



EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW, TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT), DAN KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP AL-KAUTSAR CIMAHI

Sinta Bella¹, Nafisatusa'adah², Sabrina Izzatul jannah³, Rahayu Kariadinata⁴

UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia^{1,2,3,4}

e-mail: Sintabella5989@gmail.com

Diterima: Tgl/Bulan/Tahun; Direvisi: Tgl/ Bulan/Tahun; Diterbitkan: Tgl/Bulan/Tahun

ABSTRACT

The effectiveness of the Jigsaw, Teams Games Tournament (TGT), and conventional learning models on students' learning outcomes in Islamic Religious Education at SMP Al-Kautsar Cimahi is the focus of this study. The selection of an appropriate learning model is an important factor in improving the quality of the learning process and students' academic achievement. Jigsaw and TGT, as cooperative learning models, encourage active student participation through collaboration and group interaction, while the conventional model tends to be teacher-centered. The data analyzed consisted of students' learning outcome scores obtained from classes implementing the three learning models. Data analysis was conducted through normality testing, homogeneity testing, and the Kruskal–Wallis test. The results of the normality test indicated that not all data groups were normally distributed, while the homogeneity test showed that the variances among the groups were homogeneous. Therefore, hypothesis testing was carried out using the Kruskal–Wallis test. The analysis revealed a significance value of 0.425 (> 0.05), indicating that there was no statistically significant difference in students' learning outcomes among the Jigsaw, TGT, and conventional learning models. However, the mean rank values showed that the Jigsaw model achieved the highest average rank compared to the TGT and conventional models, indicating a tendency to produce better learning outcomes. These findings suggest that all three learning models can be effectively implemented in Islamic Religious Education classes according to the characteristics of the learning materials and students' needs, with the Jigsaw model demonstrating relatively greater potential for improving learning outcomes.

Kata Kunci: *Effectiveness, Jigsaw Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Conventional Learning Model, Learning Outcomes, Islamic Religious Education.*

ABSTRAK

Efektivitas model pembelajaran *Jigsaw*, *Teams Games Tournament* (TGT), dan konvensional terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Kautsar Cimahi menjadi fokus kajian dalam artikel ini. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Model *Jigsaw* dan TGT sebagai bagian dari pembelajaran kooperatif menawarkan keterlibatan aktif peserta didik melalui kerja sama kelompok, sedangkan model konvensional cenderung berpusat pada guru. Data yang dianalisis berupa hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan ketiga model tersebut. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Kruskal-Wallis*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa tidak seluruh kelompok data berdistribusi normal, sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa variansi data bersifat homogen. Oleh karena itu,



pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Kruskal-Wallis*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,425 ($>0,05$), yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik antara penggunaan model pembelajaran *Jigsaw*, TGT, dan konvensional. Meskipun demikian, nilai mean rank menunjukkan bahwa model *Jigsaw* memiliki peringkat rata-rata tertinggi dibandingkan model TGT dan konvensional, sehingga memiliki kecenderungan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Temuan ini menunjukkan bahwa ketiga model pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik, dengan model *Jigsaw* sebagai alternatif yang relatif lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar.

Keywords: *Efektivitas, Model Pembelajaran Jigsaw, Teams Games Tournament (TGT), Pembelajaran Konvensional, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara seimbang, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Simaremare, 2022; Yarmi & Wardhani, 2020; Zuhri et al., 2022). Dalam tatanan Pendidikan Agama Islam, proses pembelajaran diidealkan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan penguasaan materi keagamaan yang bersifat teoritis semata, melainkan juga berakar kuat pada pembentukan karakter luhur dan perilaku sehari-hari yang sesuai dengan nilai-nilai Islami. Di dalam kondisi ideal, pemilihan model pembelajaran oleh guru diidealkan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik, memfasilitasi kebutuhan tumbuh kembang mereka, serta merangsang kebiasaan berpikir mandiri yang kritis. Pengondisian lingkungan persekolahan yang kondusif diidealkan dapat mendukung efektivitas belajar melalui interaksi sosial yang sehat dan dinamis. Keharmonisan tata kelola pengajaran dan kesiapan mental siswa dalam menyerap nilai-nilai keagamaan dipandang sebagai pilar utama untuk menciptakan ketahanan moral generasi muda. Melalui desain instruksional yang inovatif, setiap anak didik diharapkan mampu meraih kompetensi spiritual yang matang serta hasil belajar akademik yang optimal demi menghadapi tantangan era modern secara bijak (Raniyah et al., 2024; Syahferizal & Rusmaini, 2025; Syahfitri et al., 2025).

