

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap Pemahaman Konsep Fiqih Ibadah Qurban dalam Pelajaran Fiqih Kelas IX MTs Negeri 3 Sidoarjo

Nadya Nur Khodhizah^{1*}, Abdul Gofar², Hanim Mursyidah³

^{1,2} Institut Agama Islam Uluwiyah, Mojokerto, Indonesia

³ Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

Email: khodhizah2005@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.52620/jctce.v2i1.191>

Submission: February, 19th 2026 ; Revision: March, 29th 2026; Accepted: April, 20th 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap pemahaman konsep Fiqih pada materi ibadah kurban bagi siswa kelas 9. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain post-test control group. Sampel dibagi menjadi kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dan kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen (75,22) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (60,74). Uji statistik non-parametrik Mann-Whitney U menghasilkan nilai signifikansi $p=0.00$ yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Uji reliabilitas dan validitas soal menunjukkan instrumen yang digunakan sangat layak. Analisis besaran efek Cohen's d sebesar 1,65 mengindikasikan pengaruh model TGT terhadap pemahaman konsep Fiqih termasuk kategori sangat besar. Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif meningkatkan pemahaman konsep Fiqih materi ibadah kurban dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Kata kunci: Kooperatif, TGT, Kuantitatif



© 2026 Author

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan pemahaman spiritual peserta didik. Salah satu pelajaran keagamaan Islam adalah pelajaran fiqih. Materi-materi dalam pembelajaran fiqih sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari. Aktifitas kita dari pagi sampai malam tak pernah lepas dari aktifitas-aktifitas tersebut. Banyak juga hari-hari peringatan dalam agama Islam yang sebagai umat Islam tentu sangat sarat dengan pembelajaran fiqih.

Salah satu peringatan hari besar Islam itu adalah hari Idul Adha atau hari qurban. Dalam peringatan hari qurban, kita diajarkan nilai-nilai keikhlasan, pengorbanan, dan kepedulian sosial. Materi ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga memiliki makna praktik yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari umat Islam.

Namun, pada kenyataannya, pelajaran Fiqih sering kali dianggap membosankan oleh sebagian siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang

variatif, cenderung bersifat ceramah, dan minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Akibatnya, siswa menjadi pasif, mudah kehilangan fokus, dan mengalami kesulitan dalam memahami serta menghayati materi yang diajarkan, termasuk dalam topik ibadah kurban.

Padahal, pelajaran Fiqih sangat dibutuhkan dalam penerapan kehidupan sehari-hari, karena memuat pedoman tentang cara beribadah yang benar, hubungan sosial dalam Islam, serta aturan-aturan yang membentuk akhlak dan perilaku mulia. Pemahaman terhadap Fiqih tidak hanya penting secara teori, tetapi juga untuk membentuk sikap religius yang konsisten dalam kehidupan nyata, terutama dalam momen-momen penting seperti pelaksanaan ibadah kurban yang sarat makna sosial dan spiritual.

Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran agar siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran Fiqih. Sebagai pendidik, penting mempelajari model-model pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna dan bisa diaplikasikan di kehidupan sehari-hari.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Model ini menggabungkan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Melalui model TGT, siswa didorong untuk saling membantu, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat dalam memahami materi. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap pemahaman konsep Fiqih Ibadah pada materi kurban siswa kelas 9 F jumlah 30 siswa (kelas control) dan 9 G jumlah 30 (kelas eksperimen) di MTsN 3 Sidoarjo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam pelajaran Fiqih serta menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di sekolah.

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam proses

pembelajaran Fiqih pada materi ibadah kurban, serta untuk mengetahui hasil atau pengaruh dari penerapan model tersebut terhadap pemahaman konsep siswa kelas 9.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan pengujian secara sistematis guna mengetahui efektivitas model pembelajaran yang digunakan. Salah satu cara untuk mengetahui keberhasilan suatu model pembelajaran adalah dengan mengajukan hipotesis sebagai dugaan sementara berdasarkan teori dan pengamatan awal. Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

"Benarkah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap pemahaman konsep Fiqih ibadah pada materi kurban siswa kelas 9?"

