” *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, Vol. 14, No. 3, 2022, h. 2649–2656.

¹¹Neo Fanda Bintang Purnalyta, dkk., “TGT For Student Collaboration In Elementary School Pancasila Education: An Effective Solution Or Just An Alternative?”, *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning*, Vol. 2, No. 2, h. 169-178.

didukung oleh hasil uji *Paired Samples T-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai t_{hitung} sebesar -9,558 lebih besar dibandingkan nilai t_{tabel} 2,080 (pada $df=21$). Angka-angka ini secara kolektif memberikan bukti empiris yang kuat untuk menerima hipotesis alternatif H_a . Ini menegaskan bahwa peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik bukan terjadi secara kebetulan, melainkan akibat langsung dan signifikan dari penerapan model pembelajaran TGT.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran TGT merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik, karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hasil penelitian ini sekaligus mengimplikasikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat dijadikan strategi efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya penerapan model kooperatif untuk mendukung tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan karakter. Namun demikian, temuan di lapangan juga menunjukkan bahwa penerapannya belum sepenuhnya mampu mencapai keseluruhan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam modul ajar.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, ada beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Keterbatasan utama adalah penggunaan desain *pre-experimental* tanpa kelompok kontrol, yang membuat temuan tidak dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, cakupan penelitian yang terbatas pada satu sekolah dan durasi yang singkat juga menjadi kendala. Hal ini termasuk penggunaan satu bab materi saja dalam penelitian. Oleh karena itu, meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal desain dan ruang lingkup, hasil yang diperoleh tetap dapat memberikan bukti empiris yang relevan dan dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Keterampilan kolaborasi peserta didik sebelum penerapan model *Teams Games Tournament* masih berada pada kategori sedang. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan kolaborasi adalah 51,23. Sebagian besar peserta didik masih menunjukkan sikap netral terhadap indikator keterampilan kolaborasi, seperti bekerja efektif dan menghargai anggota tim, kemampuan beradaptasi, tanggung jawab, dan kontribusi terhadap tim.
2. Keterampilan kolaborasi peserta didik setelah penerapan model *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan signifikan dan berada pada kategori tinggi, dengan hasil *post-test* yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 62,27 serta kecenderungan peserta didik lebih aktif berdiskusi, menghargai pendapat, bertanggung jawab, dan berkontribusi dalam kelompok.
3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V A pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 020 Rea Barat. Hal ini didukung oleh hasil uji *Paired Sample T-test* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} -9,558$ yang lebih besar dari $t_{tabel} 2,080$. Hasil ini secara statistik membuktikan adanya perbedaan yang signifikan pada tingkatan keterampilan kolaborasi antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT.

