



Penerapan Models *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas V B di Mi Daarul Qur'an

Alya Nur Fauziyah^{1*}, Naufal Rafif Agustian², Muthia Robiaturrifah³, M Makbul⁴, Al Fajar⁵

¹⁻⁵ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email: 2310631110006@student.unsika.ac.id¹, 2310631110035@student.unsika.ac.id², 2310631110030@student.unsika.ac.id³, m.makbul@fai.unsika.ac.id⁴, alfajar1508@gmail.com⁵

*Penulis Korespondensi 2310631110006@student.unsika.ac.id

Abstract. *This study aims to enhance the engagement of class V B students at MI Daarul Qur'an in the Al-Qur'an Hadith subject through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model. Using Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart framework, the research was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observations, interviews, and documentation. The findings indicate that the application of the TGT model significantly improves both learning outcomes and student participation. In Cycle I, learning mastery reached 61.11 percent with an average score of 73.96. This increased to 91.67 percent in Cycle I Meeting II, to 95.83 percent in Cycle II Meeting I, and finally to 100 percent in Cycle II Meeting II with an average score of 100. The TGT approach not only enhances academic achievement but also creates a more active, enjoyable, and dynamic learning environment, encouraging better collaboration among students during group activities. Therefore, the use of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model is proven effective in improving student engagement and learning outcomes in the Al-Qur'an Hadith subject.*

Keywords: *Al-Qur'an Hadith; Cooperative Learning; Learning Outcomes; Student Activeness; Team Games Tournament.*

Abstrak. Penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada siswa kelas V B MI Daarul Qur'an dilakukan dalam penelitian ini untuk meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan melalui dua siklus berisi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pendekatan kooperatif tipe TGT mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar mencapai 61,11% dengan rata-rata nilai 73,96. Angka ini meningkat menjadi 91,67% pada pertemuan kedua siklus I, naik menjadi 95,83% pada pertemuan pertama siklus II, dan akhirnya mencapai ketuntasan penuh 100% pada pertemuan kedua siklus II dengan nilai rata-rata kelas 100 setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Model TGT tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik siswa, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, menyenangkan, dan dinamis, serta menumbuhkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan keberhasilan belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Kata Kunci: Al-Qur'an Hadis; Cooperative Learning; Hasil Belajar; Keaktifan Siswa; Team Games.

1. LATAR BELAKANG

Pembentukan kualitas sumber daya manusia tidak terlepas dari pentingnya peranan pendidikan yang memiliki integritas dan moralitas yang kuat, berpengetahuan luas, dan cakap secara sosial. Selain menyampaikan pengetahuan, guru juga membantu siswa belajar dengan membina lingkungan belajar yang hidup, menarik, dan menyenangkan. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan partisipasi dalam kegiatan kelas dapat ditingkatkan melalui

lingkungan belajar yang interaktif. Dalam mempelajari Al-Quran dan Hadits, keterlibatan siswa sangat penting karena pembelajaran menekankan bukan hanya mengetahui tetapi juga memahami, mengalami, dan menerapkan gagasan Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, proses pembelajaran yang terus menggunakan metode konvensional dapat menyebabkan siswa berpartisipasi dalam kegiatan kelas dengan sedikit semangat atau usaha. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak sepenuhnya tercapai (Bristiana Putri et al., 2024).

Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pendidikan diakibatkan oleh beberapa aspek, tercantum pemakaian strategi pengajaran yang kurang bermacam-macam, minimnya interaksi dengan siswa, serta minimnya model pendidikan inovatif. Dalam pendidikan tentang Al-Quran serta Hadits, ceramah kerap kali jadi pusat atensi, yang membuat siswa gampang kehabisan atensi serta kurang termotivasi buat ikut serta seluruhnya. Siswa dengan keadaan ini umumnya cuma mencermati uraian guru daripada berpartisipasi aktif dalam dialog ataupun aktivitas pendidikan yang lain. Sebab itu, diperlukan suatu model pendidikan yang sanggup tingkatkan partisipasi siswa, menguatkan kerja sama antar siswa, dan memperkenalkan atmosfer belajar yang lebih menarik sehingga bisa mendesak siswa buat lebih aktif dalam proses pendidikan (Yuniartin, 2024).