Alasan kuat penulis memilih topik penelitian ini juga berdasarkan acuan dari jurnal-jurnal terdahulu yang sudah menerapkan metode ini. Seperti yang dijelaskan oleh Anisa Makrifah metode TGT dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Kalikutuk. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan rata-rata nilai kelompok eksperimen sebelum perlakuan sebesar 42,67 dan setelah perlakuan sebesar 71,67. Sedangkan hasil nilai rata-rata sebelum perlakuan kelompok kontrol sebesar 44,44 dan setelah perlakuan sebesar 48. Perubahan rerata pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji N-Gain kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol yaitu sebesar $0,55 > 0,04$.¹

Metode ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Lawina dan Supriyanto, dengan penerapan metode tgt pada Pelajaran Pkn. Penerapan model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, di mana siswa aktif berdiskusi dan saling membantu. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih relevan di dunia pendidikan saat ini.² Dengan demikian, penerapan model pembelajaran

¹ Riswana Riswana, Khaerunnisa Khaerunnisa, and Annisa, 'Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Lempu PGSD*, 1.2 (2024), pp. 139-47, doi:10.70713/lempu.v1i2.3348.

² I Made Sukerta, 'Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar PPKn', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3.3 (2020), p. 447, doi:10.23887/jippg.v3i3.29760.

kooperatif tipe TGT sesuai dengan tujuan penelitian ini yang berfokus pada peningkatan hasil belajar melalui interaksi aktif dan kolaboratif antar siswa.

Adapun pengertian Model pembelajaran kooperatif ialah suatu model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran³.

Johnson & Johnson (2014) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai penggunaan kelompok kecil dalam pembelajaran sehingga siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran anggota lainnya⁴. Sementara itu, Arends menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengorganisasikan siswa untuk bekerja dalam kelompok-kelompok heterogen⁵.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang mengorganisir siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama, dimana keberhasilan kelompok tergantung pada keberhasilan individu dan sebaliknya.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif Menurut Ibrahim (2016), pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan, antara lain meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa dapat saling membantu dan berbagi pengetahuan dalam kelompok⁶. Selain itu, pembelajaran ini juga mengembangkan keterampilan sosial siswa dengan melatih komunikasi, kolaborasi, dan penghargaan terhadap perbedaan pendapat melalui interaksi dalam kelompok. Keunggulan lainnya adalah meningkatkan motivasi belajar karena adanya tanggung jawab terhadap kelompok yang membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berkontribusi.

Pembelajaran kooperatif juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui diskusi dan tukar pendapat dalam kelompok. Selain itu, metode ini

³ Ismun Ali, 'Pembelajaran Kooperatif (Cooperative learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Muhtadiin*, 7.01 (2021), pp. 247-64.

⁴ Natasya Nurul Lathifa and others, 'Strategi Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4.2 (2024), pp. 69-81.

⁵ Anpriga Anpriga, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IX Di SMPN Satap 5 Gandasil' (Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja, 2024).

⁶ Safitri Kurnia Lestari and Ningrum Ningrum, 'Pengaruh Penggunaan Cooperative Learning Tipe Think-Pair-Share (Tps) Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Semester Genap Smk Kartikatama 1 Metro TP 2015/2016', *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, 4.1 (2016).

menciptakan interdependensi positif di mana siswa menyadari bahwa keberhasilan mereka bergantung pada keberhasilan anggota kelompok lainnya. Terakhir, pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan toleransi dan penerimaan terhadap perbedaan melalui kerja sama dalam kelompok heterogen sehingga membantu siswa menghargai keragaman.

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang cukup populer dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa adalah Teams Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1973.

Menurut Slavin, TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik setara sebagai wakil dari timnya masing-masing⁷. Dalam kalimat di atas dapat diartikan Dalam model ini, setiap anggota tim bertanggung jawab untuk mempersiapkan diri agar dapat berkontribusi secara maksimal dalam turnamen, sehingga mendorong kerja sama dan saling membantu antar anggota untuk mencapai keberhasilan bersama.

