

Penerapan, kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran pai : make a match, two stay two way, jigsaw, dan group investigation

Hanum Mir'atul Maslahah¹, Muhammad Amirul Arifuqin²

Program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: *220101110064@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Model Pembelajaran Kooperatif, Pendidikan Agama Islam (PAI), Make A Match, Two Stay Two Way, Jigsaw, STAD, Group Investigation

Keywords:

Cooperative Learning Models, Islamic Religious Education (IRE), Make A Match, Two Stay Two Way, Jigsaw, STAD, Group Investigation

ABSTRAK

Model pembelajaran kooperatif telah menjadi sasaran penelitian yang signifikan dalam bidang pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Makalah ini menyajikan kajian mendalam tentang penerapan, kelebihan, dan kelemahan dari lima model pembelajaran kooperatif yang umum digunakan dalam pembelajaran PAI: Make A Match, Two Stay Two Way, Jigsaw, dan Group Investigation. Melalui analisis literatur dan pengalaman praktis, artikel ini menguraikan bagaimana setiap model pembelajaran dapat diimplementasikan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran PAI yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep agama,

dan pengembangan keterampilan sosial. Selain itu, artikel ini juga menyoroti keunggulan serta tantangan yang terkait dengan masing-masing model pembelajaran, serta memberikan saran-saran praktis bagi pendidik PAI dalam memilih dan mengintegrasikan model-model tersebut dalam kurikulum mereka. Diharapkan makalah ini dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI melalui pemanfaatan model pembelajaran kooperatif secara efektif dan relevan.

ABSTRACT

Cooperative learning models have been the focus of significant research in the field of Islamic Religious Education (IRE) learning. This paper presents an in-depth study of the application, advantages, and disadvantages of five cooperative learning models commonly used in IRE: Make A Match, Two Stay Two Way, Jigsaw, STAD, and Group Investigation. Through literature analysis and practical experience, this article outlines how each learning model can be implemented effectively and efficiently in the process of IRE learning aimed at enhancing student engagement, understanding of religious concepts, and development of social skills. Additionally, this article also highlights the strengths and challenges associated with each learning model, as well as providing practical advice for IRE educators in selecting and integrating these models into their curriculum. It is hoped that this paper will make a positive contribution to improving the quality of IRE learning through the effective and relevant utilization of cooperative learning models.

Pendahuluan

Inovasi model pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dalam bahasan pendidikan modern, penggunaan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi pegangan dalam memperkuat kegiatan belajar mengajar (Kurniawan et al., 2025). Salah satu pendekatan



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

yang telah mendapatkan perhatian yang signifikan adalah model pembelajaran kooperatif (Yahiji et al., 2021). Model pembelajaran kooperatif menjadi strategi pembelajaran yang menitikberatkan kerja sama antar siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok dalam rangka untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Melalui model pembelajaran ini, selain siswa dituntut untuk dapat memahami materi secara individu diharapkan memiliki kemampuan berdiskusi, bertukar pendapat, dan membantu teman sekelompok dalam memahami materi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran PAI, implementasi model pembelajaran ini dinilai dapat mendesain situasi pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan meningkatkan minat belajar sehingga siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai keislaman secara lebih optimal serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis (Andis Suha Fadilah et al., 2025).

Model pembelajaran kooperatif menitikberatkan pada kolaborasi dan interaksi antarindividu dalam rangka merealisasikan tujuan pembelajaran. Dalam bidang PAI, model-model seperti *Make A Match*, *Two Stay Two Way*, *Jigsaw*, dan *Group Investigation* lebih mengarah ke pembelajaran yang berpotensi untuk meningkatkan pemahaman konsep agama, partisipasi aktif siswa, serta pengembangan keterampilan sosial. Akan tetapi, meskipun memiliki manfaat beragam yang diklaim dari penggunaan model-model pembelajaran kooperatif, masih ada tantangan dan hambatan yang perlu dipertimbangkan dengan cermat. Contohnya, implementasi yang tidak tepat dapat mengakibatkan ketidakcocokan antara model pembelajaran dengan karakteristik siswa atau materi ajar. Oleh karena itu, artikel ini membahas secara mendalam mengenai penerapan, kelebihan, dan kelemahan dari model-model pembelajaran kooperatif pada ruang lingkup pembelajaran PAI menjadi sangat penting.

