



MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN QUR'AN HADITS KELAS VIII DI MTS MUHAMMADIYAH ALAMANDA KEC. KINALI KAB. PASAMAN BARAT

Afiliasi: Universitas Sjech M. Djamil Djambek (UIN) Bukittinggi
Indah Nurbaiti (1), Bambang Trisno (2), Endang Sukawati (3)
Cp: indahnurbaiti81@gmail.com, bambangtrisno@gmail.ac.id

First Received: (10 Desember 2022)

Final Proof Received: (23 Desember 2022)

Abstrak

Keaktifan belajar merupakan salah satu cara pembelajaran yang dapat memberikan semangat peserta didik ataupun pendidik dalam proses pembelajaran, yang mana keaktifan belajar ini dapat menunjang akan tercapainya tujuan dari pembelajaran. Berdasarkan penelitian ini, dilatar belakangi oleh beberapa masalah yang peneliti temukan di kelas VIII MTs Muhammadiyah Alamanda kec. Kinali Kab. Pasaman Barat. Terkhususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang menyangkut materi pelajaran tentang ayat ataupun hadits. Dimana dalam pembelajaran masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam pembelajaran dan peserta didik tersebut merasa bosan ataupun jenuh serta sering terjadinya keluar masuk kelas, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal di dalam kelas. Berbagai permasalahan tersebut di timbulkan dari model pembelajaran yang digunakan pendidik kurang tepat, sehingga mengakibatkan kurang minatnya belajar peserta didik jika terdapat tugas hafalan ayat maupun hadits dalam mata pelajaran Qur'an Hadits. Maka dari itu, sangat diperlukan suatu model yang sangat efektif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai penunjang untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Qur'an Hadits di MTs Muhammadiyah Alamanda Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat *Fled Research* lapangan yang menuturkan untuk pemecahan masalah berdasarkan penyajian data dan analisis data. Objek dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah Alamanda Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat Tahun Ajaran 2022/2023. Yang memiliki jumlah peserta didik kurang lebih 82 peserta didik. Dengan kelas VIII A perempuan 21 peserta didik, VIII B Perempuan 21 Peserta didik, VIII C Laki-laki 20 peserta didik dan VIII D Laki-laki 20 peserta didik. Data penelitian ini diperoleh dengan hasil observasi secara langsung, dan wawancara kepada guru mata pelajaran Qur'an Hadits. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran Qur'an Hadits yang menyangkut pemahaman Ayat dan juga hadits dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas VIII MTs Muhammadiyah Alamanda. Adapun setelah melakukan pengaplikasian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tersebut dapat di presentasikan dengan point pemain, yaitu pemain dengan *Top Scorer* memiliki persentase 80 %, pemain dengan *High Middle Scorer* memiliki persentase 10 %, pemain dengan *Low Middle Scorer* memiliki persentase 7 %, dan pemain dengan *Low Scorer* memiliki persentase 3 %. Dengan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwasannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat menunjang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran serta memudahkan peserta didik dalam menghafalkan ayat ataupun hadits dalam mata pelajaran Qur'an Hadits tersebut. Dengan hal ini, pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut ketika peserta didik memiliki kejenuhan ketika belajar, bosan, malas dan seringnya keluar masuk kelas. Atau pendidik dapat menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan materi yang dijaarkan kepada peserta didik.

Kata kunci : *Teams Games Tournament, Keaktifan Belajar, Qur'an Hadits*

Abstrack

Active learning is a way of learning that can encourage students or educators in the learning process, where active learning can support the achievement of learning objectives. Based on this research, based on several problems that researchers found in class VIII MTs Muhammadiyah Alamanda Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat. Especially in the subject matter of Al-Qur'an Hadits which concerns the subject matter of verses or hadits. Where in learning there are still some students who are not active in learning and these students feel bored or bored and often go in and out of class, so the learning process does not run optimally in class. These various problems arise from the learning model used by educators who are not appropriate, resulting in a lack of interest in learning for students if there are tasks of memorizing verses and hadits in the Qur'an Hadits Subject. Therefore, a very effective model is needed, namely by using the *Team Games Tournamen* (TGT) learning model as a support for increasing the activity of students in the learning process in the Al-Qur'an Hadits subject at MTs Muhammadiyah Alamanda Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat Academic Year 2022/2023. Which has a number of students of approximately 82 students. Whith class VIII A female 21 students, VIII B Female 21 students, VIII C male 20 students, and VIII D male 20 students. The research data was obtained by direct observation, and interviews with teacher of the Qur'an Hadits subject. The results of this study indicate that the activeness of students in the Qur'an Hadits subject which concerns the understanding of verses and also hadits uses the *Team Games Tournament* (TGT) learning model in class VIII MTs Muhammadiyah Alamanda. Meanwhile, after applying the *Team Games Tournament* (TGT) learning model, it can be presented with player point, namely players with *Top Scorers* have a presentage of 80 %, players with *High Middle Scorer* have a presentage of 10 %, players with *Low Middle Scorer* have a percentage of 7 %. And players with *Low Scorer* have a percentage of 3 %. With these results, it can be said that the *Team Games Tournament* (TGT) learning model can support the activeness to understand the subject matter and makes it easier

for students to memorize verses or hadits in the Qur'an Hadits subject. With this, educators can apply the Team Games Tournament (TGT) learning model whwn students have bored while studying, are bored, lazy and often go in and out of class. Or educators can use the Teams Games Tournamnet (TGT) model according to the material taught to students.

