

Peningkatan Literasi dan Hasil Belajar melalui NHT-TAI Berbasis Game Interaktif pada Peserta Didik

Fitriani¹, Siti Khumairah Fiqrillah², Rima Mei Kristianingsi³, Ruhani⁴, Nur Aziza⁵, Nadia Purnama⁶

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, Indonesia^{1,3,4,5,6}

Universitas Islam DDI Polewali Mandar, Indonesia²

Fitrianihamzah42@gmail.com¹, sitikhumairahfiqillah@gmail.com², rimameikristia2@gmail.com³,
rubanitalib6@gmail.com⁴, nurazizasabrul@gmail.com⁵, nadiapurnama2003@gmail.com⁶

Diserahkan tanggal 22 Juli 2025 | Diterima tanggal 13 April 2026 | Diterbitkan tanggal 30 April 2026

Abstract:

Suboptimal learning outcomes can be assessed through observation and observation, then the results, referred to as the pre-cycle in classroom action research, become the basis for preparing learning plans according to student needs. This study aims to improve Islamic religious education literacy, focusing on the material of backbiting and tabayun through the application of the Number Head Together (NHT) model in collaboration with Team Assisted Individualization (TAI) and the integration of interactive website-based games. The research subjects were 21 seventh-grade students of SMP Negeri 2 Majene in two cycles. The pre-cycle results showed an achievement of 19.04%, increasing in cycles 1 and 2 to 76.19%. This finding is in line with the principles of the NHT-TAI collaboration theory, namely strengthening the interaction and responsibility of individual students. The increase in motivation and involvement is supported through interactive games, so it has been proven effective in improving learning outcomes and student participation.

Keywords: Classroom Action Research, Learning Outcomes, Number Head Together, Team Assisted Individualization

Abstrak :

Hasil belajar yang belum optimal dapat dikaji melalui observasi dan pengamatan kemudian hasilnya yang disebut sebagai prasiklus dalam penelitian tindakan kelas menjadi dasar dalam penyusunan rencana pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Penelitian ini bertujuan meningkatkan literasi pendidikan agama islam, berfokus pada materi ghibah dan tabayun melalui penerapan model Number Head Together (NHT) yang dikolaborasikan dengan Team Assisted Individualization (TAI) serta integrasi game interaktif berbasis website. Subjek penelitian sebanyak 21 peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Majene dalam dua siklus. Hasil prasiklus menunjukkan ketercapaian 19,04%, mengalami peningkatan pada siklus-1 dan siklus-2 menjadi 76,19%. Temuan ini sejalan dengan prinsip teori kolaborasi NHT-TAI, yaitu memperkuat interaksi dan tanggung jawab individu peserta didik. Adapun peningkatan motivasi dan keterlibatan ditunjang melalui gim interaktif, sehingga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan partisipasi peserta didik.

Kata Kunci: Hasil belajar, Number Head Together, Penelitian Tindakan Kelas, Team Assited Individualization

Copyright © 2026, Author

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

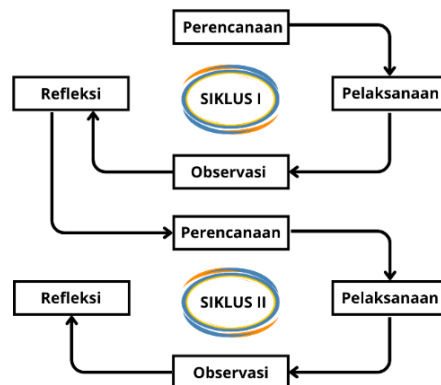
Pendidikan agama islam adalah salah satu pondasi dalam pembentukan karakter peserta didik. Pendidikan agama islam bertujuan memberi pengetahuan, keterampilan, kepribadian, serta menanamkan sikap keagamaan yang diajarkan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan (Sumartono, 2023: 139). Pendidikan memegang peranan penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang unggul, berpengetahuan, dan menciptakan sumber daya manusia yang bermutu, diperlukan penyelenggaraan pendidikan yang baik (Fazira & Ahmad, 2023: 222). Namun realitas menunjukkan di kelas VII IMT SMP Negeri 2 Majene penggunaan metode ceramah yang monoton menyebabkan rendahnya partisipasi dan kejenuhan peserta didik dan dapat menghambat internalisasi nilai penting PAI atau materi pembelajaran (Rika dkk., 2024: 24). Kondisi ini menunjukkan pembelajaran masih berorientasi pada guru yang akhirnya membuat partisipasi peserta didik kurang. Berdasarkan hasil observasi dan preferensi peserta didik terhadap kerja kelompok, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat literasi keagamaan peserta didik secara komprehensif. Menggabungkan model pembelajaran Number Head Together (NHT) dan Team Assisted Individualization (TAI) yang diintegrasikan merupakan salah satu solusi, dengan *game* berbasis *website*. Peneliti mengadopsi *game* berbasis *website* untuk membuat peserta didik tertarik belajar Pendidikan Agama Islam.