Dengan memahami latar belakang dan kompleksitas pembelajaran PAI, diharapkan pembahasan makalah ini dapat memberikan sumbangsih yang berarti dalam menginovasikan pembelajaran agama Islam di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Dengan demikian, guru PAI dituntut untuk dapat menggunakan dan menyesuaikan model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan materi, kondisi peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Wahyuni et al., 2021). Pemilihan model yang sesuai akan memberikan kontribusi positif terhadap antusiasme siswa dalam belajar, sekaligus membantu pendidik dalam mendesain situasi belajar yang interaktif dan bermakna. Oleh sebab itu, kajian mengenai penerapan berbagai model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran PAI perlu dilakukan agar dapat menjadi referensi dalam mengoptimalkan kualitas serta hasil belajar peserta didik (Supriyatno & Salamah, 2020).

Pembahasan

Model Pembelajaran *Make a Match*

Pengertian

Model pembelajaran *make a match* adalah jenis pembelajaran kooperatif dan dikembangkan oleh Loma Curran di tahun 1994 (Wijanarko, 2017). pembelajaran ini melibatkan beberapa siswa untuk berkolaborasi dalam proses pengembangan

pengetahuan dengan diterapkannya permainan yang menarik dan menyenangkan. Model ini dapat menjadi peluang daya tarik terhadap siswa sehingga dapat termotivasi, meningkatkan kolaborasi antar teman, dan rasa ingin tahu yang tinggi yang memacu siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pada aktivitas belajar mengajar dan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa (Fauhah & Rosy, 2020).

Model ini adalah proses pembelajaran melalui cara mencocokkan kartu yang dipegang tiap peserta terhadap peserta lain dimana antar kartu terdapat soal dan jawaban sehingga siswa mencari jawaban dengan mencocokkan kartu kepada peserta lain sampai mendapatkan dua kartu yang sesuai. Dalam proses mencocokkan kartu tersebut terdapat batas waktu yang disediakan dan apabila menemukan pasangan kartunya siswa akan diberi penghargaan berupa poin tambahan atau lainnya. Model ini menjadi alat siswa dalam berkolaborasi sehingga meningkatkan interaksi antar siswa dalam mencari sumber informasi yang sesuai, saling menghargai dan menghormati, dan rasa tanggung jawab (Wijanarko, 2017). Model ini dapat menjadi salah satu terobosan dalam menciptakan suasana belajar kelas agar tidak membosankan dan monoton. Dengan menggunakan model ini, dapat menjadi peluang bagi siswa yang kurang aktif menjadi lebih aktif (Fauhah & Rosy, 2020).

Model Pembelajaran *Make a Match*

Dalam model *make a match*, guru membutuhkan persiapan dalam menyusun rancangan pembelajaran yang akan dilakukan agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. Berikut ini tahapan dalam pembelajaran model *make a match* :

Tahap persiapan

1. Memberi pembekalan materi kepada siswa maupun pembekalan tugas terhadap siswa
2. Guru akan menciptakan kartu yang memuat pertanyaan dan jawaban terkait dengan materi yang dipelajari.
3. Guru akan melontarkan kesepakatan aturan selama bermain kepada siswa termasuk pemberian batas waktu selama permainan (Fauhah & Rosy, 2020).

Tahap persiapan

4. Peserta didik dibagi pada 2 kelompok besar yaitu kelompok A dan kelompok B.
5. Guru memberikan kartu soal kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B dan setiap peserta didik mendapatkan kartu. Sebagai tambahan, antar kelompok soal dan jawaban bisa menambahkan tanda agar mudah dikenali ketika mencocokkan kartu.
6. Guru memberikan arahan kepada siswa bahwa mereka harus mencari jawaban yang cocok dari kartu yang dipegang. Ketika waktu telah habis, maka akan diinformasikan.
7. Siswa yang belum menemukan jawaban akan dikumpulkan tersendiri.
8. Guru akan memanggil siswa yang menemukan jawabannya untuk di presentasikan (Fauhah & Rosy, 2020).
9. Guru akan mengkonfirmasi atas kecocokan jawaban yang dilontarkan.

10. Ketika ada pasangan yang kurang tepat dan juga kehabisan waktu saat mencari jawaban, maka guru akan memberikan punishment sesuai dengan kesepakatan di awal sebelum permainan dilaksanakan.
11. Pasangan yang benar jawabannya akan mendapatkan poin tambahan dari guru atau reward sesuai kesepakatan di awal (Fauhah & Rosy, 2020).