Keyword: *Team Games Tournament, Active Learning, Qur'an Hadits*

Copyright © 2022 Indah Nurbaiti, Bambang Trisno, Endang Sukawati

Corresponding Author:

✉ Email Address: indahnurbaiti81@gmail.com, (Bukittinggi-Indonesia)

PENDAHULUAN

Al-Qur'an Hadits merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam), yang bertujuan untuk membaca, memahami, dan mengamalkan ayat-ayat terpilih dan isi kandungan dari Al-Qur'an tersebut, serta memahami dan mengamalkan hadits-hadits pilihan yang terdapat dalam materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah, untuk menjadi bekal pada pendidikan yang berikutnya. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan pembelajaran yang mengupayakan untuk meningkatkan peserta didik dalam membaca, (Ar Rasikh, 2019) dan memahami, serta terampil dalam mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an Hadits melalui proses kegiatan pembelajaran dalam lembaga pendidikan.

Tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah yaitu peserta didik mampu untuk membaca, menghafal, menulis, mengartikan, memahami, serta mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an Hadits dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi orang-orang yang memiliki akhlakul karimah dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, negara dan bangsa. Untuk meningkatkan proses kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, maka pendidik dapat mengupayakan untuk merealisasikan nilai-nilai karakter, dengan hal ini, dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits melalui model pembelajaran. Adapun terdapat dalam firman Allah QS. An-Nahl : 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَا دِلْهُمْ بِأَلْفِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُنْتَدِينَ

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalannya dan dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dan untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif dan efisien dibutuhkan adanya model pembelajaran. (Manik. Dkk. 2022)

Model pembelajaran merupakan salah satu bentuk pendekatan yang digunakan untuk membentuk perubahan tingkah laku peserta didik agar dapat meningkatkan prestasi dalam belajar. (Ponidi, 2021). Joyce, weil, dan Calhoun menyatakan bahwasannya model pembelajaran merupakan suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku pendidik dalam menerapkan pembelajaran. Model pembelajaran ini banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai dengan perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia. (Shilphy A. Octavia, 2020)

Adapun cara untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dengan memilih beberapa model pembelajaran yang bervariasi. Sehingga pendidik dapat menerapkan salah satu model pembelajaran tersebut dan cocok digunakan untuk proses pembelajaran yang dilakukan, agar konsep dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didiknya. Maka seorang pendidik perlu adanya upaya untuk melaksanakan model pembelajaran yang sesuai dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik meningkatkan keaktifannya dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh DeVries dan Slavin yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok. Ridwan A. Sani menyatakan

bahwasannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen.

Model pembelajaran ini memiliki fungsi untuk memotivasi peserta didik agar saling membantu dalam menguasai kompetensi yang dapat diperbandingkan. Dan model ini juga melibatkan suatu aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement). Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) juga memberikan peluang belajar yang lebih rileks, bertanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. (Rusyanto, 2021)

Menurut Trianto menyatakan bahwasannya *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Sedangkan Fatturohman menyatakan bahwa *Team Game Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. (Dasep, 2021)

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ini untuk meningkatkan keaktifan peserta didik atau meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran, karena model ini dapat menjadi dukungan proses pembelajaran yang interaktif, sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif dan berjalan dengan maksimal (Ahmad & Wahyu. 2022). Adapun sitaks atau langkah-langkah dalam model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ada 5 yaitu (1) Penyajian kelas, (2) Belajar bersama kelompok, (3) Permainan, (4) Melakukan tournament, (5) Penghargaan kelompok (Wahyu & Firosalia. 2017).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sedangkan keaktifan merupakan hal atau keadaan dimana peserta didik dapat aktif. Menurut Sardiman menyatakan keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Sedangkan menurut Rousseau menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktifitas, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi. Maka segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik.