Pengaruh Model Pembelajaran TGT sangat beragam dalam beberapa aspek penting pembelajaran. Model TGT juga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena suasana kompetisi yang sehat dan kerja sama dalam tim membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk aktif belajar serta saling mendukung satu sama lain. Ketiga, dalam aspek keterampilan sosial, model TGT juga membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa, karena siswa dituntut untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai pendapat teman dalam tim selama proses pembelajaran berlangsung.

Keempat, terkait sikap kooperatif, Sikap kooperatif adalah sikap yang tercermin dari kemampuan siswa untuk bekerja sama, saling mendukung, dan menghargai pendapat teman dalam kelompok. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan sikap kooperatif siswa karena model ini mendorong interaksi aktif antar anggota tim, kolaborasi dalam menyelesaikan tugas bersama, serta semangat kompetisi sehat yang memotivasi siswa untuk berkontribusi secara

⁷ Hilda Damayanti, Rahayu Sri Waskitoningtyas, and Suci Yuniarti, '480-Article Text-950-1-10-20241225', 7.2 (2024), pp. 114-21.

maksimal demi keberhasilan kelompok. Sikap ini penting untuk meningkatkan kualitas hubungan sosial antar siswa dan keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan⁸.

Tujuan utama penerapan model pembelajaran TGT adalah untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dengan melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) adalah untuk mengajarkan pada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi, dengan tujuan utama adalah kerjasama antar sesama anggota kelompok. Model ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang tidak hanya fokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik siswa.⁹

Sistem yang diterapkan dalam metode tersebut menekankan pada game (permainan) sebagai kegiatan belajar yang bertujuan untuk memacu motivasi dan jiwa kompetisi peserta didik baik fisik maupun mental dengan aturan yang telah ditetapkan. Tujuan ini sejalan dengan paradigma pendidikan modern yang menekankan pada pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sehingga siswa dapat mencapai pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran¹⁰.

Salah satu materi pembelajaran yang bisa diterapkan metode TGT adalah materi fiqih. Mata pelajaran fiqih adalah ilmu yang mempelajari hukum-hukum syariat Islam yang mengatur perilaku umat Islam dalam berbagai aspek kehidupan, baik yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan Allah maupun hubungan manusia dengan sesama manusia¹¹. Fiqih berfokus pada penerapan aturan-aturan agama yang bersumber dari Al-Quran dan Hadis serta penafsiran ulama untuk memberikan petunjuk praktis dalam menjalani kehidupan sehari-hari, termasuk tata cara ibadah, muamalah (transaksi sosial-ekonomi), pernikahan, warisan, dan aspek lain yang berkaitan dengan tata kelola sosial¹².

Sedangkan fiqih ibadah merupakan cabang khusus dari ilmu fiqih yang lebih fokus pada hukum-hukum yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT

⁸ Ika Laila Fakhriyah and Muhammad Assegaf Baalwi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10.2 (2025), pp. 1291–1300.

⁹ Alfina Alawiyah, Jijim Sukron, and Muhammad Aditya Firdaus, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4.1 (2023), pp. 69–82.

¹⁰ Faristianti Fathiani, 'Penggunaan Model Game Based Learning Berbasis Web Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih: Penelitian Quasi Experiment Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka' (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025).

¹¹ Halim Purnomo Firman Mansir, 'Problematika Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Fiqih Di Sekolah Umum', *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 3.3 (2020), pp. 357–70.

¹² Umi Khusnul Khotimah, *Pendekatan Fiqih Dan Ushul Fiqih: Kajian Sumber-Sumber Hukum Islam Dan Metodologi Ijtihad* (Nawa Litera Publishing, 2025).

melalui ibadah. Fiqih ibadah mempelajari aturan, rukun, syarat sah, dan tata cara pelaksanaan ibadah seperti shalat, wudhu, puasa, zakat, dan haji. Ruang lingkup fiqih ibadah mencakup dua aspek utama:

1. Ibadah umum, yakni segala bentuk aktivitas kehidupan yang diniatkan dengan ikhlas untuk meraih keridhaan Allah.
2. Ibadah khusus, yakni ibadah yang tata cara dan pelaksanaannya sudah ditentukan secara jelas oleh syariah dan harus dilaksanakan sesuai ketentuan tanpa perubahan¹³.