B. *Saran*

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hendaknya memberikan dukungan berupa fasilitas dan sarana pendukung agar penerapan TGT dapat terlaksana dengan baik, terutama pada kegiatan kelompok dan turnamen.
2. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran TGT pada materi-materi yang sesuai dengan karakteristiknya. Guru perlu memperhatikan bahwa model pembelajaran TGT tidak selalu tepat untuk semua jenis materi, sehingga pemilihan model, metode, dan strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan peserta didik agar hasilnya optimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti Quasi-Eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol serta menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, dan jangka waktu penelitian yang lebih panjang. Selain itu, disarankan pula untuk meneliti pengaruh TGT dengan menerapkan model pembelajaran pada lebih dari satu bab materi ajar, agar hasil penelitian lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- A. M. Wibowo, dkk., "Critical Thinking and Collaboration Skills on Environmental Awareness in Project-Based Science Learning", *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol.13, No.1, 2024.
- Aambarita, Jenri. *Pengantar Pembelajaran Berdiferensiasi*, (Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2023).
- Amin, Nur Fadilah, dkk, "Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian", *Jurnal Pilar*, Vol. 14, No. 1, 2023.
- Arifin, Syamsul, *Toleransi Sejati: Teori dan Praktik Internalisasi Nilai dalam Pendidikan Agama Islam* (Mataram: FTK UIN Mataram, 2019).
- Arrahman, Ikhsan dan Supriadi, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Kerja Sama Dalam Pembelajaran PAI Fase D di UPTD SMPN 3 Harau", *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*, Vol. 6, No.1, 2025.
- B., Norfadila, dkk "The Effectiveness of Team Games Tournament in Improving Students' Collaborative Abilities", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 8, No. 3, 2024.
- Banani, Ulil Azmi, dan Aman. "The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, Vol. 14, No. 3, 2022.
- Benu, Fred L., dan Agus S. Benu, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi, Administrasi, Pertanian, dan Lainnya*, Edisi Pertama (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019).
- Budiastuti, Dyah, dan Agustinus Bandur, *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018).
- Bukhari, "Model Teams Games Tournament," *Jurnal Eksperimental*, Vol.11, No.1, 2022.
- Creately Team, Collaboration Skills: Examples, Benefits & Ways to Develop Them, Creately Guides, diakses 25 Mei 2025, <https://creately.com/guides/collaboration-skills/>.
- Danni, Rahmat, dkk. "Instrument Construction and Exploration of Students' Collaboration Skills Based on the Summated Rating Scale", *FWU Journal of Social Sciences*, Vol 18, No.3, 2024.
- Dewi, Putu Diah K. P., dan Juwana I. D. P. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Dapat Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa," *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 12, No. 1, 2023.
- Endang W. dan Asep Andi Rahman, "Utilizing Team Games Tournament Method to Enhance Learning Outcomes on Islamic Studies at Elementary School", *Jurnal Keprofesian Guru Keagamaan*, Vol. 2, No. 2, 2024.
- Erviani, Irma, "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Sinjai", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2, 2023.

- Erviani, Irma, Hilmi Hambali, dan Rahmatia Thahir, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa," *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 2, No. 3, 2022.
- Fadly, Wirawan. *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*, (Bantul: Bening Pustaka, 2022).
- Faela Sufiyah dan Bagus Rahmad Wijaya, "Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Pembelajaran IPAS SD," *Journal of Education for All*, Vol. 2, No. 2, 2024.
- Fauzi, Iwan. *Statistik Penelitian Pendidikan: Panduan Praktis Analisis Data Statistik Melalui Aplikasi SPSS-26*, (Semarang: Badan Penerbit STIEPARI Press, 2023).
- Firman, dkk., "Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa SMA pada Pembelajaran belajaran Biologi", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, Vol.7, No.1, 2023.
- Greenstein, Laura, *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning* (California: Corwin, 2012).
- Habibati, *Strategi Belajar Mengajar*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017).
- Hamdi, Asep Saipul, dan E. Bahrudin, *Metode Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014).
- Ifada, Ayu Irnadianis, dkk, "Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dalam Pembelajaran Matematika melalui Problem Based Learning Di Sekolah Menengah Pertama", *PTK*, Vol.4, No.2, 2024.
- Ilma, Silfia, dkk. "Students Collaboration Skills in Science Learning" *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 619, 2021.
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022).
- Kusumawati, Indah, dan Firosalia Kristin, "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament Di Kelas V Sekolah Dasar", *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)*, Vol. 6, No. 20, 2023.
- Maesharoh, Riski W., dkk. "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa dengan Metode TGT pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, Vol. 4, No. 2, 2024.
- Mahmud, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian Pendidikan Agama Islam*, (Mojokerto: Yayasan Pendidikan Uluwiyah, 2022).
- Muh. Idham Khalid Bodi, *Koroang Mala'bi' Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia* (Balitbang Agama Makassar, 2019).
- Musdalipa, dkk, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tourbament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*, (Solok: Penerbit Mitra Cendekia Media, 2022).
- Nurhidayat, Andi Fitri, dkk. "The Effectiveness of the Team Games Tournament