Namun demikian, terdapat kesenjangan yang cukup lebar antara tatanan ideal tersebut dengan kenyataan objektif yang berlangsung di tataran praktis operasional persekolahan saat ini. Kondisi ideal menghendaki agar setiap proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan berpusat pada siswa agar pemahaman konsep keagamaan terinternalisasi dengan baik. Sayangnya, fakta empiris di lapangan menyingkapkan bahwa aktivitas pengajaran Pendidikan Agama Islam sejauh ini masih sangat didominasi oleh penggunaan metode konvensional satu arah. Pola pembelajaran yang berpusat pada guru ini menyebabkan peserta didik menjadi pasif, kurang termotivasi, serta memicu kelesuan perhatian selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kesenjangan metodologis ini membatasi ruang dialog dan interaksi antarsiswa, sehingga pemahaman nilai spiritual hanya sebatas hafalan teks demi mengejar angka ujian semata. Apabila kelesuan motivasi dan kepasifan belajar ini dibiarkan tanpa adanya tindakan kuratif yang terencana, maka tujuan pembentukan akhlak mulia akan gagal dicapai dan kualitas hasil belajar siswa akan terus mengalami penurunan (Hermawan, 2020; Munawir et al., 2024; Wahib, 2022).

Kondisi kesenjangan metodologis serta kelesuan hasil belajar akademik tersebut terkonfirmasi secara nyata melalui pengamatan langsung pada aktivitas pengajaran keagamaan di tingkat sekolah menengah pertama. Di dalam ruang kelas tersebut, tampak jelas bahwa subjek penelitian yang merupakan guru dan siswa di SMP Al-Kautsar Cimahi pada tahun ajaran



2025/2026 senantiasa menghadapi tantangan pedagogis yang cukup kompleks selama proses transmisi keilmuan. Berdasarkan data pengamatan awal, subjek penelitian dari unsur siswa pada tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan rendahnya partisipasi aktif serta kesulitan dalam memahami materi keislaman secara mendalam akibat iklim kelas yang monoton. Keterbatasan variasi model pengajaran membuat sebagian besar subjek penelitian cenderung jenuh dan belum mampu mencapai standar ketuntasan minimal yang diharapkan lembaga formal. Fenomena darurat efektivitas pengajaran yang melanda subjek penelitian di SMP Al-Kautsar Cimahi pada tahun ajaran 2025/2026 ini menjadi penanda kuat bahwa restrukturisasi strategi pembelajaran dan pengujian model kooperatif yang variatif sangat mendesak untuk segera dilaksanakan.

Penerapan model pembelajaran kooperatif seperti *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament* dipandang sebagai alternatif solusi kuratif yang memiliki potensi besar dalam mendongkrak ketangkasan akademik serta keterampilan sosial siswa. Kedua model berbasis kelompok ini secara taktis menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui mekanisme kerja sama yang demokratis. Model *Jigsaw* melatih tanggung jawab individu secara mendalam di mana setiap anggota wajib menguasai materi tertentu lalu menjelaskannya kepada rekan sekelompoknya (Pramana et al., 2026; Suryaningsih, 2020; Utami et al., 2021). Sementara itu, model *Teams Games Tournament* secara kreatif mengintegrasikan kegiatan belajar kelompok dengan permainan akademik serta turnamen interaktif yang sehat guna menstimulasi motivasi belajar anak. Mayoritas studi terdahulu mengenai inovasi pembelajaran kooperatif umumnya masih bergerak secara parsial dengan hanya menyoroti penerapan satu jenis model tunggal tanpa menguji efektivitasnya secara langsung dengan model tandingan lainnya. Kajian spesifik yang membandingkan secara simultan antara dua tipe kooperatif tersebut dengan metode konvensional dalam rumpun mata pelajaran keagamaan masih sangat terbatas di Indonesia (Nabilah et al., 2025; Rizal & Rahman, 2025; Sutarmi & Rahmat, 2026)

Berpijak pada seluruh rangkaian latar belakang dan pemetaan masalah tersebut, penelitian ini hadir dengan membawa nilai kebaruan serta inovasi berupa studi komparatif multi-model yang komprehensif. Nilai inovasi dari kajian ini memfokuskan sasarannya pada pembongkaran efektivitas relatif antara model *Jigsaw*, *Teams Games Tournament*, dan metode konvensional dalam memengaruhi capaian kompetensi siswa pada ranah Pendidikan Agama Islam. Fokus subjek penelitian ini diarahkan secara spesifik untuk menganalisis, membandingkan, dan mendeskripsikan secara ilmiah hasil belajar kognitif dan perilaku sosial pada para siswa di SMP Al-Kautsar Cimahi pada tahun ajaran 2025/2026. Kebaruan riset ini bersumber dari penyajian data komparasi langsung yang objektif untuk memetakan model mana yang paling adekuat dalam mengurangi kepasifan belajar siswa, sebuah dimensi metodologis yang luput dari perhatian periset terdahulu. Melalui pembuktian ilmiah terhadap subjek penelitian di SMP Al-Kautsar Cimahi pada tahun ajaran 2025/2026 ini, luaran riset diharapkan dapat menyajikan kontribusi praktis yang segar bagi pendidik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode komparatif untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *Jigsaw*, *Teams Games Tournament* (TGT), dan konvensional terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Kautsar Cimahi. Data penelitian berupa nilai hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari tiga kelompok pembelajaran yang berbeda.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat. Karena salah satu kelompok data tidak



berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Kruskal-Wallis pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara ketiga model pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,425 ($>0,05$), sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran Jigsaw, TGT, dan konvensional terhadap hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Data

Tabel 1. Uji Normalitas

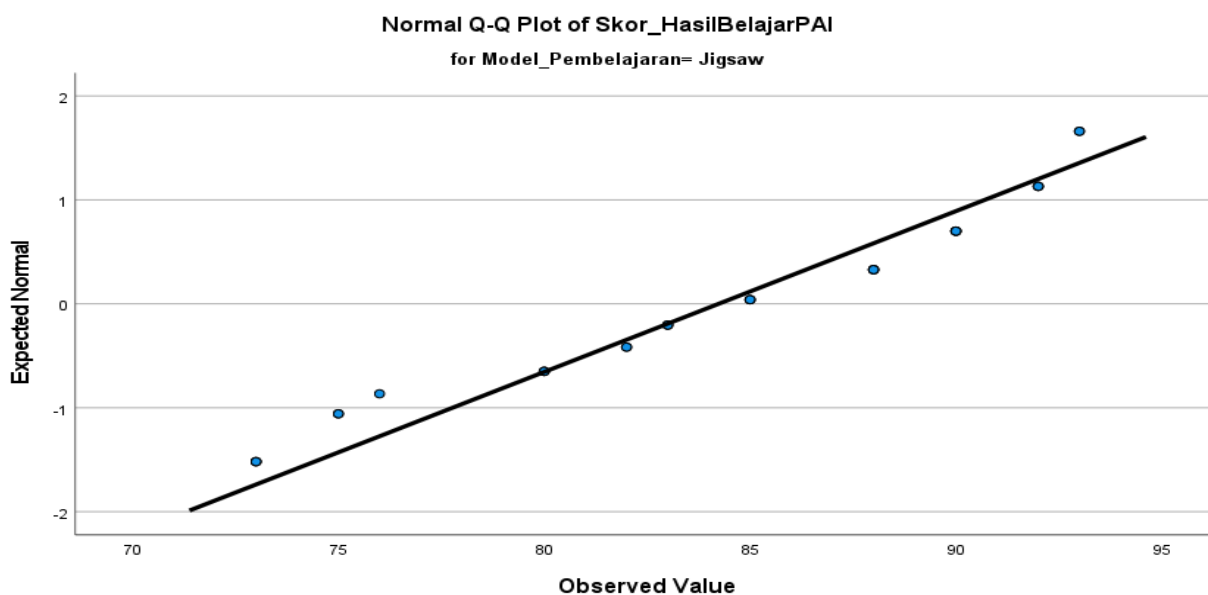
Tests of Normality							
	Model_Pembelajaran	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor_HasilBelajar PAI	Jigsaw	.153	30	.070	.923	30	.033
	TGT	.238	30	.000	.917	30	.022
	Konvensional	.084	30	.200*	.973	30	.632

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 1 menyajikan hasil uji normalitas data skor hasil belajar PAI siswa menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk 3 model pembelajaran. Pada uji Kolmogorov-Smirnov, nilai signifikansi model jigsaw tercatat sebesar 0,070, model TGT sebesar 0,000, dan model konvensional sebesar 0,200 dengan jumlah df masing-masing kelompok 30 siswa. Sementara itu, uji Shapiro-Wilk menghasilkan angka signifikansi 0,033 untuk jigsaw, 0,022 untuk TGT, dan 0,632 untuk konvensional. Mengingat pedoman keputusan mensyaratkan angka di atas 0,05 agar data berdistribusi normal, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data ketiga kelompok pembelajaran tersebut tidak seluruhnya berdistribusi normal secara merata.