Model pembelajaran NHT adalah model yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar (Atiyah dalam Mustamiroh dkk.,2023: 279). Penggunaan model ini meminimalisir kesenjangan kemampuan melalui bantuan teman sebaya (Susanti dalam Mustamiroh dkk.,2023: 279), sehingga efektif meningkatkan minat dan prestasi akademik (Mustamiroh dkk., 2023: 277). Penelitian oleh Suratno yang menggunakan model NHT berfokus pada hubungan antara model pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar (Suratno dkk., 2023: 804). Penelitian lain oleh Mustamiroh juga menunjukkan bahwa NHT dapat meningkatkan prestasi akademik peserta didik (Mustamiroh dkk.,2023: 277). TAI di sisi lain mengintegrasikan kerja kelompok dan pembelajaran individual yang mendorong keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan masalah (Palinussa, 2020: 174), khususnya pada aspek kognitif dan metakognitif (Najoan dkk., 2024: 417). Meski keduanya efektif, penerapannya masih dominan berfokus pada penerapannya secara terpisah atau mata pelajaran non-agama (Musyarofah, 2025: 9). Oleh karena itu, kolaborasi NHT dan TAI berbasis *game* interaktif dalam PAI menjadi kebaruan penelitian yang krusial untuk mengoptimalkan hasil belajar.

Berdasarkan teori konstruktivisme, partisipasi aktif peserta didik dalam pengembangan atau penciptaan pengetahuan dasar melalui penelitian dan penemuan meningkatkan nilai pembelajaran (Nasution dkk., 2024: 838). NHT secara spesifik mendorong kerja sama dan kolaborasi lewat diskusi dan penalaran bersama, serta memberi dan memastikan segenap anggota kelompok dapat berpartisipasi dalam kerja kelompok dan penilaian yang merata. Sementara itu, TAI menjadi solusi untuk mengatasi peserta didik yang condong individual. Memungkinkan peserta didik yang lebih pintar berperan sebagai tutor. Melalui TAI ini memastikan bahwa tidak ada peserta didik yang tertinggal. Diharapkan, melalui pengintegrasian dua model pembelajaran kooperatif ini, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, memaksimalkan partisipasi aktif baik secara individu maupun berkelompok, serta dapat memperkuat pemahaman materi melalui berbagai interaksi, contohnya tutor sebaya. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini adalah bahwa kolaborasi model NHT dan TAI berbasis *game* interaktif dapat meningkatkan literasi dan hasil belajar PAI peserta didik secara signifikan dibandingkan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi pendidikan agama islam peserta didik, khususnya pada materi ghibah dan tabayun, melalui penerapan model pembelajaran NHT yang dikolaborasi dengan TAI dan integrasi dengan *game* interaktif berbasis *website* melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya pada materi akhlak kelas VII SMP Negeri 2 Majene yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahap sebagaimana dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart, yakni tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), serta refleksi (*reflection*). Model ini dipilih karena mampu memberikan ruang perbaikan yang sistematis dan berkelanjutan terhadap jalannya kegiatan pembelajaran secara menyeluruh. Rangkaian siklus penelitian ini dapat ditampilkan secara visual dalam gambar 1 berikut:



Gambar 1 Alur Siklus Penelitian (Aulia dalam Santiasi dkk., 2024: 291).