- Strategy in Improving Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Learning Class VIII SMP IT Wildan Mamuju”, *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences*, Vol 6, No. 3, 2024.
- Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017).
- Octavia, Shilphy A., *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020).
- OECD, *Students’ Well-Being: PISA 2015 Results (Volume V)*, (Paris: OECD Publishing, 2017)
- OECD, *The Future of Education and Skills 2030: Education 2030*. (Paris: OECD Publishing, 2019).
- OECD, *The Future of Education and Skills 2030: The Future We Want*. (OECD Publishing, 2018).
- P., Cindy Claudia C., dkk. *Pendekatan Saintifik Berbasis 4C Pada Siswa Sekolah Dasar*, (Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2023).
- Purnalyta, Neo Fanda Bintang, dkk. “TGT For Student Collaboration In Elementary School Pancasila Education: An Effective Solution Or Just An Alternative?”, *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning*, Vol. 2, No. 2, 2024.
- Rosihin, “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Mata Pelajaran PAI”, *PAEDAGOGIE*, Vol. 16, No. 1, 2021.
- Rosyida, Binti, dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik pada Pembelajaran Geografi SMA”, *Majalah Pembelajaran Geografi*, Vol. 6, No. 1, 2023.
- Safitri, Irma, dkk. “Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD”, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 04, 2024.
- Salamah, *Pengembangan Model Kurikulum Holistik Pendidikan Agama Islam pada Madrasah Tsanawiyah: Teori dan Praktek* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015).
- Sembiring, Lucia C., dkk. “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa Kelas V di SDN 134 Panorama Kota Bandung,” *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 9, 2023.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Cet. 4; Jakarta: Kencana, 2017).
- Siswati, Bea Hana. *Inovasi Pembelajaran Biologi Di Kawasan Pertanian Industrial* (Mojokerto: PT Teguh Ikhyak Properti Seduluran, 2022).
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon, 1995.
- Studylib, *What do you mean by ‘collaborative learning’?*, diakses pada 4 Juni 2025, <https://studylib.net/doc/7967844/what-do-you-mean-by-collaborative-learning>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Edisi Kedua Cet. Ke-6; Bandung: Alfabeta, 2024).

- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).
- Sutikno, M. Sobry. *Metode & Model - Model Pembelajaran: Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*, (Lombok: Holistica, 2019).
- Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Cet. 4; Jakarta: Kencana, 2017).
- Trilling, Bernie, dan Charles Fadel, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, (Jossey-Bass: 2009).
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Vygotsky, L. S, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, (Harvard University Press, 1978).
- Widiyanti, Endang, & Asep Andi Rahman, Utilizing Team Games Tournament Method to Enhance Learning Outcomes on Islamic Studies at Elementary School, *Jurnal Keprofesian Guru Keagamaan*, Vol.2, No.2, 2024.
- Yanti, Yulia Eka dan Aminah Yhasmin, Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day, *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 1, No.1, 2023.
- Yulianti, Lala, dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Karawang Timur”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 9, No. 22, 2023.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Visi dan Misi

a. Visi

Bertakwa, Berjiwa Patriotisme, dan Berpotensi, Berwawasan Lingkungan, dan Terpercaya

b. Misi

1. Membangun Generasi Melalui Iptek Dan Imtak Secara Teori Dan Praktek
2. Menumbuhkan Jiwa Patriot Dalam Segala Hal, Untuk Mental Ke Era Globalisasi
3. Meningkatkan Kecerdasan Dan Kedisiplinan Sekolah
4. Menciptakan Peduli Lingkungan Hidup Yang Bersih, Sehat Dan Hijau
5. Menciptakan Lulusan Yang Berkualitas Dan Berkarakter

a. Identitas Sekolah

1) Data Umum

Nama Sekolah	: SD Negeri 020 Rea Barat
NPSN	: 40600534
Kode Pos	: 91352
Struktur Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
Akreditasi	: B
Status	: Negeri
Jenjang	: SD

Waktu Belajar : Pagi-Siang
 Tahun Berdiri : 1972
 Email :sdnegeri020reabarat@gmail.com

b. Lokasi Sekolah

Provinsi : Sulawesi Barat
 Kabupaten : Polewali Mandar
 Kecamatan : Matakali
 Desa : Patampanua
 Jalan : Jl. Poros Majene