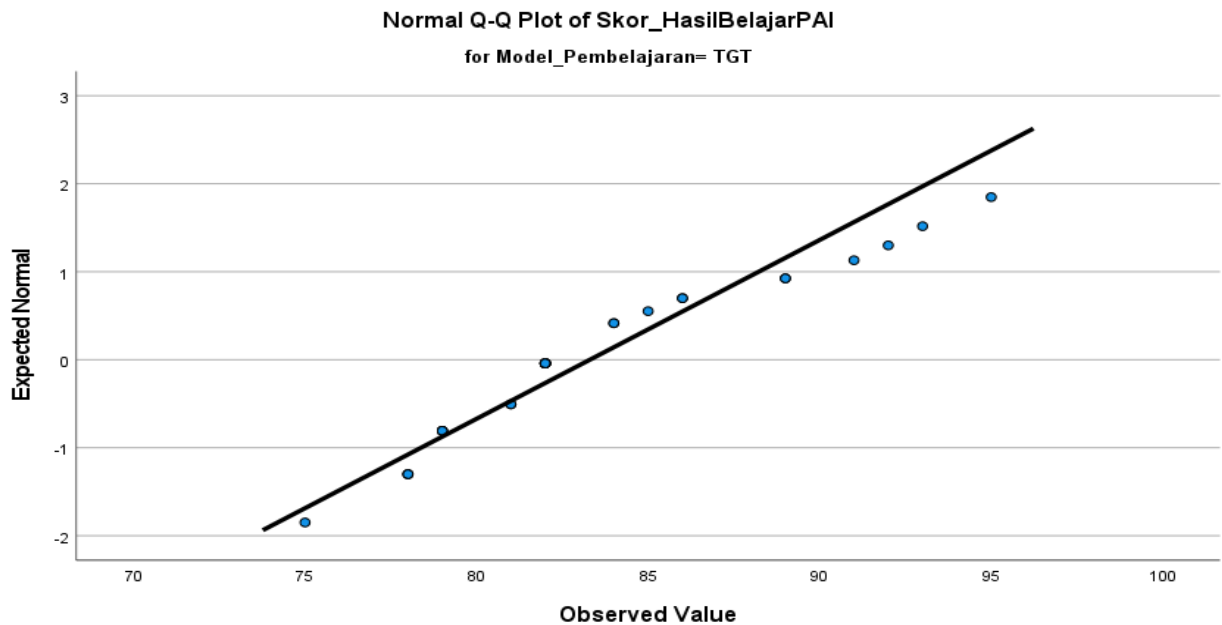
Normal Q-Q Plots



Gambar 1. Normal Q-Q Plots Jigsaw

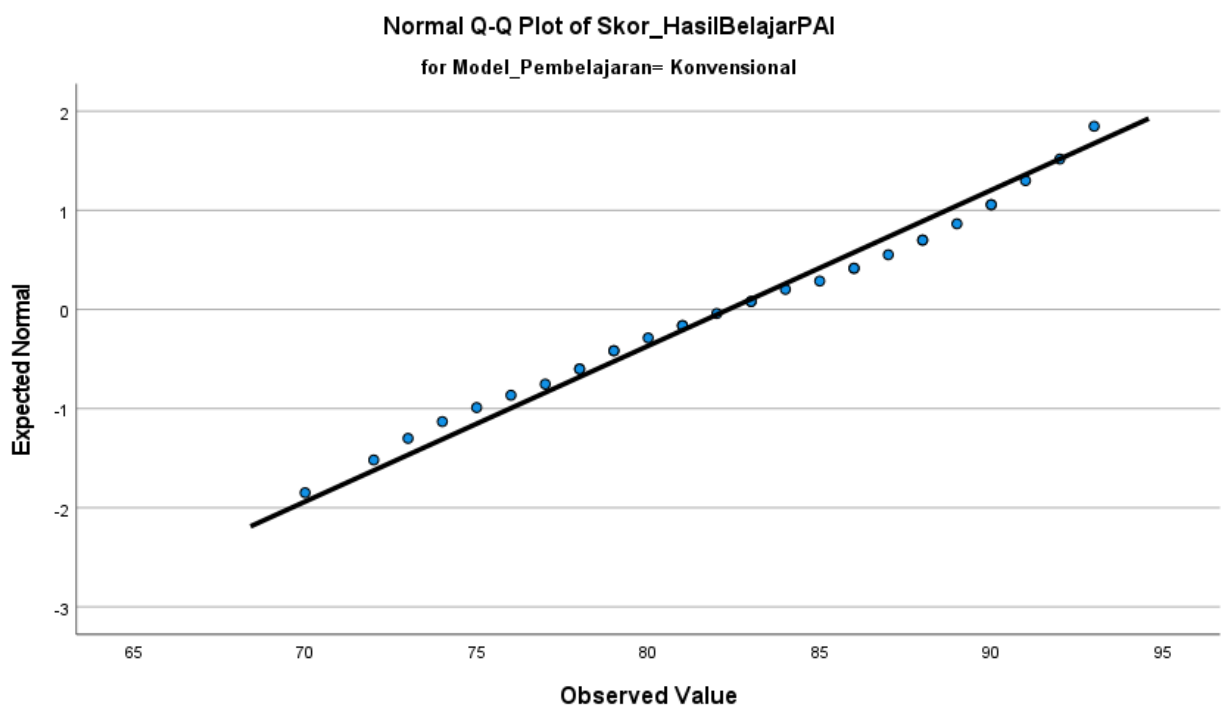


Gambar 1 terlihat bahwa sebagian besar data skor Hasil Belajar PAI di kelas *Jigsaw* berada disekitar garis, hal ini menunjukkan bahwa data skor Hasil Belajar PAI di kelas *Jigsaw* berdistribusi normal