Dengan demikian, fiqih adalah ilmu luas yang mencakup hukum-hukum Islam secara keseluruhan, sementara fiqih ibadah adalah bagian dari fiqih yang memusatkan kajian pada aturan-aturan ibadah dan hubungan manusia dengan Allah yang bersifat ritual dan spiritual.

Dalam konteks pembelajaran Fiqih Ibadah, khususnya materi ibadah qurban, masih ditemukan permasalahan terkait rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi yang bersifat teoretis dan praktis. Pembelajaran fikih yang selama ini cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan belum mampu memberikan pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep ibadah qurban, termasuk syarat, rukun, hikmah, dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini memerlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara komprehensif.

Berdasarkan uraian permasalahan dan potensi model pembelajaran TGT yang telah dikemukakan, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif dalam mata pelajaran agama Islam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengukur pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap pemahaman konsep Fiqih Ibadah siswa, khususnya dalam materi ibadah qurban. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan metode pembelajaran agama Islam yang lebih efektif dan inovatif.

¹³ DEVIKA ARFIANA FARAZENI, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantu Media Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas VI Di MIM Kasihan I Pacitan'.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu metode penelitian yang berfokus pada pengujian teori objektif dengan menganalisis hubungan antar variabel melalui data numerik dan analisis statistik. Desain post-test control group setelah pemberian materi (control dan eksperimen) dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan yang terjadi sesudah perlakuan, serta membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Peneliti membuat soal untuk bahan post test yang terdiri dari 20 soal. Soal-soal tersebut akan dikerjakan oleh siswa non kelas penelitian sebanyak 25 anak. Selanjutnya, peneliti akan uji validasi dan reliabilitasnya menggunakan perangkat lunak khusus untuk memastikan bahwa instrumen pengukuran yang digunakan konsisten dan valid. Pengujian validasi dan reliabilitas ini penting sebagai dasar keabsahan hasil evaluasi yang diperoleh dari post-test.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang menerima perlakuan atau intervensi yang sedang diteliti, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak menerima perlakuan dan berfungsi sebagai pembanding (Sugiyono, 2019)¹⁴. Kedua kelompok akan diberi post-test setelah perlakuan untuk mengukur perubahan yang terjadi. Adapun kelompok eksperimen adalah siswa kelas IX-G jumlah 25 siswa dan kelas control Adalah siswa kelas IX-F jumlah 25 siswa.

Peneliti membuat rencana 2 metode pembelajaran fiqih bab qurban dengan materinya berdasarkan uji kompetensi dasar sesuai dengan rpp (terlampir). Adapun metode pembelajaran yang pertama berdasarkan materi lks Pelajaran fiqih kelas 9 bab 2 tentang materi kurban.

Pembelajaran kedua berdasarkan materi lks dan metode tgt dikemas dalam bentuk permainan Puzzle maker teka-teki silang adalah aplikasi atau media yang digunakan untuk membuat teka-teki silang secara mandiri dengan nama puzzle maker.

Peneliti membuat konsep puzzle maker ini dengan menyusun soal dan jawaban dalam bentuk kotak-kotak hitam putih yang berisi petunjuk kata yang harus diisi secara horizontal maupun vertical. Selanjutnya membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok nanti akan berdiskusi dan bekerjasama menyelesaikan

¹⁴ Gisela Anantasia and Sulastri Rini Rindrayani, 'Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen', *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 5.2 (2025), pp. 183-92.

teka-teki silang secara bersama-sama. Setelah itu, dilakukan tournament antar kelompok sebagai aspek kompetisi dalam pembelajaran.

Setelah masing-masing kelompok mendapatkan perlakuan, peneliti membagikan soal post test sebagai bahan pengumpulan data. Adapun butir-butir soal post test akan diuji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui Tingkat kevalidan dan reliabilitas soal (layak dijadikan post test atau tidak).