2. Struktur Organisasi SDN 020 Rea Barat Tahun Pelajaran 2025/2026

No.	Nama Guru	NIP/ NUPTK	Jabatan/Tugas
1	Arnida, S.Pd.	198603142009032007	Kepala Sekolah
2	Hj. Rusmini, K.S.Sos	196604151988092001	Guru Kelas V A
3	Rahmatia, S.Pd.I	196805141988032010	Guru PAI
4	Hj. Hasnaini, K.S.Sos	196605211994052002	Guru Kelas III A
5	Reskiana Yahya, S.Pd.I	198008212007012014	Guru Kelas VI A
6	Hj.Arlini Arifuddin,S.Pd.I	198603142009032007	Guru PAI
7	St.Rahma, S.Pd.I	197207212008012011	Guru Kelas II A
8	Nurlia, S.Pd.I	198405022009032020	Guru Kelas IV A
9	Isnaini, S.Pd	197510132015052001	Guru Kelas I A
10	Nurati Natsir, S.Pd	198810292022212002	Guru Kelas IV C
11	Nurmadina, S.Pd.I	198905102023212014	Guru Kelas I B
12	Gusmiati, S.Pd , Gr	19870924 2024212004	Guru Kelas III B
13	Nani Irmawaty Sari, S.Pd.,Gr	198705242024212004	Guru Kelas VI B
14	Yusran Asis, S.Pd.I., Gr	198708222024211003	Guru Kelas IV B
15	Ita Pratiwi Nurti, S.Pd.I	199111212024212008	Guru Kelas V B

16	Hasnani, S.Pd.I	19891122 2024212005	Guru Kelas II B
17	Nurmasyita, S.Pd.I	199302252024212010	Guru Kelas III C
18	Marlina, S.Pd.I	197312312024212011	Guru PAI
19	Sitti.Nurma, S.Pd.I	6933759660230222	Guru PAI
20	Irfan Fadly, S.Kom	-	Guru Mulok (OPS DAPODIK)
21	Rahman Borahima	-	Guru Mulok (Tenaga Administrasi)
22	Kadir	-	Caraka

Lampiran 2 Modul Ajar

MODUL AJAR PAI

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Nurul Aisyah. N
Instansi	: SD Negeri 020 Rea Barat
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025/2026
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase F, Kelas / Semester	: V (Lima) / I (Ganjil)
BAB 2	: Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah
Alokasi Waktu	: 4 Pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
<p>Capaian Pembelajaran Fase C</p> <p>Pada akhir Fase C, pada elemen Al-Qur'an Hadis peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar. Pada elemen akidah, peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, qada dan qadr. Pada elemen akhlak, peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (kalimah sawa) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi. Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah. Pada elemen sejarah, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah al-khulafā al-rāsyidūn.</p> <p>Alur Capaian Pembelajaran</p> <p>Pada akhir fase C, peserta didik mampu memahami makna dari beberapa Asmaul Husna yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, menunjukkan sikap spiritual melalui doa dan zikir, serta meneladani sifat-sifat Allah dalam kehidupan sosial, seperti bersikap kuat, penuh harapan, dan percaya diri dalam menghadapi tantangan.</p>	