Tidak hanya itu, tingkatan partisipasi siswa dalam proses pendidikan mempunyai akibat besar pada seberapa baik mereka belajar. Karena siswa ikut ikut serta secara aktif dalam proses belajar, misalnya dengan mengajukan persoalan, berdiskusi, dan mengutarakan komentar mereka, siswa yang aktif umumnya lebih gampang menguasai isi modul. Di sisi lain, siswa yang kurang ikut serta umumnya cuma mencermati guru menarangkan suatu tanpa banyak ikut serta, yang menimbulkan uraian modul yang kurang maksimal. Dampaknya, Pendidik butuh memakai model pendidikan yang tidak cuma berfokus pada penyampaian modul, namun pula sanggup menstimulasi keaktifan siswa sepanjang segala rangkaian aktivitas belajar (Nazila, 2021).

Karena model Pembelajaran Kooperatif *TGT* menggabungkan permainan akademis yang relevan dengan materi pelajaran dengan beragam aktivitas kelompok, model ini dapat dimanfaatkan sebagai pilihan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui latihan-latihan ini, siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan antusiasme yang lebih besar, memperoleh rasa tanggung jawab, dan mampu berkolaborasi. Selain itu, pembelajaran dalam bentuk permainan membuat kelas lebih menarik dan mencegah siswa bosan selama kursus Al-Qur'an Hadits. Siswa dapat berbagi pengetahuan dan membantu teman-teman mereka mempelajari materi melalui interaksi kelompok, yang meningkatkan efektivitas dan signifikansi proses pembelajaran (Yuniartin, 2024).

Paradigma Beberapa riset terdahulu menampilkan kalau pelaksanaan pendidikan kooperatif jenis TGT sanggup tingkatkan prestasi belajar sekalian memperbesar tingkatan partisipasi siswa. Bagi riset oleh Della Bristiana Gadis dkk., pendekatan TGT bisa tingkatkan keterlibatan siswa dalam tahap Pembelajaran Agama Islam dari 71% jadi 91%. Tidak hanya itu, riset lebih dahulu Dalam pendidikan Al- Qur' an serta Hadits, bermacam riset mengatakan kalau pelaksanaan tata cara TGT sanggup tingkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, dan menghasilkan atmosfer belajar yang lebih menarik serta mengasyikkan. Metodologi TGT dikira menguntungkan buat pengajaran Al- Quran serta Hadits sebab memotivasi siswa buat berpartisipasi aktif dalam uraian mereka terhadap modul pelajaran (Bristiana Putri et al., 2024).

Observasi dini di kelas V B MI Daarul Quran menampilkan kalau keterlibatan siswa dalam pendidikan Al- Quran Hadits masih lumayan rendah. Keadaan ini nampak dari masih banyaknya siswa yang kurang aktif berpartisipasi dalam bermacam aktivitas belajar, semacam berani menyuarakan komentar sepanjang debat kelas, mengajukan persoalan, ataupun menjawab persoalan pengajar. Tidak hanya itu, sepanjang proses pendidikan, sebagian siswa nampak kurang termotivasi serta kurang mencermati. Keadaan ini menampilkan kalau supaya siswa bisa berpartisipasi lebih aktif dalam aktivitas pengajaran serta pendidikan, proses pendidikan butuh ditingkatkan. Buat mendesak partisipasi siswa dalam mata pelajaran Al- Quran Hadits di kelas V B MI Daarul Quran, para periset tertarik buat mempraktikkan model Pendidikan Kooperatif jenis Turnamen Game Regu (TGT).