Gambar 1. Normal Q-Q Plots *TGT*

Gambar 2 Terlihat bahwa sebagian besar data skor Hasil Belajar PAI di kelas *TGT* berada disekitar garis, hal ini menunjukkan bahwa data skor Hasil Belajar PAI di kelas *TGT* berdistribusi normal



Gambar 3. Normal Q-Q Plots *Konvensional*

Gambar 3 terlihat bahwa sebagian besar data skor Hasil Belajar PAI di kelas



Konvensional berada disekitar garis, hal ini menunjukkan bahwa data skor Hasil Belajar PAI di kelas *Konvensional* berdistribusi normal

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor_HasilBelajarPAI	Based on Mean	2.239	2	87	.113
	Based on Median	2.777	2	87	.068
	Based on Median and with adjusted df	2.777	2	86.529	.068
	Based on trimmed mean	2.343	2	87	.102

Tabel 2 menyajikan hasil uji homogenitas varians menggunakan tes Levene untuk mengukur kesamaan variansi skor hasil belajar PAI siswa antar kelompok. Data kuantitatif menunjukkan nilai Levene statistic based on mean sebesar 2.239 dengan df1 bernilai 2, df2 bernilai 87, dan nilai signifikansi atau sig mencapai 0.113. Nilai sig tersebut terbukti lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga kelompok data memiliki variansi yang homogen. Pengujian asumsi homogenitas ini penting dipenuhi sebelum melangkah ke analisis statistik non-parametrik selanjutnya.

Tabel 3. Kruskal-Wallis Test

Ranks				
		Model_Pembelajaran	N	Mean Rank
Skor_HasilBelajarPAI	Jigsaw		30	50.35
	TGT		30	44.40
	Konvensional		30	41.75
	Total		90	

Tabel 3 menampilkan hasil analisis peringkat rata-rata untuk menguji hipotesis skor hasil belajar PAI siswa melalui metode Kruskal-Wallis test. Jumlah responden data kuantitatif bersifat seimbang dengan nilai N masing-masing 30 siswa untuk model jigsaw, TGT, dan konvensional, sehingga menghasilkan total keseluruhan 90 siswa. Hasil perhitungan menunjukkan nilai mean rank tertinggi diperoleh model jigsaw sebesar 50.35. Model TGT berada di posisi kedua dengan capaian angka 44.40, sedangkan nilai mean rank terendah dicatat oleh model pembelajaran konvensional yaitu sebesar 41.75.

Tabel 4. Uji Statistik

Test Statistics ^{a,b}	
	Skor_HasilBelajarPAI
Kruskal-Wallis H	1.713
Df	2
Asymp. Sig.	.425

Tabel 4 menjabarkan nilai test statistics dari uji Kruskal-Wallis untuk menentukan ada tidaknya perbedaan hasil belajar PAI siswa yang signifikan secara statistik. Output data menunjukkan nilai Kruskal-Wallis H sebesar 1.713 dengan tingkat kebebasan atau df bernilai 2. Hasil statistik krusial terlihat pada asymp sig yang menyentuh angka 0.425. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka disimpulkan tidak terdapat perbedaan



bermakna pada hasil belajar siswa antara model jigsaw, TGT, dan konvensional, sehingga post hoc test tidak perlu dilakukan.

Pembahasan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada hakikatnya merupakan upaya sadar untuk menumbuhkan potensi spiritual, membentuk akhlak mulia, serta mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara menyeluruh pada diri peserta didik. Keberhasilan proses ini tidak hanya diukur dari penguasaan materi tekstual, melainkan dari internalisasi nilai keagamaan dalam perilaku sehari-hari. Berdasarkan hasil analisis kuantitatif dengan menggunakan metode *Kruskal-Wallis test*, diperoleh simpulan penting mengenai efektivitas berbagai ragam model pengajaran di kelas. Data empiris menunjukkan nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,425 yang berarti lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Temuan statistik krusial ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan secara nyata di antara penerapan model *Jigsaw*, *Teams Games Tournament (TGT)*, maupun metode konvensional. Kondisi ini menegaskan bahwa ketiga intervensi pedagogis tersebut sama-sama memiliki kapasitas yang seimbang dalam membantu siswa mencapai tujuan kompetensi pembelajaran dasar yang telah ditetapkan sebelumnya oleh kurikulum sekolah (Agustina et al., 2020; Fitriya et al., 2025; Rosidah et al., 2025)