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make a Match*

Kelebihan

1. Dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa terhadap konten pelajaran yang disampaikan dan dipelajari.
2. Model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik karena ada unsur bermain.
3. Mampu menambah pemahaman terhadap konten yang mungkin sebelumnya belum dimengerti.
4. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena prosesnya begitu menarik dan menantang.
5. Siswa dapat lebih aktif dan terlatih untuk maju di depan kelas sehingga pembelajaran menjadi efektif.
6. Melatih kecepatan siswa dalam mencari jawaban.
7. Siswa menjadi lebih disiplin dan memanfaatkan waktu dengan baik.
8. Adanya kerjasama antar siswa
9. Suasana akan menjadi menyenangkan dan menantang.

Kekurangan

1. Dapat menimbulkan kegaduhan didalam kelas.
2. Persiapan yang dilakukan guru berupa peralatan maupun perlengkapan harus matang.
3. Ketenangan proses belajar mengajar kelas lain akan terganggu.
4. Ketika model pembelajaran ini diterapkan secara konsisten dapat memunculkan rasa bosan.
5. Guru harus bisa mengarahkan dengan maksimal, karena jika tidak maka akan mengurangi fokus siswa ketika presentasi.
6. Ketika memberikan hukuman, guru harus bijak karena akan melibatkan malunya siswa dalam menghadapi hukuman.

Model Pembelajaran *Two Way Two Stray*

Pengertian

Kegiatan belajar mengajar membutuhkan interaksi antara guru dan siswa, serta beberapa pendukung seperti konten pembelajaran, strategi pedagogis oleh guru, pengelolaan kelas, dan media pendukung proses pembelajaran (Ruslan et al., 2024). Pembelajaran tipe kooperatif menitikberatkan keterlibatan aktif siswa, yang akan memberikan mereka rasa dihargai dan merasa dilibatkan dalam aktivitas belajar mengajar. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya terfokus mencari informasi atau jawaban sebagai kebutuhan individu, melainkan juga untuk anggota kelompok lainnya. Tujuan utama dari pembelajaran kooperatif adalah memicu keterlibatan aktif siswa,

menginternalisasikan jiwa *leardership* dan proses penentuan keputusan secara kolektif, serta memfasilitasi ruang untuk berdiskusi dan bertukar pikiran pada siswa dengan latar belakang yang berbeda.

Model pembelajaran kooperatif tipe TSTS, yang dikenal juga sebagai dua tinggal dua tamu, menjadi model pembelajaran yang digagas oleh Kagan(Irwan, 2018). Model ini memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk bertanya, menjawab, bertukar pikiran dan saling membantu atau berinteraksi dengan teman. Dengan tanya jawab kepada rekan sekelompok atau kelompok lain, peserta didik dapat mendapatkan pengetahuan tambahan. Diantara keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS adalah dapat membuat situasi kolaborasi antar siswa yang mendorong berbagi informasi antar kelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kritis dan menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran jenis ini dirancang dalam aktivitas diskusi kelompok di mana tanggung jawab tersebar di antara seluruh individu didalam kelompok (Fitriani, 2021). Dalam model ini, dua anggota kelompok tinggal di tempat mereka, sedangkan dua anggota lainnya mengunjungi kelompok lainnya. Kolaborasi antar kelompok penting untuk memastikan pemecahan masalah yang efektif. Jadi, dalam model pembelajaran TSTS, dua siswa bertanggung jawab untuk membagikan hasil diskusi kelompoknya kepada ke kelompok lainnya, sementara dua siswa lainnya bertanggung jawab untuk mencatat hasil diskusi di kelompok yang mereka kunjungi. Selanjutnya, mereka kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan kesimpulan yang telah mereka dapatkan. Selanjutnya, mereka menuju ke kelompoknya dalam rangka mendiskusikan lebih lanjut hasil yang didapatkan dari kelompok lain.