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus sebagai bentuk perbaikan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan. Proses penelitian terdiri dari beberapa tahapan, yakni: 1) Perencanaan, mengidentifikasi kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil observasi awal untuk menyusun perangkat ajar berupa modul ajar/RPP, menyiapkan materi pelajaran lengkap sesuai kurikulum yang berlaku, media ajar, lembar evaluasi, dan menyusun lembar observasi untuk aktivitas guru dan peserta didik, 2) Pelaksanaan, melaksanakan semua persiapan yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya dengan proses pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, 3) Pengamatan/observasi, untuk melihat perkembangan tiap langkah pembelajaran, pertemuan ataupun tiap siklus dan 4) Refleksi yang bertujuan melihat dan menarik kesimpulan hasil dari proses pembelajaran sehingga dapat diperbaiki pada siklus berikutnya untuk memperbaiki hasilnya (Afdal dkk., 2024: 291-304). Tahap ini dilaksanakan pada akhir setiap siklus untuk menganalisis capaian hasil belajar dan proses pembelajaran, kemudian menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII berjumlah 21 orang, terdiri dari 15 peserta didik perempuan dan 6 peserta didik laki-laki. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Analisis difokuskan pada hasil pengamatan kegiatan guru dan peserta didik, serta hasil evaluasi belajar peserta didik dari *pretest* dan *posttest* pada setiap siklus. Untuk mengetahui efektivitas tindakan yang diberikan, digunakan beberapa rumus berikut:

Nilai Rata-rata (*Mean*)

Rumus ini diaplikasikan untuk mengetahui rata-rata nilai kelas pada *pretest*, *posttest* siklus 1, dan *posttest* siklus 2 (Fatikasari dkk., 2020: 67).

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah seluruh nilai peserta didik

N = jumlah peserta didik yang mengikuti evaluasi

Ketuntasan Belajar Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal dicapai jika sebagian besar peserta didik mencapai ketuntasan yang dianggap terpenuhi apabila setidaknya 70% peserta didik mencapai ketuntasan (Santiasi dkk., 2024: 292).

$$KBK = \frac{\Sigma N}{\Sigma S} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

ΣN = Jumlah peserta didik yang tuntas

ΣS = Jumlah seluruh peserta didik

Daya Serap Klasikal

$$DSK = \frac{\Sigma P}{\Sigma I} \times 100\%$$

Keterangan:

DSK = Daya Serap Klasikal

ΣP = Total skor seluruh peserta didik

ΣI = Skor ideal maksimal seluruh peserta didik

Kriteria ketuntasan belajar klasikal terpenuhi jika proporsi peserta didik mencapai setidaknya 70% yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Keberhasilan Tindakan

No	Presentase	Kategori
1	91% - 100%	Sangat baik
2	81% - 90%	Baik
3	70% - 80%	Cukup
4	0% - 69%	Tidak Tuntas

PEMBAHASAN

Prasiklus

Tahap awal penelitian yang disebut sebagai prasiklus diawali dengan pelaksanaan *pretest* untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal peserta didik pada materi *Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tababayun*. Tes awal terdiri atas 10 soal pilihan ganda, 5 soal isian, dan 5 soal esai. Hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan persentase ketuntasan sebesar 19,04%. Rendahnya ketuntasan ini mengindikasikan bahwa pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi akhlak belum terbentuk secara optimal.

Dalam perspektif konstruktivisme, kondisi tersebut mencerminkan bahwa proses pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan. Pandangan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menegaskan bahwa belajar merupakan proses aktif, peserta didik diposisikan untuk mengkonstruksi pemahaman berdasarkan pengalaman dan keterlibatan kognitif dalam proses belajar (Nasution dkk., 2024: 2-3). Temuan awal tersebut menjadi landasan penyusunan siklus-1 yang mengombinasikan model pembelajaran kooperatif NHT dan TAI, disertai penggunaan gim edukatif sebagai media pendukung.