Meskipun secara statistik tidak memperlihatkan adanya perbedaan yang tajam, analisis *mean rank* menyajikan data menarik di mana model *Jigsaw* mencatat peringkat rata-rata tertinggi sebesar 50,35. Kerangka belajar kooperatif ini menuntut kemandirian dan tanggung jawab individu yang tinggi karena setiap anggota kelompok wajib menguasai materi spesifik lalu menjelaskannya kepada rekan sekelompok. Aktivitas diskusi kelompok ahli serta tutor sebaya terbukti mampu merangsang kemampuan berpikir kritis serta mengikis kepasifan batin siswa selama KBM berlangsung. Keterlibatan aktif ini memberikan dampak positif terhadap kedalaman pemahaman konsep keagamaan secara mandiri. Di sisi lain, model *TGT* menempati posisi kedua dengan raihan *mean rank* sebesar 44,40. Keunggulan utama dari model ini terletak pada integrasi permainan akademik dan turnamen terstruktur yang sukses memicu *interpersonal motivation* siswa. Suasana kompetisi yang sehat membuat kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, serta meningkatkan sportivitas. Kedua model inovatif tersebut menjadi opsi yang sangat berharga untuk membangun interaksi sosial yang dinamis di lingkungan kelas modern (David & Weinstein, 2023; Nopiyanti et al., 2023; Rofiqi et al., 2023)

Di pihak lain, penerapan pola pengajaran konvensional yang bersifat *teacher centered learning* mencatat *mean rank* paling rendah yaitu sebesar 41,75. Metode tradisional yang didominasi oleh ceramah, tanya jawab terbatas, dan pemberian tugas harian ini sering kali dikritik karena membatasi ruang gerak eksplorasi mandiri peserta didik. Walau demikian, data penelitian membuktikan bahwa model konvensional tetap mampu menembus batas ketuntasan minimal pencapaian akademik dengan cukup baik. Kelebihan utama dari pola ceramah terstruktur adalah efisiensi waktu pengajaran serta kemudahan bagi guru untuk mengontrol kelas dalam skala besar. Untuk materi keagamaan yang bersifat doktrinal dan membutuhkan penjelasan teologis langsung dari pendidik, model konvensional masih dinilai relevan dan efektif. Keberhasilan ini menepis anggapan bahwa metode lama selalu berujung pada kegagalan instruksional yang fatal di sekolah. Asalkan guru mampu menyampaikan materi secara sistematis, terarah, dan jelas, siswa tetap dapat menyerap informasi pengetahuan keagamaan dasar secara optimal (Maharani & Rahman, 2025; Putri et al., 2024; Syahrizal et al., 2024)

Sebelum melangkah pada pengujian hipotesis utama, peneliti telah melakukan serangkaian uji asumsi prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas varians secara ketat. Berdasarkan hasil pengujian sebaran data melalui metode *Kolmogorov-Smirnov*



dan *Shapiro-Wilk*, didapatkan bahwa sebaran nilai hasil belajar dari ketiga kelompok eksperimen tidak seluruhnya berdistribusi normal secara merata. Namun, visualisasi *Normal Q-Q Plots* memperlihatkan bahwa sebagian besar titik data kuantitatif tetap tersebar merata di sekitar garis diagonal utama. Kondisi persebaran empiris tersebut mengonfirmasi bahwa penyimpangan yang terjadi masih berada dalam batas toleransi statistik yang aman. Sementara itu, uji homogenitas varians dengan bantuan *Levene statistic based on mean* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,113. Mengingat nilai tersebut berada jauh di atas ambang batas 0,05, maka dapat dipastikan bahwa ketiga variansi kelompok data adalah homogen. Pemenuhan asumsi kesamaan variansi ini menjadi landasan metodologis yang sangat kuat untuk melanjutkan analisis menggunakan statistik non-parametrik (Arif et al., 2025; Medan et al., 2022; Nurhayati et al., 2025)