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong-royong, dan kreatif.
D. SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku Siswa PAI & BP, LCD/Proyektor, Laptop, Jaringan Internet, alat tulis sekolah dan media lain yang dibutuhkan.
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Cooperative learning: Teams Games Tournament (TGT)</i>
G. KATA KUNCI
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Asmaul Husna, <i>al-Qawiyyu, al-Qayyūm, al-Muhyi, al-Mumīt, al-Bā'it</i>.
H. MATERI PEMBELAJARAN
<p>Materi pokok dalam Bab 2 ini meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian Asmaul Husna sebagai nama-nama Allah yang indah dan agung. ▪ Lima Asmaul Husna yang dipelajari: <ul style="list-style-type: none"> ○ Al-Qawiyyu (Yang Maha Kuat) ○ Al-Qayyūm (Yang Maha Berdiri Sendiri) ○ Al-Muhyī (Yang Maha Menghidupkan) ○ Al-Mumīt (Yang Maha Mematikan) ○ Al-Bā'its (Yang Maha Membangkitkan) ▪ Makna dan penjabaran sifat-sifat Allah tersebut. ▪ Contoh pengamalan sifat-sifat Allah dalam kehidupan sehari-hari. ▪ Aktivitas penunjang seperti melafalkan Asmaul Husna, membuat kaligrafi, dan kuis materi.
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Dalam bab ini, tujuan pembelajarannya adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan makna Asmaul Husna (<i>al-Qawiyyu, al-Qayyum, al-Muhyi, al-Mumīt, al-Bā'is</i> dengan benar). b. Mengungkap nilai-nilai akhlak terpuji sebagai bukti keyakinan kepada Asmaul Husna <i>al-Qawiyyu, al-Qayyūm, al-Muhyi, al-Mumīt, al-Bā'is</i> dengan benar. c. Menyimpulkan perilaku terpuji yang sesuai dengan Asmaul Husna <i>al-Qawiyyu, al-Qayyūm, al-Muhyi, al-Mumīt, al-Bā'is</i>.

- d. Peserta didik mampu membuat tulisan indah Asmaul Husna al-Qawiyyu, al-Qayyūm, al-Muhyi, al-Mumīt, al-Bā'is dengan benar.
- e. Mempraktikan nilai-nilai Asmaul Husna al-Qawiyyu, al-Qayyūm, al-Muhyi, al-Mumīt, al-Bā'is. Peserta didik mampu membuat tulisan indah Asmaul Husna al-Qawiyyu, al-Qayyūm, al-Muhyi, al-Mumīt, al-Ba'is dengan benar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Guru membimbing peserta didik, agar mengamati 2 gambar atau ilustrasi! Lalu peserta didik memberi tanggapan yang dikaitkan dengan materi ajar yang dipelajari, yaitu Ayo mengenal Allah swt. melalui Asmaul Husna.

Perhatikan dengan teliti gambar berikut!



Gambar 2.2 Menyambut kehadiran bayi



Gambar 2.3 Salat jenazah

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kamu mendengar nama-nama Allah yang indah? Apa saja yang kamu tahu?
- Menurutmu, kenapa ya Allah punya banyak nama yang baik dan indah?
- Apa arti nama Allah Al-Qawiyyu (Yang Maha Kuat)? Bagaimana cara kita mencontohnya dalam kehidupan sehari-hari?
- Kalau kamu tahu Allah itu Al-Muhyī (Yang Maha Menghidupkan) dan Al-Mumīt (Yang Maha Mematikan), bagaimana seharusnya sikapmu?
- Apa manfaat mengenal nama-nama Allah bagi kamu dalam kehidupan sehari-hari?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

- Mengajak peserta didik untuk berdoa setelah menyapa dengan salam
- Mengecek kehadiran peserta didik
- Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran
- Guru menyampaikan garis besar dan cakupan materi dan langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti

Pertemuan Ke-1

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan pentingnya mengenal Asmaul Husna.
- Peserta didik mengamati video/audio tentang Asmaul Husna.
- Guru menjelaskan lima Asmaul Husna yang akan dipelajari.
- Peserta didik diberi kesempatan bertanya dan menanggapi.
- Guru membagikan angket *pre-test* keterampilan kolaborasi.
- Penjelasan model pembelajaran TGT, alur kegiatan, dan sistem poin *games*/turnamen.