Siklus 1

Pelaksanaan tindakan diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran serta prosedur kegiatan belajar menggunakan model NHT-TAI. Kegiatan inti dimulai melalui pembelajaran mandiri berbasis TAI, peserta didik membaca materi dan menjawab pertanyaan individu. Tahap ini kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok melalui model NHT untuk menyamakan pemahaman konseptual. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi, dan guru memberikan umpan balik. Pada akhir kegiatan inti, gim interaktif pada *website* digunakan sebagai media evaluasi sekaligus penguatan materi.

Strategi ini selaras dengan perspektif konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa pengetahuan terbentuk melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Interaksi dalam diskusi kelompok memungkinkan peserta didik untuk mengklarifikasi pemahaman, menguji gagasan, serta merekonstruksi pengetahuan yang dimiliki. Diskusi kelompok dalam NHT mendorong peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah, menjelaskan, dan mempertahankan argumen, sehingga berkontribusi pada penguatan struktur kognitif (Nasution dkk., 2024: 3-4).

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus dan Siklus 1

No.	Aspek yang diamati	Prasiklus	Siklus 1
1	Jumlah peserta didik yang tuntas	4	16
2	Jumlah peserta didik yang belum tuntas	17	5
3	Rata-rata	50,19	71,81
4	Ketuntasan belajar klasikal	19,04%	76,19%
5	Daya serap klasikal	50,19%	71,81%
6	Kategori	Sangat kurang	Baik

Hasil ketuntasan belajar klasikal pada tabel 1 menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Pada tahap prasiklus, hanya 19,04% peserta didik yang berhasil memenuhi ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebaliknya, sebanyak 80,95% belum tuntas dengan rata-rata dan daya serap klasikal 50,19. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 76,19%, sementara terjadi penurunan jumlah peserta didik yang belum tuntas, menjadi 23,80%. Selain itu, rata-rata dan daya serap klasikal kelas meningkat dari kondisi prasiklus menjadi 71,81 pada Siklus 1. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran kooperatif, yang menekankan bahwa interaksi sosial dalam kelompok berkontribusi dalam mencapai tujuan bersama (Slavina dikutip dalam Sakinah dkk., 2025). Ketika peserta didik terlibat dalam diskusi, terjadi proses elaborasi kognitif yang memungkinkan mereka memperjelas, memperbaiki, dan memperdalam pemahaman materi. Selain itu, mekanisme tanggung jawab bersama dalam NHT mendorong setiap anggota kelompok untuk aktif, karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi individu.

Namun demikian, refleksi siklus 1 menunjukkan bahwa belum seluruh peserta didik mencapai ketuntasan. Sebanyak 23,81% peserta didik masih belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun interaksi kelompok telah terjadi, proses internalisasi konsep belum merata. Dalam kerangka teori TAI, hal ini berkaitan dengan perbedaan kemampuan awal peserta didik (*individual differences*).

Tabel 2. Kategorisasi Prasiklus dan Siklus I

No	Aspek yang diamati	Prasiklus	Siklus I
1	Jumlah peserta didik kategori belum tuntas	17	5
2	Jumlah peserta didik kategori cukup	3	7
3	Jumlah peserta didik kategori baik	0	8
4	Jumlah peserta didik kategori sangat baik	1	1

Berdasarkan hasil pada tabel 2., hasil belajar peserta didik telah terjadi peningkatan yang dapat dilihat yaitu dari 17 yang belum tuntas berkurang menjadi 5 peserta didik, 7 dengan kategori cukup, 8 kategori baik dan 1 kategori sangat baik. Hasil PTK pada proses pembelajaran masih memerlukan perbaikan karena belum semua peserta didik mencapai ketuntasan. Terdapat 23,81% peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan pada siklus 1, yang menunjukkan bahwa pemahaman materi belum merata di seluruh peserta didik. Faktor utama yang menyebabkan hal ini antara lain pemahaman konsep yang belum mendalam, terutama pada materi tentang dampak negatif ghibah, cara menghindari ghibah, dan penerapan tabayun. Hal ini di buktikan oleh hasil tes yang menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih kesulitan menjawab soal terkait materi tersebut. Peserta didik juga masih kurang terlibat dalam proses pembelajaran dengan sebagian besar masih cenderung pasif, kurang berani bertanya, dan tidak aktif dalam menyampaikan pendapat. Kolaborasi dalam kerja kelompok pun belum berjalan optimal, di mana hanya satu dari lima kelompok yang aktif membantu anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan.

