

ABSTRAK

ABSTRAK, Shintia Rahmawati. 2220040028. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kolaborasi Siswa (Penelitian Pada Siswa Kelas V SDN Sawahlega 02 Cicalengka-Bandung).

Pembelajaran di sekolah dasar semakin bergeser ke pendekatan yang lebih aktif. Model *Teams Games Tournament (TGT)* menjadi sorotan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif karena menggabungkan unsur-unsur aktivitas, kerja sama, dan kompetisi yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penelitian ini mengkaji efektivitas TGT dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Sawah Lega 02. Melalui kegiatan kelompok, kompetisi, dan penghargaan, TGT diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, kolaborasi, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Dengan demikian, pendekatan aktif dalam TGT sejalan dengan inovasi pembelajaran yang menekankan partisipasi siswa secara dinamis, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan efektif.

Tujuan dari penelitian ini diantaranya adalah untuk menganalisis (1) pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, (2) tingkat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI, (3) hasil pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan hasil belajar dan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen atau eksperimen semu. Metode ini dipilih karena peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap variabel luar yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen. Namun demikian, metode ini tetap memungkinkan peneliti untuk melihat adanya perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran PAI terhadap hasil belajar dan kolaborasi siswa. Data kuantitatif dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi dari siswa kelas V SDN Sawahlega 02. Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan uji *Product Moment* dan *Cronbach Alpha*. Analisis data meliputi uji normalitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi, serta uji regresi linier berganda untuk menguji hipotesis.

Hasil penelitiannya ini diantaranya: (1) Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa PAI, yang dibuktikan dengan perbedaan nilai yang signifikan antara pre-test 57, dan post-test 84,67); (2) Model TGT meningkatkan kolaborasi antar siswa, terlihat dari peningkatan interaksi, diskusi, dan kerjasama dalam kelompok selama pembelajaran PAI 97,25% dari sebelumnya hanya 43%; (3) Secara keseluruhan, model TGT meningkatkan baik hasil belajar maupun kolaborasi siswa, di mana interaksi dalam kelompok memperkuat pemahaman materi PAI dengan tingkat pengaruh kurang berarti yakni dengan nilai 0,021 berada pada rentang 0,01-,-09. Ini artinya, model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI. Penerapan TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memperkuat interaksi dan kerja sama antar siswa, yang berdampak positif pada pencapaian akademik dan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar model pembelajaran TGT diterapkan secara luas dalam pembelajaran PAI karena terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan kolaborasi siswa, serta memperkuat interaksi dan kerja sama dalam kelompok.

Kata Kunci: *Team Games Tournament (TGT)*, Hasil Belajar, Kolaborasi