Pertemuan Ke-2

- Guru menjelaskan secara singkat lima Asmaul Husna (al-Qawiyu, al-Qayyūm, al-Muhyī, al-Mumīt, al-Bā'its).
- Pembentukan kelompok TGT secara heterogen.
- Peserta didik mendiskusikan arti dan contoh penerapan kelima Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari.
- Setiap kelompok mengambil undian Asmaul Husna.
- Setiap kelompok membuat poster/kaligrafi kreatif dari nama Asmaul Husna yang didapat dalam durasi 15–20 menit.
- Setelah selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil kaligrafi dan menjelaskan makna Asmaul Husna yang mereka buat.
- Guru memberi apresiasi dan poin tambahan (1–10) untuk kreativitas dan penjelasan makna.

Pertemuan Ke-3

- Guru menjelaskan kembali kelima Asmaul Husna (al-Qawiyu, al-Qayyūm, al-Muhyī, al-Mumīt, al-Bā'its) secara mendalam.
- Guru membagikan LKPD berisi soal dan uraian singkat tentang Asmaul Husna (al-Qawiyu, al-Qayyūm, al-Muhyī, al-Mumīt, al-Bā'its).
- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab, menjelaskan, dan mengaitkan makna dengan kehidupan sehari-hari.
- Guru berkeliling memantau kerja sama dan memahami kesiapan kelompok.
- Guru menjelaskan aturan permainan/turnamen yang akan dilaksanakan.
- Semua kelompok mengikuti permainan/turnamen akademik berbasis kartu soal.
- Guru mengecek hasil jawaban peserta didik pada kartu soal dipapan tulis.
- Jawaban benar akan diberi 10 poin, dan jawaban yang salah diberi 0.
- Guru umumkan skor sementara dan berikan motivasi untuk final tahap 2 di pertemuan ke-4.

Pertemuan Ke-4

- Guru meninjau kembali seluruh Asmaul Husna dan mengaitkan dengan nilai-nilai akhlak mulia.
- Guru membagikan LKPD berisi soal dan uraian singkat tentang Asmaul Husna dan nilai-nilai akhlak yang terkandung.
- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab, menjelaskan, dan mengaitkan makna dengan kehidupan sehari-hari.
- Guru berkeliling memantau kerja sama dan memahami kesiapan kelompok.
- Semua kelompok mengikuti permainan/turnamen akademik berbasis kartu soal.
- Guru mengecek hasil jawaban peserta didik pada kartu soal dipapan tulis.
- Jawaban benar akan diberi 10 poin, dan jawaban yang salah diberi 0.
- Guru menjumlahkan total poin dari pertemuan kedua hingga pertemuan keempat.
- Pemberian *reward* simbolis untuk kelompok dengan skor tertinggi.
- Peserta didik mengisi angket *post-test* keterampilan kolaborasi.

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi inti yang dipelajari.
- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- Guru menyampaikan rencana atau pesan pembelajaran berikutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.




E. REFLEKSI

Peserta didik diajak merefleksikan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan seperti:

- Apa yang kamu pelajari hari ini tentang Asmaul Husna?
- Asmaul Husna mana yang paling berkesan bagimu? Mengapa?
- Apa yang akan kamu lakukan untuk meneladani sifat Allah dalam kehidupan sehari-hari?

F. ASESMEN / PENILAIAN



Sikap

-  Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
-  Melakukan penilaian antar teman.
-  Mengamati refleksi peserta didik.

Pengetahuan

-  Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis

Keterampilan

-  Presentasi
-  Proyek

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

a. Remedial

- Peserta didik diminta membaca kembali materi pembelajaran. Kemudian dilakukan penilaian ulang.
- Belajar kelompok dengan diberikan tutor sebaya.

b. Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai kompetensi minimal, mendalami lebih lanjut.

Lampiran 3 Lembar Pernyataan Kuesioner *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi

Peserta Didik

Instrumen Pengukuran Keterampilan Kolaborasi

Identitas Responden

Nama : _____

Kelas : _____

Tanggal : _____

1. Petunjuk Pengisian:
2. Bacalah setiap butir pernyataan dengan teliti.
3. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.
4. Pilihan jawaban:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - N = Netral
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Sebelum mengambil keputusan, saya berdiskusi dulu dengan teman kelompok.					
2.	Saya setuju dengan keputusan yang dibuat bersama dalam kelompok.					
3.	Saya mempertahankan pendapat saya tanpa mempertimbangkan saran dari teman kelompok.					
4.	Saya tidak pilih-pilih teman untuk kerja kelompok.					
5.	Saya mau bekerja sama dengan siapa pun yang dipilih dalam kelompok.					