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Model *Cooperative Learning*

Untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama, pembelajaran kooperatif sangat menekankan kolaborasi kelompok siswa. Setiap siswa didorong untuk membantu anggota kelompok lainnya, berbagi ide, dan berkolaborasi untuk menyelesaikan proyek melalui pembelajaran kelompok. Pembelajaran kooperatif sangat menekankan kolaborasi siswa sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru tetap berperan sebagai fasilitator, mendukung siswa dan mengarahkan percakapan selama proses pembelajaran (Tabrani & Amin 2023).

Pendekatan pendidikan kooperatif tidak cuma memudahkan siswa dalam memahami modul pelajaran, namun pula meningkatkan keahlian sosial serta komunikasi mereka. Dalam model pendidikan ini, tiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab buat bekerja sama dan silih menunjang dalam menguasai modul yang dipelajari. Pendidikan kooperatif, Bagi Subiyantoro (2018), sangat menekankan kerja sama siswa serta interaksi sosial buat menggapai

tujuan pendidikan bersama. Pendekatan ini mengarahkan siswa buat menerima sudut pandang orang lain, meningkatkan rasa tanggung jawab, serta silih menunjang sepanjang proses pendidikan.

Pembelajaran kooperatif biasanya dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Agar siswa dapat terus meningkatkan konsep dan kemampuan belajar mereka, setiap kelompok diberi tugas atau masalah yang harus diselesaikan bersama. Karena siswa dapat dengan mudah berpartisipasi dalam proses pembelajaran, paradigma pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa sekaligus memperbesar tingkat partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Mesah et al., (2020) menemukan bahwa pembelajaran kooperatif dua-tinggal, dua-tinggal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Selain itu, pembelajaran kooperatif dianggap dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa belajar melalui diskusi dan keterlibatan kelompok di samping mendapatkan informasi dari guru. Jenis pengajaran ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, hidup, dan menarik, yang dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi pelajaran. Penerapan strategi pembelajaran kooperatif juga mampu meningkatkan mutu proses belajar siswa serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka (Satriyo Wibowo, 2016)

Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Paradigma pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT), Puji Tri Lestari (2025), mengelompokkan siswa ke dalam tim yang terdiri dari anggota dengan kemampuan beragam sehingga semua siswa dapat berpartisipasi dalam turnamen yang berkaitan dengan mata pelajaran. Siswa berperan sebagai tutor sebaya dalam permainan pembelajaran bergaya turnamen untuk membantu pemahaman. Untuk mempromosikan sikap seperti tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, persaingan yang positif, serta meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar dapat terbentuk, karena seluruh siswa didorong untuk aktif terlibat dalam permainan. yang digunakan dalam pembelajaran TGT. Penelitian menunjukkan bahwa dengan menciptakan lingkungan pembelajaran dengan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik, strategi TGT mampu mendorong peningkatan prestasi belajar siswa..

Bagi riset Paramastut (2023) dalam model pendidikan *Teams Permainan Tournament* (TGT), guru berfungsi selaku pembimbing yang menolong siswa dalam proses pembuatan kelompok. sekaligus membagikan arahan menimpa strategi game yang hendak digunakan. Tiap kelompok mendapatkan peluang yang sama, di mana tiap partisipan didik bertanggung jawab mengerjakan satu soal secara bergiliran. Partisipan didik setelah itu berbaris memanjang cocok

strategi yang sudah disepakati kelompoknya. Dengan metode tersebut, penerapan turnamen jadi lebih tertib serta kondusif sebab tidak terjalin perebutan posisi ataupun silih berebut buat menanggapi soal dalam kelompok. Riset tersebut pula menarangkan kalau model TGT sanggup tingkatkan kegiatan belajar siswa sebab tiap anggota kelompok diharuskan buat bekerja sama dan silih menunjang dalam menguasai modul yang dipelajari.