Peneliti akan mengumpulkan hasil post tes masing-masing kelompok. Peneliti menghitung nilai masing-masing siswa serta menentukan rata-rata skor hasil post-test. Hasil dari perhitungan nilai dan rata-rata tersebut, penulis melanjutkan dengan melakukan uji hipotesis. Uji ini bertujuan untuk menguji apakah hipotesis penelitian dapat diterima atau ditolak.

Hipotesa ditolak (H_0) : tidak ada pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap pemahaman konsep Fiqih ibadah pada materi kurban siswa kelas 9.

Hipotesa diterima (H_a) : ada pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap pemahaman konsep Fiqih ibadah pada materi kurban siswa kelas 9.

Uji hipotesa dimulai dari uji normalitas, homogenitas (one way annova). Jika hasil uji data memenuhi syarat uji normalitas dan homogenitas , maka akan melanjutkan uji t. Namun jika hasil uji data tidak memenuhi syarat uji normalitas dan homogenitas, maka dilakukan pengujian non parametik Mann Whitney U. Selanjutnya uji effect size cohen's D

Untuk software pengujian hipotesa ini, peneliti menggunakan software SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*), yang merupakan sebuah program aplikasi komputer yang dirancang khusus untuk melakukan analisis statistik. Software ini dikembangkan pertama kali pada tahun 1968 oleh Norman H. Nie, C. Hadlai Hull, dan Dale H. Bent di Universitas Stanford. SPSS pada awalnya diciptakan untuk membantu peneliti ilmu sosial dalam menganalisis data penelitian mereka, namun seiring perkembangan waktu, penggunaannya meluas ke berbagai bidang ilmu pengetahuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2025 dan berakhir pada tanggal 8 Oktober 2025. Seluruh kelas 9F dan 9G MTsN 3 Sidoarjo menjadi populasi dalam penelitian ini. Terdapat. Pada penelitian ini, kelas IX-G sebagai kelas eksperimen

yang diajar dengan metode TGT, sedangkan IX—F menggunakan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab).

Pada kelas kontrol, peneliti menggunakan acuan Pelajaran fiqih bab qurban sesuai dengan LKS di MTs Negeri 3 Sidoarjo. Peneliti menerapkan metode konvensional sebanyak 5 kali pertemuan. Tiap pertemuan terdiri 2 kali jam Pelajaran dengan durasi per jam pelajaran 40 menit. Setelah 5 kali pertemuan, peneliti membagikan posttest di pertemuan ke 6 sebagai tolak ukur mngetahui pemahaman siswa dalam pembelajaran tersebut.

Tabel 1. *Descriptives*

Kelas		Statistic	Std. Error			
Hasil	Post Test A(Kontrol)	Mean	92.80	1.083		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	90.56		
			Upper Bound	95.04		
		5% Trimmed Mean	93.06			
		Median	95.00			
		Variance	29.333			
		Std. Deviation	5.416			
		Minimum	80			
		Maximum	100			
		Range	20			
		Interquartile Range	5			
		Skewness	-.488	.464		
		Kurtosis	-.179	.902		
		Post Test B(Eksperimen)	Post Test B(Eksperimen)	Mean	99.40	.332
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	98.72
Upper Bound	100.08					
5% Trimmed Mean	99.61					
Median	100.00					
Variance	2.750					
Std. Deviation	1.658					
Minimum	95					
Maximum	100					
Range	5					
Interquartile Range	0					
Skewness	-2.491			.464		
Kurtosis	4.563			.902		

Pada kelas eksperimen, peneliti menerapkan pembelajaran metode konvensional dilanjutkan metode TGT sebanyak 5 kali pertemuan. Tahapan yang paling awal pada pembelajaran TGT adalah membuat kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen. Esensi dari penggunaan metode TGT adalah tanggung

jawab individu dan kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap ketergantungan positif yang menjadikan nilai kelompok yang optimal. Sama halnya dengan kelas control, pada pertemuan ke 6, peneliti memberikan post test sebagai tolak ukur mengetahui pemahaman siswa.

Selanjutnya peneliti mulai mengolah hasil nilai dari kedua kelas tersebut dengan menggunakan software SPSS dan didapatkan deskripsi statistika masing-masing kelas. Adapun deskripsi nilai posttest disajikan sebagai berikut:

Berdasarkan tabel 1 deskripsi hasil *posttest* di bawah ini dengan nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 92 dan kelas kontrol adalah 79, sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 55 dan kelas kontrol adalah 42, nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 75,22 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 60,74.