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
6.	Saya tidak senang bekerja sama dengan teman-teman.					
7.	Saya merasa teman senang bekerja sama dengan saya dalam kelompok.					
8.	Saya lebih mementingkan kerja kelompok daripada urusan pribadi.					
9.	Saya bersedia mengerjakan tugas yang disepakati bersama dalam kelompok.					
10.	Tugas dari guru selalu saya kerjakan tepat waktu.					
11.	Saya tidak mau menerima tugas yang dibagikan oleh kelompok					
12.	Saya memberikan ide saat berdiskusi dalam kelompok.					
13.	Saya membantu teman dalam menyelesaikan tugas kelompok dari guru.					
14.	Saya memberikan pendapat tentang ide teman kelompok.					
15.	Saya merasa diskusi kelompok hanya membuat masalah.					
16.	Saya ikut berdiskusi dan menyetujui hasil keputusan kelompok.					

Lampiran 4 Lembar Pernyataan Kuesioner *Post-test* Keterampilan Kolaborasi

Peserta Didik

Instrumen Pengukuran Keterampilan Kolaborasi

Identitas Responden

Nama : _____

Kelas : _____

Tanggal : _____

1. Petunjuk Pengisian:
2. Bacalah setiap butir pernyataan dengan teliti.
3. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.
4. Pilihan jawaban:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - N = Netral
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Sebelum mengambil keputusan, saya berdiskusi dulu dengan teman kelompok.					
2.	Saya setuju dengan keputusan yang dibuat bersama dalam kelompok.					
3.	Saya mempertahankan pendapat saya tanpa mempertimbangkan saran dari teman kelompok.					
4.	Saya tidak pilih-pilih teman untuk kerja kelompok.					
5.	Saya mau bekerja sama dengan siapa pun yang dipilih dalam kelompok.					

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
6.	Saya tidak senang bekerja sama dengan teman-teman.					
7.	Saya merasa teman senang bekerja sama dengan saya dalam kelompok.					
8.	Saya lebih mementingkan kerja kelompok daripada urusan pribadi.					
9.	Saya bersedia mengerjakan tugas yang disepakati bersama dalam kelompok.					
10.	Tugas dari guru selalu saya kerjakan tepat waktu.					
11.	Saya tidak mau menerima tugas yang dibagikan oleh kelompok					
12.	Saya memberikan ide saat berdiskusi dalam kelompok.					
13.	Saya membantu teman dalam menyelesaikan tugas kelompok dari guru.					
14.	Saya memberikan pendapat tentang ide teman kelompok.					
15.	Saya merasa diskusi kelompok hanya membuat masalah.					
16.	Saya ikut berdiskusi dan menyetujui hasil keputusan kelompok.					

Lampiran 5 Dokumentasi Peneliti

Foto Kegiatan *Pre-test* dan *Post-test*



Foto Pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*



No Responden	Kuesioner <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta didik																
	<i>Pre-t.1</i>	<i>Pre-t.2</i>	<i>Pre-t.3</i>	<i>Pre-t.4</i>	<i>Pre-t.5</i>	<i>Pre-t.6</i>	<i>Pre-t.7</i>	<i>Pre-t.8</i>	<i>Pre-t.9</i>	<i>Pre-t.10</i>	<i>Pre-t.11</i>	<i>Pre-t.12</i>	<i>Pre-t.13</i>	<i>Pre-t.14</i>	<i>Pre-t.15</i>	<i>Pre-t.16</i>	Total
1	3	3	3	2	4	2	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	45
2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	58
3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	2	3	4	3	3	2	48
4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	49
5	4	5	1	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	55
6	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	49
7	4	3	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	50
8	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	52
9	4	3	1	4	3	3	5	3	3	4	4	3	4	3	4	3	54
10	3	4	3	3	5	4	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	52
11	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	1	3	3	3	47
12	4	3	1	4	3	3	4	2	3	4	4	5	3	3	3	3	52
13	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	4	49
14	5	4	3	4	4	4	3	3	4	5	3	4	3	3	4	3	59
15	4	3	1	4	5	4	3	2	3	4	3	3	3	1	2	3	48
16	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	52
17	4	4	3	3	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	3	51