Bagi riset Lestari et al., (2022) dengan mendesak partisipasi aktif dari seluruh siswa serta melarang satu siswa juga buat memusatkan proses pendidikan, model pendidikan *Teams Permainan Tournament* (TGT) bisa tingkatkan daya guna strategi pendidikan. Paradigma ini tingkatkan atensi siswa serta tingkatkan hasil belajar sebab kegiatan pendidikan disajikan selaku pendidikan lewat game. Dampaknya, siswa merasa belajar jadi lebih mengasyikkan, tidak membosankan, serta lebih aman. Riset meta- analisis ini melaporkan kalau pemakaian model TGT bisa tingkatkan prestasi belajar siswa pada bermacam bidang riset.

Keaktifan Belajar Siswa

Aktivitas pembelajaran siswa meningkatkan pencapaian keberhasilan belajar dan menawarkan keuntungan bagi siswa dengan melibatkan mereka dalam berbagai aspek pemikiran, sikap, dan aktivitas selama proses pembelajaran. Guru harus fokus pada pembelajaran aktif karena mampu mendorong siswa untuk berkembang menjadi individu yang belajar secara lebih mandiri. dari waktu ke waktu. Siswa yang secara aktif mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, dan berbagi pemikiran mereka selama proses pembelajaran dikatakan terlibat dalam pembelajaran aktif. Selain itu, upaya siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan melalui berbagai aktivitas pembelajaran tatap muka dan virtual dapat dikarakteristikkan sebagai pembelajaran aktif. Karena keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran, siswa yang aktif berpartisipasi dalam pendidikan mereka biasanya menunjukkan tingkat motivasi dan hasil belajar yang lebih tinggi (Prasetyo, 2021).

Tiga kategori utama elemen yang berperan dalam memengaruhi aktivitas belajar siswa meliputi faktor dari dalam diri, faktor dari luar, serta cara atau pendekatan belajar yang digunakan. Aspek internal berasal dari dalam diri siswa, faktor eksternal muncul dari lingkungan tempat siswa berada, sedangkan aspek pendekatan belajar berhubungan dengan strategi serta metode yang dipilih siswa untuk memahami informasi. Ketiga faktor yang saling terkait ini dapat berdampak pada tingkat aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran (Fatmawati, 2016).

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Untuk membaca serta menekuni Al- Quran dari perspektif linguistik. Lewat Malaikat Jibril, Allah SWT merendahkan Al- Quran, selaku kitab suci untuk umat Islam, kepada Nabi Muhammad SAW. Kitab ini hendak diturunkan kepada seluruh orang sampai akhir era. Dampaknya, Al- Quran dikira selaku pedoman hidup yang sangat komprehensif. Pemikiran ini melaporkan kalau Al- Quran merupakan pedoman hidup untuk seluruh Muslim serta wahyu Allah SWT yang secara ajaib dikirimkan oleh Malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad SAW dengan memakai bahasa Arab. Sumber utama ajaran Islam merupakan Al- Quran, yang berperan selaku panduan hidup serta berisi peraturan yang berkaitan dengan iman, ibadah, moralitas, dan bermacam aspek lain dalam kehidupan manusia. Umat Islam diharapkan buat mendapatkan serta mempraktikkan ajaran- ajaran ini tiap hari (Chirzin, 2016).

Dalam bahasa Arab, hadits bisa berarti " baru," " dekat," ataupun " kabar." Kebalikannya, hadits mencakup seluruh perkataan, aksi, serta petunjuk Nabi Muhammad (saw). Bagi uraian ini, hadits meliputi seluruh perkataan, aksi, serta hukum yang di informasikan Nabi Muhammad (saw) kepada umat manusia menimpa aturan- aturan Allah SWT. Sebab membagikan pengertian yang luas terhadap firman Al- Quran serta ialah sumber hukum kedua sehabis Al- Quran, hadits sangat berarti untuk Islam. Oleh sebab itu, buat menguasai doktrin Islam dengan benar serta merata, umat Islam wajib menekuni hadits (Dewi, 2018).