Model Penerapam Pembelajaran *Two Way Two Stray*

Struktur TSTS melibatkan peluang masing-masing kelompok untuk membagikan hasil diskusinya bersama kelompok lain. Berikut ini tahapan model pembelajaran kooperatif TSTS (Handayani, 2018) :

- a. Pembentukan kelompok oleh guru yang mana terdapat empat peserta pada masing-masing kelompok, yang dipilih secara heterogen.
- b. Guru memberikan bahasan materi kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan.
- c. Siswa berdiskusi dalam kelompok mereka masing-masing, berfokus pada materi yang ditetapkan sebelumnya oleh guru.
- d. Dalam Kegiatan *Two Stray*, setelah berdiskusi dengan kelompoknya, dua orang berkunjung ke kelompok lain dan menggali data dan pemikiran yang berhubungan dengan materi yang diberikan.
- e. Kegiatan *Two Stay* melibatkan dua anggota kelompok yang tinggal untuk berbagi hasil diskusi kepada tamu dari kelompok lain.
- f. Anggota dari kelompok lain tersebut kemudian kembali ke kelompok asal mereka dan menginformasikan temuan mereka.
- g. Kelompok melakukan pengecekan dan pembahasan terhadap hasil kerja mereka.
- h. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka

Kelebihan dan Kekurangan *Two Way Two Stray*

Menurut Riestiani Kadiriandi dan Yadi Ruyadi, model pembelajaran kooperatif tipe *Two Way Two Stray* memiliki sejumlah keunggulan dan kelemahan sebagai berikut (Kadiriandi & Ruyadi, 2018):

Keunggulan model *Two Way Two Stray* adalah sebagai berikut :

1. Model *Two Way Two Stray* menawarkan fleksibilitas yang lebih besar dalam penerapannya karena dapat digunakan di semua tingkat dan dalam berbagai mata pelajaran.
2. Pendekatan pembelajaran *Two Way Two Stray* mempromosikan keaktifan siswa, karena mereka menjadi sumber pembelajaran baik di dalam kelompok mereka maupun saat berinteraksi dengan kelompok lain.
3. Model *Two Way Two Stray* mendorong siswa untuk menjadi lebih percaya diri dan berani, serta mengembangkan keterampilan kerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Kelemahan pada Model *Two Way Two Stray*, sebagai berikut :

1. Model *Two Way Two Stray* memerlukan persiapan materi dan tenaga yang cukup signifikan.
2. Penggunaan model *Two Way Two Stray* dapat menciptakan situasi kelas yang lebih gaduh.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Two Way Two Stray* memiliki kelebihan dalam menumbuhkan keaktifan, kreativitas, serta kerjasama tim dalam pembelajaran, namun demikian, kelemahannya terletak pada waktu yang dibutuhkan yang cenderung lama dan tantangan dalam pengelolaan kelas.

Model Pembelajaran Jigsaw

Pengertian Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran jigsaw merupakan sebuah metode pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat lebih dari satu individu dan anggota setiap tim akan bertanggung jawab terhadap penguasaan bagian konten yang telah diberikan serta dapat mempresentasikannya kepada individu lain dalam satu kelompoknya (Surpita, 2023). Metode pembelajaran jigsaw merupakan usaha untuk menciptakan tujuan utama dan tugas bersama bagi siswa. Dalam pengimplementasiannya setiap individu bertanggung jawab terhadap materi yang dipegangnya. Dalam rangka mendalami materi, maka tiap individu akan mencari teman yang mendapatkan tema yang sama dan kemudian membuat sebuah kelompok dengan tujuan untuk mendiskusikan materi. kemudian tiap individu kembali ke kelompok aslinya dan mentransfer hasil diskusinya dari kelompok ahli ke kelompok asal. Setelah semuanya selesai mempresentasikan kemudian dibentuk gabungan materi dan perwakilan kelompok asal akan mempresentasikannya.

Model pembelajaran jigsaw pertama kali dikembangkan pada tahun 1971 oleh Aroson et, al di Austin, Texas, menjadi alternatif dalam suatu metode pembelajaran. Di Austin, model pembelajaran kelompok juga realisasikan, akan tetapi model pengelompokan

diimplementasikan berdasarkan ras, dan kemudian Arosan mengamati dan menyimpulkan kurang efektif. Dalam pembelajaran klasikal, Arosan menemukan siswa sering bersaing untuk merespon pertanyaan yang diberikan pendidik, selain itu, juga ada yang sengaja bersembunyi agar tidak dipilih oleh guru. Hal ini menjadikan kesenjangan antara siswa yang aktif dan pasif. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif jigsaw menjadi suatu alternative dan terobosan dengan menggunakan pendekatan di mana beberapa anggota dalam satu tim akan bertanggung jawab terhadap penguasaan sub tertentu dari materi pembelajaran dan bisa mengajarkannya kepada anggota lain dalam kelompok(Pakih, 2025).

Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw

Berikut tahapan diterapkannya metode pembelajaran jigsaw

1. Dalam satu kelas akan dibentuk lebih dari satu kelompok dan masing-masing kelompok terdapat 4-5 orang atau sesuai kesepakatan. Pembagian kelompok tahap ini bersifat heterogen dan dengan latar belakang yang beragam. Kelompok ini disebut juga dengan kelompok asal.
2. Setiap individu dalam kelompok akan mendapatkan materi dan tugas yang tidak sama, sehingga setiap individu akan memiliki bagian yang tidak sama dalam mempresentasikan materi kedepannya.
3. Setiap anggota dalam kelompok asal akan mempelajari materinya dan mencari individu dari kelompok lain yang mendapatkan topik bahasan yang sama untuk berdiskusi dan saling mengemukakan argumen sehingga bisa lebih paham terhadap materinya. Dalam fase ini terbentuk kelompok baru yang dinamakan kelompok ahli.
4. Setelah matang berdiskusi di kelompok ahli, kemudian setiap peserta menuju ke kelompok asal. Di dalam kelompok asal, setiap anggota akan menjelaskan dan mengajar bagian materi masing masing yang telah didiskusikan di kelompok ahli secara bergantian. Dalam tahap ini juga dimungkinkan adanya diskusi dan tanya jawab dari materi yang dijabarkan.
5. Setiap kelompok asal akan mempresentasikan hasil keseluruhan diskusinya secara bergantian. Guru akan mendampingi dan mencermati terhadap hal yang dipresentasikan. Peserta dari kelompok lain berperan dalam memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh kelompok yang presentasi. Ketika terdapat hal yang kurang dipahami maka akan ada diskusi dan tanya jawab.
6. Guru memberikan evaluasi. Guru akan mengukur hasil diskusi dengan melihat seberapa besar pencapaian dan pemahaman materi. Evaluasi dapat diterapkan dengan memberikan tugas latihan soal kepada setiap peserta. Dalam soal yang disediakan memuat materi yang telah dibahas.
7. Tahap penutupan. Dalam tahap ini, guru dan siswa akan menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dibahas dan mengakhirinya dengan do'a (Setiawan, 2023).

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Jigsaw

Kelebihan

1. Adanya kelompok asal dan kelompok ahli, sehingga kelompok ahli akan lebih memperkuat pemahaman peserta dan menjadi peluang dalam kelancaran peserta saat presentasi di kelompok asal.

2. Lebih mempermudah guru dalam proses belajar mengajar, karena terdapat beberapa tim ahli yang akan memaparkan materi dan guru akan memperhatikan materi yang disampaikan. Dalam hal ini, guru lebih berperan menjadi fasilitator selama pembelajaran.
3. Setiap siswa akan berpartisipasi mendalami materi sehingga akan terdorong menjadi aktif dalam diskusi.
4. Melatih rasa tanggung jawab.

Kelemahan

1. Membutuhkan waktu yang banyak dalam berdiskusi
2. Ketika presenter belum terlalu memahami materi yang terkait maka akan membuat pendengar juga merasa bingung.
3. Memungkinkan salah dalam berpersepsi terhadap materi.
4. Kurang adanya penjelasan mendalam dari guru
5. Dapat menimbulkan kebosanan
6. Terdapat perbedaan pendapat dari kalangan siswa dalam materi tertentu
7. Kompetisi kurang terasa dalam model pembelajaran ini.

Model Pembelajaran *Group Investigation*

Pengertian Metode Pembelajaran *Group Investigation*

Secara etimologi, metode bersumber dari dua kata yang terpisah yaitu “*meta*” yang bermakna “melalui” dan “*hados*” yang bermakna “jalan atau cara”. Sehingga metode merupakan cara atau langkah yang dicapai dalam rangka untuk mencapai tujuan yang telah dirancang. Investigasi kelompok merupakan model pembelajaran kooperatif yang bersifat kompleks dan membutuhkan kemampuan serta kesiapan dalam menerapkannya. Pengembangan metode *group investigation* pertama kali dilakukan oleh Thelan. model pembelajaran ini melibatkan siswa dalam proses pembelajaran baik berupa materi yang akan ditelaah hingga langkah langkah dalam menyelesaikannya. Model ini diterapkan dengan pembentukan beberapa kelompok dalam satu kelas. Setiap kelompok biasanya beranggotakan 4-6 siswa yang bersifat heterogen. Proses pembentukan kelompok dapat diimplementasikan sesuai dengan kesepakatan. Kemudian setiap kelompok akan diberikan materi dan ditugaskan untuk mempelajari dan menyelidiki materi dengan mendalam. Setelah selesai mempelajari kemudian membentuk kerangka materi (dapat berupa *mind map*) untuk dipresentasikan (Wardono, n.d.).