Setelah melihat pelaksanaan siklus 1, beberapa hal yang perlu diperbaiki perbaikan untuk siklus selanjutnya. Materi yang disampaikan kurang jelas dan menarik, sehingga peserta didik tidak sepenuhnya memahami. Selain itu, tidak ada arahan yang jelas tentang kegiatan dan diskusi kelompok, yang menyebabkan partisipasi kelompok tidak merata. Terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan, salah satunya adalah jumlah soal ada total 21 untuk 21 peserta didik sehingga diskusi tidak terstruktur. Selain itu, waktu yang tidak cukup untuk mendalami materi, terutama tentang materi yang sulit dipahami. Adapun kendala dalam mengelola kelas sehingga tidak semua kelompok dapat aktif berdiskusi dan suasana kelas perlu dibuat lebih menyenangkan untuk memotivasi dan membuat peserta didik nyaman dalam belajar.

Berdasarkan refleksi, perbaikan yang akan dilakukan pada siklus 2 berfokus pada penyampaian materi yang lebih menarik, mencakup penggunaan media *visual* dan mengoptimalkan aktivitas diskusi kelompok dengan membagi peran dan memberikan instruksi yang lebih jelas untuk memastikan semua peserta didik terlibat secara aktif. Selain itu, digunakan pendekatan yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif, seperti tanya jawab berkelompok tetapi secara individu untuk meningkatkan kepercayaan diri dan pemberian hadiah. Selain itu, manajemen diperbaiki untuk pendalaman materi yang lebih baik serta upaya membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, seperti gim atau aktivitas yang lebih interaktif lagi. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, seperti kelompok yang paling aktif dan banyak menjawab pertanyaan kuis dengan benar akan diberi hadiah. Ini akan membuat kelas menjadi lebih interaktif bagi peserta didik dan lebih termotivasi untuk belajar.

Siklus 2

Rencana pelaksanaan pembelajaran di siklus 2 merupakan hasil refleksi siklus 1 dengan tindak lanjut yang lebih dioptimalkan. Siklus 2 ini lebih spesifik pada materi yang kurang dipahami dan meningkatkan pemahaman peserta didik di siklus sebelumnya. Kegiatan inti siklus 2 dimulai dengan pembelajaran mandiri menjawab pertanyaan individu berdasarkan pemberian pin nomor satu sampai lima yang dibagikan. Jumlah soal diubah dari total 21 peserta didik menjadi 5 soal untuk 21 sehingga diskusi lebih terstruktur. Selanjutnya, bergabung dalam kelompok kecil dengan anggota berbeda nomor dan berdiskusi untuk menyamakan pemahaman terhadap materi. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil diskusinya, dan guru memberikan umpan balik. Pada akhir kegiatan inti, dilaksanakan gim berupa kuis materi pelajaran, berdasarkan sistem poin dan pemberian *reward* bagi kelompok terbaik.

Observasi menunjukkan peningkatan aktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh adanya perubahan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipasi, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif. Metode interaktif memacu peserta didik untuk berpartisipasi penuh dalam diskusi, pemecahan masalah, dan presentasi. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa metode pembelajaran interaktif

meningkatkan interaksi dan pemahaman peserta didik (Miftahussaadah & Subiyantoro, dikutip dalam Sitti Rahma dkk., 2023: 1547).