Kemampuan siswa dalam membaca dan menulis Al-Qur'an dan Hadits menjadi pokok bahasan inti dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) "Mempelajari Al-Qur'an dan Hadits di Sekolah Dasar Islam (Madrasah Ibtidaiyah)". Pendidikan ini juga mencakup menghafal surah-surah singkat, memahami makna dasar hadits dan ayat-ayat Al-Qur'an, serta menerapkan nilai-nilai moral yang terpuji dalam kegiatan sehari-hari melalui rutinitas dan teladan. Oleh karena itu, tujuan mempelajari Al-Qur'an dan Hadits adalah untuk membekali siswa sejak usia dini agar dapat memahami, mempraktikkan, dan menerapkan pelajaran Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari melalui proses pendidikan. Lebih lanjut, ajaran Islam menekankan pentingnya mempelajari Al-Qur'an dan Hadits dalam membantu siswa mengembangkan karakter keagamaan yang disiplin, jujur, bertanggung jawab, dan mulia (Mafrudah, 2018).

3. METODE PENELITIAN

Riset ini memakai Studi Aksi Kelas (*Classroom Action Research/ CAR*) serta metodologi Turnamen Game Regu (*Teams Permainan Tournament/ TGT*) buat tingkatkan pendidikan serta tingkatkan keterlibatan siswa. Studi aksi kelas mengkaji kesusahan belajar baru di kelas serta tingkatkan daya guna dan efisiensi proses pengajaran serta pendidikan (Machali, 2022).

Riset ini dicoba dengan memakai fase perencanaan, aksi, observasi, serta refleksi dari model CAR Kemmis serta McTaggart. Sehabis paradigma pendidikan TGT diadopsi, tahapan-tahapan ini digunakan secara siklik buat mengukur kenaikan keterlibatan siswa. Periset membuat sumber belajar, media pembelajaran, serta lembar observasi kegiatan siswa sepanjang sesi perencanaan. Selama fase implementasi, instruktur pula memakai paradigma pendidikan kooperatif TGT buat mengarahkan Al- Quran serta Hadits. Sedangkan fase refleksi digunakan buat memperhitungkan hasil aksi yang sudah dicoba selaku bahan revisi pada siklus selanjutnya, fase observasi digunakan buat mengamati kegiatan siswa sepanjang proses pendidikan (Prihantoro, 2019).

Pengumpulan informasi dalam riset ini dicoba lewat observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses wawancara mengaitkan guru serta beberapa siswa untuk memastikan keadaan pendidikan baik saat sebelum ataupun sehabis model TGT diimplementasikan, sebaliknya pengamatan dimanfaatkan buat mendapatkan data menimpa tingkatan keaktifan siswa sepanjang berlangsungnya pendidikan. Foto aktivitas pembelajaran serta item terpaut riset yang lain digunakan selaku informasi pendukung. Setelah pelaksanaan model Pendidikan Kooperatif jenis Team Permainan Tournament (TGT), informasi tersebut dianalisis secara deskriptif serta kualitatif lewat proses reduksi informasi, penyajian informasi, dan penarikan kesimpulan guna mengenali kenaikan partisipasi siswa dalam mata pelajaran Al- Quran Hadits (Meilani & Aiman, 2021).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*, siswa kelas lima di MI Darul Qur'an berpartisipasi dalam proyek penelitian tindakan kelas ini tentang QS. Al-Bayyinah. Para peneliti terus menilai keterampilan siswa secara individual selama siklus I, yang mencegah pembelajaran diselesaikan sepenuhnya dalam kelompok. Sebelum implementasi teknik TGT yang sempurna, pengujian individual dilakukan untuk memastikan kemampuan awal siswa dalam membaca dan menghafal QS. Al-Bayyinah. Tabel berikut menampilkan hasil belajar siswa yang dicapai setelah selesainya prosedur pembelajaran dan penilaian.