Uji Validitas

Hasil validitas soal post test dengan software SPP didapatkan hasil yaitu pada table r untuk soal 20 level significant 5% Adalah 0.444, maka dari hasil SPP soal 1-8,10-17,19-20 tingkat significant tinggi. Untuk soal 9 dan 18, masih memenuhi nilai validasi (dibuktikan dengan tanda *)

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

soal1	Pearson Correlation	.518**
soal2	Pearson Correlation	.698**
soal3	Pearson Correlation	.681**
soal4	Pearson Correlation	.639**
soal5	Pearson Correlation	.520**
soal6	Pearson Correlation	.606**
soal7	Pearson Correlation	.762**
soal8	Pearson Correlation	.513**
soal9	Pearson Correlation	.408*
soal10	Pearson Correlation	.630**
soal11	Pearson Correlation	.502*
soal12	Pearson Correlation	.480*
soal13	Pearson Correlation	.528**
soal14	Pearson Correlation	.546**
soal15	Pearson Correlation	.667**
soal16	Pearson Correlation	.802**
soal17	Pearson Correlation	.653**
soal18	Pearson Correlation	.409*
soal19	Pearson Correlation	.455*
soal20	Pearson Correlation	.624**

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas

Tabel 3. *Reliability Statistics*

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	20

Dari perhitungan SPSS, uji reliability 20 soal ini tinggi karena dikisaran 0.80 – 0.89 sehingga soal post test sangat layak diujikan.

Uji Normalitas

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Post Test A(Kontrol)	.218	25	.003	.904	25	.022
Post Test B(Eksperimen)	.521	25	.000	.384	25	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Dari uji normalitas, peneliti mengacu pada table Shapiro wilk karena jumlah penguji (siswa) kurang dari 50. Dari table tersebut, didapat nilai sig (p-value) = 0.022 untuk post tes control dan sig (p-value) = 0.00 untuk post test eksperimen. Syarat diterima uji normalitas Adalah sig (p-value) >0.05. Dari nilai sig (p-value) kedua kelas tersebut tidak ada yang memenuhi kriteria uji normalitas.

Uji Homogenitas

Tabel 5. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	28.567	1	48	.000
	Based on Median	17.280	1	48	.000
	Based on Median and with adjusted df	17.280	1	32.013	.000
	Based on trimmed mean	28.735	1	48	.000

ANOVA

Hasil					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	544.500	1	544.500	33.943	.000
Within Groups	770.000	48	16.042		
Total	1314.500	49			

Dari table tersebut, didapat nilai sig (p-value) = 0.00 untuk post tes control dan sig (p-value) = 0.00 untuk post test eksperimen. Syarat diterima uji homogenitas

Adalah sig (p-value) >0.05. Dari nilai sig (p-value) kedua kelas tersebut tidak ada yang memenuhi kriteria sehingga perlu melakukan pengujian non parametrik mann white U.

Uji Mann White U

Dari table di bawah ini, didapat nilai sig (p-value) = 0.00. Syarat diterima uji mann white u adalah sig (p-value) <0.05. Dari nilai sig (p-value) tersebut telah signifikan. Dengan demikian, terdapat perbedaan secara signifikan pada hasil belajar siswa pada →materi sistem pencernaan, yang menggunakan model STAD (median 85)

Tabel 6. Hasil uji mann white u

		Ranks		
Kelas		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil	Post Test A(Kontrol)	25	16.34	408.50
	Post Test B(Eksperimen)	25	34.66	866.50
	Total	50		

Test Statistics ^a	
Hasil	
Mann-Whitney U	83.500
Wilcoxon W	408.500
Z	-4.889
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Uji Effect Cohen’s D

Dari data deskripsi (table 1. Deskripsi) didapat nilai mean kelas control 92.80, STD Deviasi 5,416, dengan sampel 25 siswa. Sedangkan mean kelas eksperimen 99.40, STD Deviasi 1,658 dengan sampel 25 siswa. Peneliti memproses uji effect Cohens’s melalui website kalkulator statistik <https://www.socscistatistics.com/effectsize/default3.aspx> didapat nilai perhitungan 1.