Keaktifan peserta didik dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan merupakan motor dalam kegiatan belajar, peserta didik dituntut untuk aktif. Karena keaktifan dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang datang dari dalam diri peserta didik maupun yang datang dari luar diri peserta didik. Adapun faktor yang datang dari dalam diri peserta didik yaitu berkaitan dengan kecakapan, ada yang bukan kecakapan, seperti minat dan dorongan untuk belajar. minat dan dorongan dalam belajar dapat ditimbulkan melalui upaya dan situasi yang diciptakan oleh pendidik tersebut disamping dapat dipengaruhi minat dan dorongan belajar juga mempengaruhi keaktifan belajar. (Sinar, 2018)

**1.1 Tabel Data Keaktifan Peserta Didik Kelas VIII
MTs Muhammadiyah Alamanda Tahun Ajaran 2022/2023**

Pemain dengan	Poin Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	25
<i>Low Middle Scorer</i>	25
<i>Low Scorer</i>	10

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Muhammadiyah Alamanda Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat bahwasannya yang menyebabkan rendahnya keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran Qur'an Hadits kelas VIII MTs Muhammadiyah Alamanda yaitu terdapat suasana proses pembelajaran yang terlalu menekankan peserta didik harus dapat menghafalkan ayat atau hadits yang terkait dengan materi pembelajaran

pada saat pembelajaran berlangsung, serta pendidik yang masih menggunakan model ceramah serta tanya jawab membuat peserta didik bosan dan banyak bermain dan keluar masuk kelas. Adapun ketika pembelajaran Al-Qur'an Hadits berlangsung banyak juga peserta didik tidak memperhatikan guru di depan dan tidur di kelas ketika menjelaskan materi yang diberikan pendidik. Jika dalam pembelajaran hal tersebut terjadi di dalam kelas, pendidik langsung memberikan tugas berupa hafalan, mengisi soal-soal latihan di LKS dan lainnya.

Dalam hal ini peneliti lebih condong kepada peserta didik yang merasakan kebosanannya dan merasa malas ketika mendapat tugas hafalan dari guru atau pendidik. Maka dari itu, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan sangat cocok diterapkan atau diaplikasikan dalam proses pembelajaran dengan menghafal ayat atau hadits yang terkait materi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai Apakah model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran qur'an hadits di MTs Muhammadiyah Alamanda Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat *Fled research* lapangan yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah berdasarkan menyajikan data dan menganalisa data. Sedangkan menunjang keberhasilan suatu kasus adalah dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sebagaimana Suharsimi Arikunto mengatakan "Penelitian deskriptif ini dimaksudkan untuk menggambarkan apa adanya tentang sesuatu atau keadaan" (Suharsimi Arikunto, 1993).

Dalam penelitian ini, peneliti data berdasarkan hasil observasi secara langsung kelokasi, serta untuk hasil yang lebih jelasnya peneliti juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Qur'an Hadits dan dokumentasi sebagai hasil nyata atau alat bantu yang di gunakan peneliti secara langsung. Peneliti juga melakukan persentase untuk hasil penelitian yang lebih valid atau jelas untuk dipaparkan kedalam hasil penelitian. Adapun populasi yang diambil oleh peneliti adalah seluruh peserta didik dari kelas VIII MTs Muhammadiyah Alamanda Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat.

Jadi, penelitian ini berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat melakukan penelitian di lokasi apa adanya tanpa ada campur tangan dari pihak lain, maka dalam hal ini penulis melakukan penelitian terhadap model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits kelas VIII di MTs Muhammadiyah Alamanda Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas dan menganalisis terkait model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Qur'an Hadits kelas VIII. Adapun untuk lebih jelas gambaran kelas dan peserta didiknya. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

2.1 Jumlah Kelas dan Peserta Didik Kelas VIII MTs Muhammadiyah Alamanda Tahun Ajaran 2022/2023

No	Kelas	Jumlah	
		Pr	Lk
1	VIII A	21	-
2	VIII B	21	-
3	VIII C	-	20
4	VIII D	-	20
Jumlah		42	40

Dari data tabel tersebut, untuk mengetahui hasil terkait model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), peneliti mengaplikasikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tersebut kepada semua peserta didik dari dua kelas VIII A dan VIII B di MTs Muhammadiyah Alamanda.

Selain itu melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik terkait bagaimana perbedaan proses pembelajaran sebelumnya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*

(TGT) bahwasannya peserta didik mudah mengantuk, malas untuk menghafal ayat atau hadits terkait materi pembelajaran, dan lebih sering keluar masuk kelas. Dan setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Bahwasannya peserta didik lebih senang dan tidak bosan menghafal ayat atau hadits terkait materi pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik lebih senang, aktif dan semangat dalam berpartisipasi ketika proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis tersebut maka peneliti langsung menerapkan atau mengaplikasikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) kepada seluruh peserta didik di masing-masing kelas VIII A dan VIII B Perempuan sampai dengan kelas VIII C dan VIII D laki-laki. Setelah itu, peneliti mendapatkan hasil analisis dari semua kelas VIII MTs Muhammadiyah Alamanda terkait model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Hasil analisis tersebut, di dapatkan setelah peneliti melakukan analisis dari pengaplikasian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara langsung dari semua kelas. Setelah dianalisis dapat dihitung berdasarkan peserta didik yang aktif dan tidak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), maka dapat dilihat data hasil perhitungan persentase peserta didik yang aktif dan tidak aktif, berikut ini tabelnya :