Secara keseluruhan, temuan riset ini mengukuhkan pandangan bahwa tingkat keberhasilan akademik siswa tidak hanya bergantung pada pemilihan satu model pengajaran spesifik. *Outcome* pembelajaran pada dasarnya merupakan hasil interaksi kompleks dari berbagai faktor ekologis, seperti *entry behavior* siswa, kesiapan mental, daya dukung lingkungan, serta kompetensi pedagogis guru. Ketiga model pembelajaran yang diuji terbukti memiliki keunikan karakteristik dan potensi kontribusi tersendiri yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Guru *PAI* diharapkan dapat bersikap fleksibel dan inovatif dalam memadukan keunggulan model kooperatif dengan efisiensi metode konvensional secara bijaksana. Pemilihan strategi mengajar harus didasarkan pada analisis mendalam terhadap karakteristik materi ajar serta kondisi psikologis peserta didik yang dinamis. Melalui penerapan kombinasi metode yang tepat, bermakna, dan seimbang, ekosistem pendidikan yang inklusif dapat diwujudkan secara nyata. Langkah komprehensif ini menjadi kunci utama demi melahirkan generasi muda cerdas yang tidak hanya unggul secara intelektual tetapi juga kokoh secara spiritual.

KESIMPULAN

Kajian komparatif mengenai efektivitas berbagai model pembelajaran menyimpulkan bahwa penggunaan model *jigsaw*, *teams games tournament*, maupun metode konvensional sama-sama memiliki kapasitas yang seimbang dalam mendukung pencapaian hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik. Hasil analisis statistik membuktikan tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara nyata di antara ketiga intervensi pedagogis tersebut dalam memengaruhi capaian kognitif siswa sekolah menengah pertama. Keberhasilan akademis tidak semata-mata ditentukan oleh jenis model instruksional yang diterapkan, melainkan turut dipengaruhi oleh kesiapan mental, motivasi intrinsik, serta kompetensi guru dalam mengelola ruang kelas. Meskipun demikian, model *jigsaw* menunjukkan kecenderungan menghasilkan performa belajar yang relatif lebih baik berdasarkan peringkat rata-rata tertinggi karena memberikan kesempatan berkolaborasi, berdiskusi, dan menuntut tanggung jawab individu secara mendalam sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran mandiri yang lebih interaktif, bermakna, dan kontekstual bagi seluruh warga belajar tersebut.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menerapkan desain penelitian eksperimen murni dengan pendekatan metode kombinasi yang menyatukan analisis kuantitatif makro dan kualitatif secara simultan di lapangan. Eksplorasi riset ke depan perlu diarahkan untuk menguji efektivitas ketiga model pengajaran tersebut terhadap variabel psikologis siswa lainnya seperti motivasi belajar, kecemasan akademis, keterlibatan aktif, dan kemampuan berpikir kritis secara berkala. Ukuran penarikan sampel amatan hendaknya diperluas secara masif dengan melibatkan beberapa sekolah menengah pertama lintas kabupaten guna menaikkan derajat generalisasi data



empiris. Peneliti mendatang juga dianjurkan untuk menambahkan variabel pemoderat potensial seperti latar belakang kompetensi pedagogis guru, ketersediaan sarana prasarana digital sekolah, dan keragaman karakteristik materi ajar. Pengondisian pengamatan melalui studi *longitudinal* terstruktur sangat diperlukan untuk melacak stabilitas ketahanan hasil belajar kognitif siswa dalam jangka panjang demi mencapai tujuan pendidikan nasional secara menyeluruh dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. A., Misdalina, M., & Lefudin, L. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament terhadap pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186–194. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2673>
- Arif, A., Syafril, S., & Munandar, A. (2025). Efektivitas VR dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep geografi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. *EL-JUGHRAFIYAH*, 5(2), 469–478. <https://doi.org/10.24014/jej.v5i2.37465>
- David, L., & Weinstein, N. (2023). Using technology to make learning fun: Technology use is best made fun and challenging to optimize intrinsic motivation and engagement. *European Journal of Psychology of Education*, 39(2), 1441–1463. <https://doi.org/10.1007/s10212-023-00734-0>
- Fitriya, E., Saadah, S., & Kariadinata, R. (2025). A comparative analysis of Jigsaw, Team Games Tournament, and conventional approaches on student achievement in Islamic religious education at the elementary level. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 5(1), 41–56. <https://doi.org/10.15575/jipai.v5i1.46840>
- Hermawan, I. (2020). Konsep nilai-nilai karakter Islami sebagai pembentuk peradaban manusia. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 1(2), 200–220. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i2.24>
- Maharani, B., & Rahman, R. (2025). Metode pembelajaran PAI tingkat sekolah dasar. *ALSYS*, 5(3), 721–742. <https://doi.org/10.58578/alsys.v5i3.5825>
- Munawir, M., Alfiana, F., & Pambayun, S. P. (2024). Menyongsong masa depan: Transformasi karakter siswa generasi Alpha melalui pendidikan Islam yang berbasis Al-Qur'an. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.628>
- Nabilah, N. J., Nurkholila, D., & Mardiana, D. (2025). Collaborative and cooperative learning innovation for Islamic religious education subjects at Madrasah Diniyah Takmiliyah Ula Al Ikhlas Madura. *Socio-Economic and Humanistic Aspects for Township and Industry*, 3(4), 944–957. <https://doi.org/10.59535/sehati.v3i4.616>
- Nopiyanti, H. R., Witjoro, A., & Primilestari, L. (2023). Penggunaan model cooperative learning tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam meningkatkan sikap kompetitif siswa di SMK Negeri 2 Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 3(7), 3–11. <https://doi.org/10.17977/um068.v3.i7.2023.3>
- Nurhayati, D., Dinata, S. A. P., & Apriyana, A. (2025). Studi efektivitas metode RADEC terhadap pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMK Darussalam Karangpucung. *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(2), 1075–1084. <https://doi.org/10.23960/symbol.v13i2.1010>
- Pramana, A., Setiawan, D., & Mispani, M. (2026). Strategi guru PAI dalam menanamkan nilai multikultural berbasis cooperative learning. *SECONDARY: Jurnal Inovasi*