Group Investigation merupakan model pembelajaran kooperatif dengan cara membentuk beberapa kelompok yang menjadi kelompok kecil dan setiap kelompok tersebut akan mendalami dan memecahkan materi yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran model ini, setiap kelompok akan berdiskusi dan setiap siswa akan terdorong untuk berperan aktif dalam mengemukakan pendapat dan pengetahuan yang dimilikinya terhadap materi terkait selama proses pembelajaran. *Group Investigation* merupakan tipe pembelajaran yang menekankan siswa untuk mencari sendiri materi yang ditentukan oleh guru di berbagai sumber (Wardono, n.d.). Dalam metode *group Investigation*, terdapat tiga konsep utama yaitu :

1. pertama, penelitian. Siswa akan menganalisa, mencari ke berbagai sumber yang terkait, dan memberikan respon, tanggapan serta kesimpulan.
2. Kedua, Pengetahuan. siswa akan memiliki pengalaman belajar dan menambah wawasan pengetahuan dari hasil diskusinya.
3. Kelompok, siswa akan saling berinteraksi dan berkolaborasi ke temannya. Sehingga bisa saling bertukar pikiran dan pendapat dan mempererat jalinan pertemanan.

Model Penerapan Pembelajaran Group Investigation

Tahapan metode pembelajaran Group Investigation adalah sebagai berikut :

1. Guru akan menyampaikan dan menjelaskan materi secara umum.
2. Kemudian guru akan membagi materi ke dalam beberapa sub topik
3. Dibentuk beberapa kelompok dalam satu kelas. Setiap kelompok terdiri dari beberapa siswa dengan jumlah 5-6 orang yang bersifat heterogen dimana terdapat siswa dalam berbagai kemampuan.
4. Guru akan membagikan subbab ke setiap kelompok. Setiap siswa akan mencari materi yang dibagikan dalam kelompok masing masing dan mempelajarinya. Dalam hal ini, antar siswa kemudian saling membantu, berkolaborasi dalam mencari sumber materi dan informasi, serta saling mengemukakan ide maupun pendapat ke teman sesama kelompoknya.
5. Kemudian setiap kelompok akan melakukan presentasi kelompok di depan kelas mengemukakan hasil diskusinya secara bergantian dan kelompok lain bertugas untuk memahami dan mendengarkan. Bisa juga dengan model lain, dimana setiap kelompok membentuk mind map dan ditempelkan di spot spot yang ada di kelas, kemudian kelompok lain akan bertamu ke kelompok tersebut untuk mendengarkan penjelasan dari materi yang telah didiskusikan. Dan kegiatan bertamu ke kelompok lain tersebut dilakukan secara bergiliran sampai antar kelompok bisa menyerap semua informasi yang telah guru berikan di tiap tiap kelompok.
6. Setelah presentasi dilakukan, guru dan siswa akan memberikan kesimpulan secara umum.
7. Guru akan mengevaluasi terhadap proses pembelajaran (Yahiji et al., 2021).

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Group Investigation

Kelebihan

1. Siswa tidak sepenuhnya bergantung kepada guru dalam belajar.
2. Siswa menjadi lebih percaya diri terhadap kemampuannya.
3. Siswa dapat menambah pengetahuannya dan menumbuhkan rasa berani dalam mengungkapkan pendapat.
4. Siswa dapat bertanggung jawab
5. Metode yang efektif dan efisien dalam menumbuhkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.
6. Siswa bisa berinteraksi dan berkolaborasi antar teman sehingga mengembangkan kemampuan bersosialisasi.
7. Siswa lebih termotivasi dalam belajar dan terstimulus dalam menambah pengetahuan.

Kelemahan

1. Siswa akan menyesuaikan dan berpeluang mengalami kesulitan jika belum terbiasa menggunakan model pembelajaran ini.
2. Model pembelajaran group investigation masih tergolong baru, sehingga membutuhkan waktu dalam memahaminya dan arahan yang lebih lanjut dari guru.
3. Ketika siswa masih terbiasa dalam model pembelajaran konvensional dan saat model pembelajaran ini diterapkan, maka berpotensi para siswa akan bermain dan rame sehingga suasana menjadi kurang kondusif (Suarna, 2018).