Tabel 3. Hasil Analisis Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Aspek yang diamati	Siklus 1	Siklus 2
1	Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan	16	16
2	Jumlah peserta didik yang belum tuntas	5	5
3	Rata-rata	71,81	74,43
4	Ketuntasan belajar klasikal	76,19%	76,19%
5	Daya serap klasikal	71,81%	74,43%
6	kategori	baik	baik

Tabel 3 menunjukkan, siklus 2 terlihat mengalami peningkatan dari pada siklus 1 meski tidak terlalu mencolok. Nilai rata-rata dan daya serap klasikal meningkat dari 71,81% menjadi 74,43% dengan kategori baik. Namun, tidak terdapat kenaikan ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar klasikal tetap sama dengan siklus 1, yakni 76,19%. Faktor penyebab ketuntasan belajar sama pada siklus 1 dan 2 disebabkan oleh fluktuasi nilai beberapa peserta didik. Misal saja, peserta didik dengan nilai siklus 1 tinggi sedikit turun pada siklus 2 namun tetap dalam kategori tuntas. Contoh peserta didik R (Nilai 86 menjadi 71), F (Nilai 72 menjadi 69) yang nilainya menurun namun tetap dalam kategori tuntas. Sebaliknya, peserta didik A (Nilai 85 menjadi 93) dan M (Nilai 86 menjadi 94) yang menunjukkan peningkatan pada hasil belajarnya. Terdapat juga kendala eksternal seperti kendala waktu yang singkat saat mengerjakan *posttest* dan jarak waktu antara pelaksanaan siklus 2 ke *posttest*.

Tabel 4. Kategorisasi Prasiklus dan Siklus 2

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah peserta didik kategori belum tuntas	5	5
2	Jumlah peserta didik kategori cukup	7	4
3	Jumlah peserta didik kategori baik	8	8
4	Jumlah peserta didik kategori sangat baik	1	4

Berdasarkan hasil pada Tabel 4, hasil belajar peserta didik meningkat pada siklus I. Sebanyak 5 peserta didik kategori belum tuntas, 4 peserta didik masuk kategori cukup, 8 peserta didik berada di kategori baik, dan 4 peserta didik dalam kategori yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan telah memberikan efek positif terhadap hasil belajar peserta didik. Peningkatan nilai rata-rata mengindikasikan pemahaman konsep yang lebih baik. Penggunaan studi kasus dan contoh kontekstual dalam pembelajaran juga menghubungkan konsep abstrak mengenai ghibah dan tabayun dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, strategi memberikan *reward* mendorong keberanian peserta didik dalam bertanya dan berpendapat menunjukkan hasil yang positif yang akhirnya membuat peserta didik lebih aktif. Selain itu, pemberian hadiah dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, keterlibatan, dan rasa percaya diri (Handayani dkk., 2023: 8). Meskipun masih ada peserta didik yang pasif, peneliti berusaha memberikan bimbingan intensif kepada kelompok yang kesulitan.

Hasil penelitian sejalan dengan temuan yang menggunakan media pembelajaran dengan mempertimbangkan karakter peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Rika dkk., 2024: 24). Begitu juga dengan pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antar peserta didik untuk mencapai tujuan bersama, di mana keberhasilan individu sangat terkait dengan keberhasilan kelompoknya (Slavin dikutip dalam Suratno dkk., 2023: 805). Pembelajaran kelompok terbukti mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan saling mendukung dalam memahami materi. Pada akhirnya, dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta menumbuhkan sikap kebersamaan, empati, dan tanggung jawab.

Secara keseluruhan, hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi menghindari gibah dan tabayun melalui menggunakan model pembelajaran NHT dan TAI berbasis permainan interaktif. Penelitian ini bersesuaian dengan penelitian dari Suratno yang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan model NHT melalui penerapan strategi permainan interaktif (Suratno dkk., 2023: 811). Selain itu, hasil ini selaras dengan penelitian oleh Indriyani & Sujana bahwa model TAI dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Indriyani & Sujana, 2021: 230). Pendekatan pendekatan game interaktif memberikan stimulus kognitif dan afektif yang efektif juga sejalan dengan gagasan Nasution tentang pembelajaran berbasis konstruktivisme, peserta didik menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan berinteraksi dengan teman sebaya untuk memperoleh pengetahuan (Nasution dkk., 2024: 840).