Pendidikan Menengah, 6(3), 1061–1070.

<https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.10809>

- Putri, Y. D., Setiawan, M. R., & Yusmeini, D. (2024). Penerapan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Hidayutullah Medan. *Integrasi: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 2(3), 249–258. <https://doi.org/10.56114/integrasi.v2i3.11975>
- Raniyah, F., Hasnah, N., & Gusmaneli, G. (2024). Pengembangan strategi pembelajaran kreatif dan inovatif Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 29–37. <https://doi.org/10.30604/dewantara.v3i2.2438>
- Rizal, K., & Rahman, A. (2025). Cooperative learning strategies in Islamic religious education. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 405–413. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v11i2.32186>
- Rofiqi, R., Iksan, I., & Mansyur, M. (2023). Melangkah menuju kesehatan mental yang optimal: Program inovatif di lembaga pendidikan Islam. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), 76–99. <https://doi.org/10.19105/ec.v4i2.9237>
- Rosidah, A., Ananda, D. S., Fuadah, S. S., Andriani, M., Putra, G. L., & Rizqi, M. F. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar IPS siswa SD: Studi pustaka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 10–18. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1860>
- Simaremare, T. P. (2022). Penguatan karakter religius melalui program kebaktian di Sekolah Menengah Pertama Kristen Badan Pendidikan Kristen (SMPK BPK) Penabur Cimahi. *Satya Widya*, 38(1), 1–11. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2022.v38.i1.p1-11>
- Suryaningsih, A. (2020). Pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap perilaku kesehatan dan keselamatan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1063–1072. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.751>
- Sutarmi, & Rahmat. (2026). Penerapan model kooperatif dengan metode Jigsaw dan metode inkuiri pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 11 Tebo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(1), 107–138. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11827>
- Syahferizal, S., & Rusmaini, R. (2025). Optimalisasi pendidikan Islam di bawah naungan Kementerian Agama Siak. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 53–57. <https://doi.org/10.60126/jim.v3i2.808>
- Syahfitri, N., Juliani, J., Nasution, N. A., Nurhayati, N., & Syahada, D. (2025). Membangun kompetensi spiritual dan moral siswa melalui kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Fatih Journal of Contemporary Research*, 1(2), 223–237. <https://doi.org/10.61253/w5a0qs82>
- Syahrizal, S., Yasmi, F., & Mary, T. (2024). AI-enhanced teaching materials for education: A shift towards digitalization. *International Journal of Religion*, 5(1), 203–217. <https://doi.org/10.61707/j6sa1w36>
- Universitas Sumatera Utara. (2022). Analisis rating dan harga kamar hotel bintang lima di Indonesia. *Jurnal Akuntansi Keuangan dan Manajemen*, 3(3), 237–252. <https://doi.org/10.35912/jakman.v3i3.1107>
- Utami, P., Kadir, K., & Herlanti, Y. (2021). Meta-analisis pembelajaran kooperatif di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(1), 54–66. <https://doi.org/10.21831/jipi.v7i1.39574>



- Wahib, A. (2022). Integrasi pendidikan karakter berbasis intelektual, emotional and spiritual quotient dalam bingkai pendidikan Islam. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 479–494. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v16i2.4758>
- Yarmi, G., & Wardhani, P. A. (2020). Efektivitas pengembangan karakter melalui Fun Garden of Literacy bagi anak usia 7 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1068–1077. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.492>
- Zuhri, S., Nazmudin, D., & Asmuni, A. (2022). Konsepsi pendidikan karakter menurut Al-Zarnuji dan Thomas Lickona. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 56–68. <https://doi.org/10.24235/tarbawi.v7i2.11836>