Tabel 1. Hasil Ketuntasan Siklus 1.

No.	Nama	L/P	Siklus 1	Ket.
1.	HBV	L	87,5	T
2.	ARK	L	87,5	T
3.	BTG	L	87,5	T
4.	MAZ	L	75	T
5.	RKA	L	37,5	TT
6.	IBN	L	56,25	TT
7.	SD	L	87,5	T
8.	CKR	L	87,5	T
9.	DF	L	75	T
10.	NE	P	75	T
11.	ZH	P	68,75	TT
12.	NR	P	87,5	T
13.	IF	P	62,5	TT
14.	LV	P	68,75	TT
15.	HMR	P	68,75	TT
16.	IFT	P	75	T
17.	RN	P	75	T
18.	KLL	P	68,75	TT

Delapan belas siswa memiliki nilai rata-rata (GPA) sebesar 73,96 selama siklus pertama. Sebelas siswa, atau 61,11% dari total siswa, memenuhi persyaratan penyelesaian pembelajaran. Data menunjukkan bahwa penggunaan model Turnamen Permainan Tim (TGT) untuk mempelajari Al-Quran dan Hadits telah mulai memberikan hasil, khususnya dalam kemampuan membaca dan menghafal Surah Al-Bayyinah. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa yang berpartisipasi dalam turnamen pembelajaran dan diskusi kelompok. Namun, hasil belajar siswa belum mencapai tingkat yang diharapkan karena beberapa siswa masih kesulitan membaca Al-Quran dengan akurat dan mengingat ayat-ayatnya. Pada siklus berikutnya, bantuan lebih banyak diberikan dan kerja sama siswa ditingkatkan untuk mengoptimalkan hasil belajar.

Menurut penelitian Tjenemundan et al., (2024) model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar karena menggabungkan pengajaran kelompok dan permainan edukatif yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, sesi-sesi berikutnya mencakup game pendidikan serta kegiatan kelompok buat lebih sukses memakai pendekatan Pendidikan Kooperatif Turnamen Game Regu(TGT). Kegiatan ini dimotivasi oleh penemuan dari kegiatan pada siklus awal pertemuan I, yang menampilkan kalau tingkatan penyelesaian pendidikan siswa masih jauh di dasar tingkatan sasaran. Revisi ini secara bertahap diperkenalkan di tiap siklus buat menolong siswa jadi pembaca, penghafal, serta kolaborator yang lebih baik kala menekuni modul Al- Quran serta Hadits QS. Al- Bayyinah. Latihan-latihan di tiap siklus menimbulkan kenaikan baik dalam proporsi pendidikan penuh ataupun mutu interaksi kelompok siswa. Pergantian hasil pendidikan siswa buat tiap siklus ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Seluruh Siklus Pertemuan.

Siklus	Pertemuan	Presentase Ketuntasan	Jumlah Kelompok	Ketegori Kerja Sama Kelompok
Siklus I	Pertemuan II	91,67%	3 Kelompok	Baik
Siklus II	Pertemuan I	95,83%	3 Kelompok	Sangat Baik
Siklus II	Pertemuan II	100%	3 Kelompok	Sangat Baik

Ketika kegiatan pembelajaran yang menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) diintegrasikan ke dalam setiap siklus, hasil belajar siswa kelas lima di MI Daarul Qur'an tentang isi Surah Al-Bayyinah meningkat. Pada Siklus I Pertemuan II, tingkat penyelesaian pembelajaran mencapai 91,67% dan nilai rata-rata kelas adalah 90. Pencapaian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan pembelajaran sebelumnya, yang hanya mencapai rata-rata 73,96 dengan kelengkapan pembelajaran 61,11%. Latihan permainan kelompok berupa penyusunan ayat membantu siswa lebih memahami dan menyusun ayat-ayat Surah Al-Bayyinah dengan tepat. Siswa lebih terlibat, bersemangat, dan termotivasi untuk belajar daripada sebelumnya. Proses menyusun dan menempatkan ayat-ayat di papan tulis menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, yang membuat materi lebih mudah diserap oleh siswa. Selain itu, kerja sama antar siswa mulai berkembang, meskipun beberapa siswa masih kurang terlibat dan bergantung pada anggota kelompok mereka.