Kesimpulan

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Agama Islam telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan interaksi siswa, pemahaman konsep agama, dan pengembangan keterampilan sosial. Melalui tinjauan terhadap lima model pembelajaran kooperatif, yaitu Make A Match, Two Stay Two Way, Jigsaw, STAD, dan Group Investigation, dapat disimpulkan bahwa setiap model memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu dipertimbangkan dengan cermat. Kelebihan model-model seperti Jigsaw dan Group Investigation terletak pada kemampuannya dalam mendorong kolaborasi antar siswa, memfasilitasi pemahaman yang mendalam melalui diskusi kelompok, dan mengembangkan keterampilan kerja tim. Di sisi lain, model-model seperti Make A Match yang menonjol dalam menyediakan struktur yang jelas dan mudah diimplementasikan, serta memberikan umpan balik yang langsung kepada siswa. Meskipun demikian, terdapat juga beberapa kelemahan yang perlu diatasi, seperti tantangan dalam manajemen waktu, pengelompokan yang efektif, dan kecenderungan beberapa siswa untuk mengandalkan teman sekelompok. Oleh karena itu, pendidik PAI perlu mempertimbangkan dengan cermat karakteristik siswa, materi ajar, dan tujuan pembelajaran saat memilih dan menerapkan model pembelajaran kooperatif.

Daftar Pustaka

- Andis Suha Fadilah, Sal Shakhiba Albira Nanda Hanafi, & Abdul Bashith. (2025). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Melalui Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Cooperative Learning. *Pekerti: Journal Pendidikan Islam dan Budi Pekerti*, 7(2), 376–386. <https://doi.org/10.58194/pekerti.v7i2.6584>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fitriani, U. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII Smp Integral Minhajuth Thullab Way Jepara [Skripsi]. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Handayani, N. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas V SD pada Mata Pelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i1.13904>

- Irwan, I. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS (Two Stray Two Stray) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Statistika. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(2), 7–20. <https://doi.org/10.37755/sjip.v3i2.23>
- Kadiriandi, R., & Ruyadi, Y. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Model Two Stray Two Stray (TSTS) terhadap Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Sosiologi di SMA Pasundan 3 Bandung. *SOSIETAS*, 7(2). <https://doi.org/10.17509/sosietas.v7i2.10362>
- Kurniawan, M. A., Julaihah, U., Bashith, A., Amin, S., & Dewi, S. (2025). Can Gender Moderate the Effect of Digital Learning Media and Interest on Learning Outcomes? *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 9(1), 37–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jess.v9i1>
- Pakih, H. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Jigsaw pada Materi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Keislaman*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.55883/jipkis.v5i1>
- Ruslan, Mudjia Rahardjo, Agus Maimun, & Rahinah Ibrahim. (2024). Enviromental Care: The Strengthening Character Education Through Islamic Religious Education (IRE) Development. *Penamas*, 37(1), 116–130. <https://doi.org/10.31330/penamas.v37i1.791>
- Setiawan, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SDN Gendongkulon [Skripsi]. Universitas Islam Lamongan.
- Suarna, I. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IX H SMP Negeri 2 Negara. *SOSIOEDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 7(2).
- Supriyatno, T., & Salamah, U. (2020). Implementation of Curriculum Innovation and Islamic Education Learning Basic Education/Implementasi Inovasi Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pendidikan Dasar. *Journal AL-MUDARRIS*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v3i1.365>
- Surpita, E. (2023). Menerapkan Model Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Pada Materi Perjuangan Dakwah Nabi Muhammad SAW di Mekah. *Lunggi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Wahyuni, E. N., Aziz, R., Wargadinata, W., & Efiyanti, A. Y. (2021). Investigation of Primary School Teacher Readiness in Online Learning during the Covid-19 Pandemic. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 13(2), 97–113. <https://doi.org/10.18860/mad.v13i2.11343>
- Wardono, B. H. (n.d.). Kajian Metode Grup Investigation pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 220–227.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>
- Yahiji, K., Asiyah, N., & Bemang, W. (2021). Implementasi Model Kooperatif Group Investigation Dalam Pembelajaran Sholat. *Jurnal Al-Himayah*, 5(2), 157–167.