18	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	53
19	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	49
20	3	3	3	5	4	3	4	3	3	4	5	3	3	4	4	3	57
21	4	4	1	2	1	2	3	3	3	5	3	3	4	3	3	4	48
22	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	2	4	2	3	50

No Responden	Kuesioner <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Peserta didik																
	<i>Post -t.1</i>	<i>Post -t.2</i>	<i>Post -t.3</i>	<i>Post -t.4</i>	<i>Post -t.5</i>	<i>Post -t.6</i>	<i>Post -t.7</i>	<i>Post -t.8</i>	<i>Post -t.9</i>	<i>Post -t.10</i>	<i>Post -t.11</i>	<i>Post -t.12</i>	<i>Post -t.13</i>	<i>Post -t.14</i>	<i>Post -t.15</i>	<i>Post -t.16</i>	Total
1	3	3	2	5	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	51
2	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	5	4	4	67
3	4	4	2	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	66
4	3	5	4	3	1	1	3	5	5	1	3	1	5	3	5	5	53
5	5	4	4	3	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	3	70
6	5	4	4	4	5	5	3	3	4	4	5	4	3	4	5	5	67
7	4	3	3	5	3	2	4	3	3	4	3	5	3	5	3	3	56
8	4	4	3	3	4	3	5	4	3	4	3	5	4	3	2	5	59
9	5	4	3	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	68
10	4	3	4	5	4	3	5	3	4	5	4	3	4	3	3	4	61
11	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	2	3	4	3	4	4	52
12	3	4	3	5	4	4	3	3	4	3	1	4	3	4	3	4	55
13	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	56
14	5	5	2	5	5	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	3	67
15	4	5	2	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	3	4	4	68
16	3	5	3	3	2	2	5	5	5	5	2	5	5	3	2	5	60
17	4	4	1	4	4	4	4	3	5	5	3	4	5	5	4	4	63

18	5	4	3	4	5	3	4	3	5	4	3	4	5	4	4	4	64
19	4	4	1	3	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	3	4	60
20	4	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	4	5	4	5	5	73
21	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	2	5	5	5	2	5	70
22	4	4	1	4	5	4	4	3	5	5	4	5	4	4	4	4	64

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis Nurul Aisyah N., lahir di Polewali pada hari Rabu tanggal 26 Juni 2002. Saat ini tempat tinggal penulis di Desa Patampanua, Kec. Matakali, Kab. Polewali Mandar, Prov. Sulawesi Barat. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di TK Darputri Bulubawang pada tahun 2007 dan lulus pada tahun 2008, pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 020 Rea Barat dan lulus pada tahun 2015, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Polewali dan lulus pada tahun 2018. Selanjutnya, tahun 2018 penulis kembali melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Polewali dan lulus pada tahun 2021. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 (S1) di STAIN Majene pada Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dimulai pada tahun 2021.

Selama masa perkuliahan, penulis mengikuti beberapa lomba pada cabang olahraga Tenis Meja dan berhasil meraih prestasi. Prestasi yang pernah diraih di antaranya Juara 3 Ganda Putri Tenis Meja PORPROV IV Sulawesi Barat di Mamuju pada tahun 2022, Juara 1 PORSEMA I Tenis Meja Putri pada tahun 2023, Juara 1 Ganda Putri dan Juara 2 Ganda Campuran Tenis Meja POROS INTIM III di Mataram pada tahun 2024, dan Juara 1 PORSEMA II Tenis Meja Putri pada tahun 2024.