Pada Siklus II Pertemuan I, hasil belajar siswa kembali mengalami peningkatan dengan rata-rata kelas mencapai 93,3 dan tingkat ketuntasan 95,83%. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan teknik pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan mampu memberikan dampak positif. Untuk menciptakan makna huruf dapat meningkatkan partisipasi siswa, kerja tim, dan aktivitas selama proses pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran, siswa lebih bersedia bekerja dalam kelompok, menyelesaikan tugas, dan terlibat dalam diskusi. Bermain game juga meningkatkan keterlibatan dan dinamisme kelas, yang meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Variasi dalam kekompakan kelompok, kecepatan penyelesaian tugas, dan kerapian pekerjaan termasuk di antara hal-hal yang masih perlu ditangani dalam pembelajaran selanjutnya.

Selama pelaksanaan Siklus II, Pertemuan II, hasil belajar siswa menunjukkan kemajuan yang luar biasa, dengan nilai rata-rata kelas dan persentase penyelesaian mencapai 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa semua siswa berhasil mencapai penyelesaian pembelajaran maksimal ketika aktivitas pembelajaran berbasis permainan diperkenalkan. Sepanjang proses pembelajaran, semua kelompok mampu bekerja dengan cepat, menyelesaikan proyek dengan tingkat kerapian yang tinggi, dan mengatur urutan dengan benar. Pembelajaran juga terjadi lebih aktif sebagai hasil dari partisipasi aktif siswa dalam proyek kelompok dan saling

membantu menyelesaikan tugas yang ada. Karena beberapa siswa masih cenderung bergantung pada anggota kelompok yang lebih dominan, guru perlu menciptakan pembagian kerja yang lebih jelas untuk memastikan partisipasi setiap siswa lebih setara.

Temuan penelitian ini mendukung pernyataan Jaurah (2022) bahwa materi pembelajaran yang menarik dan proyek kelompok dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa dengan membuat mereka lebih terlibat dalam proses tersebut. Selain itu, Ferawati & Fahrudin (2022) menjelaskan bahwa pendekatan kerja kelompok bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan kerja sama mereka. Menurut Junaeni, (2022) penggunaan permainan di kelas dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar dan menumbuhkan lingkungan yang menyenangkan dan merangsang. Akibatnya, penggunaan teknik permainan dan kerja kelompok dalam model *Teams Games Tournament (TGT)* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, motivasi, kerja sama, dan aktivitas ketika mempelajari Al-Qur'an dan Hadits.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bersumber pada hasil riset aksi kelas di kelas V B MI Daarul Quran, pemakaian model Pendidikan Kooperatif jenis Team Permainan Tournament(TGT) teruji sanggup tingkatkan hasil belajar dan kegiatan siswa pada modul Al- Quran Hadits QS. Al- Bayyinah. Kenaikan tersebut nampak dari bertambahnya persentase siswa yang bisa menuntaskan tugas pada tiap siklus pendidikan. Pada siklus I pertemuan I, ketuntasan menggapai 61, 11%, setelah itu naik jadi 91, 67% pada siklus I pertemuan II. Berikutnya bertambah lagi jadi 95, 83% pada siklus II pertemuan I, sampai kesimpulannya segala siswa ataupun 100% tuntas pada siklus II pertemuan II. Pelaksanaan TGT membuat siswa lebih bergairah menjajaki aktivitas belajar sebab tidak cuma tingkatkan hasil belajar, namun pula memperkenalkan atmosfer kelas yang lebih hidup, mengasyikkan, serta memotivasi.