SIMPULAN

Model pembelajaran Number Head Together yang dikolaborasi dengan TAI yang berbasis gim interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun di SMP Negeri 2 Majene terjadi peningkatan. Perkembangan dari siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan peningkatan, seperti yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik, dari 71,81 pada siklus I menjadi 74,43 pada siklus II, meskipun jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan dan yang belum tuntas sama pada kedua siklus tersebut. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran tersebut meningkatkan hasil belajar peserta didik. Upaya peneliti untuk merencanakan, melaksanakan, dan menilai peserta didik melalui tes hasil belajar, observasi, dan refleksi mendukung temuan ini.

Saran penelitian selanjutnya agar memastikan bahwa semua peserta didik menerima keterlibatan yang sama, penelitian selanjutnya harus fokus pada pengembangan strategi manajemen kelas yang lebih efisien dan pendekatan yang lebih inklusif. Selain itu, pembelajaran harus lebih menekankan praktik langsung, keterampilan psikomotorik, dan strategi adaptif yang sesuai dengan gaya belajar dan kemampuan setiap peserta didik. Selain itu, sangat disarankan untuk membuat instrumen penilaian yang lebih komprehensif untuk memastikan bahwa semua peserta didik menerima keterlibatan yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, A., Handayani, E. S., & Rohaniah, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa kelas IIB Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 291–304. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.355>
- Fatikasari, R., Matus, B., & M. Junus. (2020). Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Simulasi PhET Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Anggana Materi Fluida Statis. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPP)*, 1(01), 65–72. <https://doi.org/10.30872/jlpp.v1i01.84>
- Fazira, P., & Ahmad, F. (t.t.). Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Brandan Barat. 2023.
- Handayani, P., Dayu, R., & Andriani, W. (2023). Efektifitas Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sdn 06 Andaleh Baruh Bukik. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 1–10.
- Indriyani, W., & Sujana, I. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Denpasar. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 230. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v9i2.30840>
- Mustamiroh, Jannah, Alda Misbahul, Buhari, Muh. R., Muhlis, M., & Djangka, L. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar IPS di Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 277–288. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.234>
- Musyarofah, D. (2025). Peningkatan Hasil Belajar PAI Materi Iman Kepada Rasul Allah Melalui Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT). *Teacher Professional Education Journal*, 2(02), 8–13.
- Najohan, R. A. O., Kumolontang, D. F., Ester, K., Tarusu, D. T., Setiawan, B., & Iasha, V. (2024). Impact of the team-assisted individualization learning model on mathematical problem-solving, communication, and self-regulated learning. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 7(2), 409–419. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v7i2.2645>
- Nasution, F., Zuhrona Siregar, Riska Anita Siregar, & Annisa Zakhra Manullang. (2024). *Pembelajaran dan Konstruktivis Sosial*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10465606>
- Palinussa, A. L. (2020). COMPARISON OF ALGEBRA LEARNING OUTCOMES USING REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION (RME), TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI) AND CONVENTIONAL LEARNING MODELS IN JUNIOR HIGH SCHOOL 1 MASOHI. *Infinity Journal*, 9(2), 173. <https://doi.org/10.22460/infinity.v9i2.p173-182>
- Rika, Bahtiar, Masud, M., & Darwis. (2024). *Kreativitas Guru PAI Berbasis Karakter Peserta Didik dalam Mendesain dan Memanfaatkan Media Pembelajaran*. 3.
- Sakinah, T. A., Mardatilah, W. Z., & Gusmaneli, G. (2025). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Al-Afkar: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 1(2), 76–89.
- Santiasi, I., Nurjannah, & Pakiding, M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 2 SDN 10 Palu melalui Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) dengan menggunakan Media Konkret. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 274–288. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.535>
- Sitti Rahma, Irwan Akib, & Rukli. (2023). PERAN KOMPETENSI GURU PENGGERAK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1544–1554. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1597>
- Sumartono, S. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MODEL JIGSAW KELAS XII SMK NEGERI 4 BONDOWOSO. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 3(2), 138–146. <https://doi.org/10.51878/action.v3i2.2251>
- Suratno, Muazza, Murboyono, R., & Guspita, D. (2023). What is the effect of learning models and interests on study results? *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(3), 804–814. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i3.52342>