Gambar 1. Uji Effect Cohen’s D

Group 1

Mean (M):

Standard deviation (s):

Sample size (n):

Group 2

Mean (M):

Standard deviation (s):

Sample size (n):

Success!

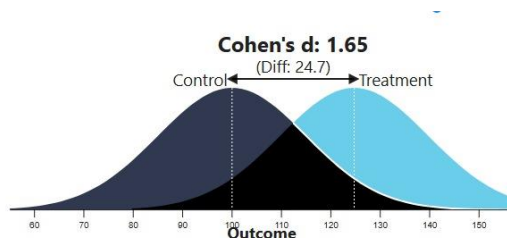
Cohen's *d* = (99.4 - 92.8)/4.005123 = 1.647889.

Glass's *delta* = (99.4 - 92.8)/5.416 = 1.218612.

Hedges' *g* = (99.4 - 92.8)/4.005123 = 1.647889.

Berdasarkan hasil uji besaran effect cohen'd diperoleh hasil $d = 1.647889$. maka dapat disimpulkan bahwa besaran effect antara kedua kelompok pada kategori sangat besar dan dapat juga diinterpretasikan melalui gambar di bawah ini.

Gambar 2. Cohen's D



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian didapatkan nilai Mean dari kelas control 92.80 dengan nilai maksimal 100 dan minimal 80 dari 25 siswa. Untuk kelas eksperimen didapat nilai mean 99.0 nilai maksimal 100 nilai minimal 95. Adapun dari uji validitas dan reliabilitas untuk 20 soal posttest dinyatakan valid. Dan untuk normalitas untuk kedua kelas ditolak, begitupun dengan uji Homogenitas ditolak. Maka peneliti langsung melakukan pengujian non parametik uji Mann White U dan didapat nilai $\text{sig} = 0,00$ sehingga hasil tersebut bisa menunjukkan signifikan. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan rata-rata antara kedua kelompok ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dan dari kalkulator statistikan uji besaran effect cogen'd diperoleh hasil $d = 1.647889$. Maka dapat disimpulkan bahwa besaraan effect antara kedua kelompok pada kategori sangat besar dapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muhtadiin*, 7(1), 247–264. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/muhtadiin/article/view/82>
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *ADIBA: Journal of Education*, 5(2), 183–192. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/1042>
- Anpriga, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IX di SMPN Satap 5 Gandasil (Skripsi, Institut Agama Kristen Negeri Toraja). <https://digilib-iaкторaja.ac.id/3982/>

- Damayanti, H., Waskitoningtyas, R. S., & Yuniarti, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan Tahun Ajaran 2023/2024. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2). <https://doi.org/10.36277/deferemat.v7i2.480>
- Fakhriyah, I. L. ., & Assegaf Baalwi, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1291–1300. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3277>
- Farazeni, D. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantu Media Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas VI Di MIM Kasihan I Pacitan (Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang).
- Fathiani, F. (2025). Penggunaan Model Game Based Learning Berbasis Web Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih: Penelitian Quasi Experiment Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka (Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Mansir, F., & Purnomo, H. (2020). Problematika Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Fikih Di Sekolah Umum. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 3(3), 357–370. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/kamaya/article/view/518>
- Khotimah, U. K. (2025). Pendekatan Fikih Dan Ushul Fikih: Kajian Sumber-Sumber Hukum Islam Dan Metodologi Ijtihad. Nawa Litera Publishing.
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>
- Lestari, S. K., & Ningrum, N. (2016). Pengaruh Penggunaan Cooperative Learning Tipe Think-Pair-Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Semester Genap SMK Kartikatama 1 Metro TP 2015/2016. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, 4(1). <https://doi.org/10.24127/ja.v4i1.473>
- Riswana, R., Khaerunnisa, K., & Annisa. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Lempu PGSD*, 1(2), 139–147. <https://doi.org/10.70713/lempu.v1i2.3348>
- Sukerta, I. M. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 447–562. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29760>