Model Pendidikan Kooperatif jenis Turnamen Game Regu (TGT) sudah teruji tingkatkan kegiatan siswa, kerja sama, serta motivasi belajar, sehingga dianjurkan supaya guru memakainya selaku model pendidikan alternatif dalam pelajaran Al- Quran Hadits ataupun mata pelajaran lain. Supaya tiap siswa bisa berpartisipasi penuh dalam aktivitas pendidikan, guru pula wajib membagikan tugas secara lebih adil di segala kelompok. Buat membagikan penemuan riset yang lebih komprehensif serta mendalam, diharapkan para periset di masa mendatang bisa memperluas riset ini pada bermacam modul ataupun tingkatan pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Bristiana Putri, D., Raisya Nur Azizah, D., Halimatus Sa, F., Makbul, M., & Aini Farida, N. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Al-Mau'izhoh E-ISSN*, 6(2), 2024.
- Chirzin, M. (2016). Dinamika Terjemah al-Qur'an (Studi Perbandingan Terjemah al-Qur'an Kementerian Agama RI dan Muhammad Thalib). *Jurnal Studi Ilmu-Ilmu Al-Qur'an Dan Hadis*, 17(1), 1–24.
- Dewi, S. K. (2018). Fungsi Performatif dan Informatif Living Hadis dalam Perspektif Sosiologi Reflektif. *Jurnal Living Hadis*, 2(2), 179. <https://doi.org/10.14421/livinghadis.2017.1328>
- Fatmawati, L. (2016). Peningkatan Keaktifan Dan Pemahaman Konsep Ips Melalui Model Learning Cycle 5e. *Jurnal Prima Edukasia*, 4, 209–221. <https://www.academia.edu/download/87834070/pdf.pdf>
- Ferawati, F., & Fahrudin, F. (2022). Penerapan Pembelajaran Metode Kerja Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMPN 1 Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.55784/jupenji.vol1.iss1.84>
- Jaurah. (2022). Penerapan Metode Kerja Kelompok dan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa di SD Negeri 2 Tete Jaurah. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(1), 2022. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/indeks>
- Junaeni, S. (2022). Metode Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Metabolisme Kelas XII MIPA SMA Negeri 1 Waled. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(4), 163–170. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.164>
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mafrudah, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Hafalan Materi Al-Quran Hadis melalui Metode Index Card Match pada Siswa Kelas VIII-F MTs Negeri I Bantul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(1), 27–39. <https://doi.org/10.14421/jpm.2018.31-03>
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522>
- Mesah, D. B., Wahyuni, S., & Liliek, T. (2020). Penerapan cooperative learning two stay two stray untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa SMA. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 227–238. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.13461>
- Nazila, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe jigsaw untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa, Vol 4*(3), 202–207.

- Paramastut, A. (2023). Model Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 138. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/mah/article/view/1283%0>
- Prasetyo, A. D. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 1717–1724.
- Prihantoro, A. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9, 49–60.
- Puji Tri Lestari. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS*, 4(2), 26–31. <https://doi.org/10.65585/jt.v4i2.163>
- Satriyo Wibowo, Suparmini, S. (2016). Strategi Cooperative Learning Sebagai Peningkatankualitas Pembelajaran Ips Di Smp. *Jipsindo*, 2(2), 120–142. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v2i2.7778>
- Subiyantoro, S. (2018). Cooperative Learning: Landasan Psikologis , Konsep, Karakteristik, Manfaat Dan Risiko Penggunaanya. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 144–153.
- Tabrani, T., & Amin, M. (2023). Jurnal Pendidikan dan Konseling Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 200–213.
- Tjenemundan, D., Alfiany, H., Ambotuo, V. F. M., Alfian, M., Biologi, P., & Tentena, U. K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD GKST 7 Tentena. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 3631–3637.
- Yuniartin, T. (2024). Penerapan Metode Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Mis Nurul Amal. *Jurnal Tahsinia*, 5(8), 1198–1208.