3.1 Perhitungan Persentase Peserta Didik Kelas VIII MTs Muhammadiyah Alamanda Yang Aktif dan Tidak Aktif Dalam Pembelajaran Qur'an Hadits Dengan Metode *Team Games Tournament* (TGT)

Pemain dengan	Point Kelas				Presentase (%)
	VIII A	VIII B	VIII C	VIII D	
<i>Top Scorer</i>	90	85	80	80	80 %
<i>High Middle Scorer</i>	5	10	15	10	10 %
<i>Low Middle Scorer</i>	5	5	4	6	7 %
<i>Low Scorer</i>	0	0	1	4	3 %

Pemain (peserta didik) yang aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih cenderung aktif, yaitu jika dipresentasikan seluruh kelas dengan pemain *Top Scorer* 80 %. Pemain *High Middle Scorer* dengan presentase 10 %. Pemain *Low Middle Scorer* dengan presentase 7 %. Dan pemain *Low Scorer* dengan presentase 3%.

Dari hasil penelitian tersebut, dapat dilihat bahwasannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Qur'an Hadits pada materi yang menyangkut dengan hafalan ayat ataupun hadits. Dengan demikianlah, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih dominan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran ceramah yang utamanya.

Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka, dapat dikatakan bahwasannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik di MTs Muhammadiyah Alamanda utamanya dalam materi pelajaran yang memiliki unsur untuk menghafal ayat-ayat Al-Qur'an atau Hadits. Dan menjadi peluang bagi peserta didik yang pasif menjadi aktif. Dan untuk ikut serta berpartisipasi dalam pembelajaran di dalam kelas dengan baik, serta sebagai modal persiapan ketika menghadapi ujian seperti MID atau semester bagi peserta didik apabila terdapat banyak ayat dalam materi pelajarannya.

Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi dalam proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran serta menganalisis. Dalam metode tersebut *Team Game Tournament* (TGT) telah memberikan efek yang positif pada hasil pembelajaran peserta didik seperti halnya, memberikan perhatian bersama, hubungan ras, prestasi, dan saling menghargai satu sama lainnya.

Suyono menyatakan bahwasannya belajar merupakan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami semua insan (manusia). Maka dari itu pemilihan model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran pembelajaran dengan kerja kelompok. Dan kelompok tersebut bukanlah hanya sekedar kelompok akan tetapi perkumpulan orang antara 4,5 dan 6 yang memiliki interaksi satu sama lain dan memiliki tujuan yang terstruktur. Model pembelajaran ini telah memberikan bukti bahwasannya

dapat meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi antar peserta didik, dan juga sikap penerimaan pada peserta didik lain yang memiliki perbedaan.

Dalam pengaplikasian dan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ini terdapat unsur permainan. Dimana setiap kelompok diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing dan memperoleh suatu kemenangan. (Joko, 2022)

Menurut Slavin dalam bukunya Paryanto, pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 langkah atau sintak, yaitu tahapan penyajian kelas (*class Presentation*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Adapun ciri-ciri pembelajaran kooperatif ini meliputi (1) peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dan (2) *games tournament* atau penghargaan kelompok (Paryanto. 2020)

Menurut Istiqamah dalam bukunya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya yaitu : a) Meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas; b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu; c) Waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam; d) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik; e) Peserta didik dididik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; f) Motivasi belajar lebih tinggi; g) hasil belajar yang didapatkan lebih baik; h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan serta kesadaran.

Adapun kelemahan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu : 1) Bagi pendidik : sulitnya pengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Halini dapat diatasi oleh pendidik yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok. 2) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Hal ini dapat diatasi dengan menguasai kelas secara keseluruhan. 3) Bagi peserta didik : masih ada peserta didik yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Hal ini dapat diatasi dengan adanya tugas pendidik yang merupakan membimbing dengan baik peserta didik yang memiliki kemampuan akademis tinggi agar dapat serta mampu memberikan pengetahuannya kepada peserta didik lainnya (Halim. 2019)

KESIMPULAN

Qur'an Hadits merupakan salah satu mata pelajaran agama Islam yang merujuk pada pemahaman kalam Allah atau Al-Qur'an serta Sunnah Nabi yaitu Hadits. Mata pelajaran ini, memberikan tuntutan kepada peserta didik agar dapat membaca sesuai hukum tajwid, mengartikan perkata, menulis, dan memahami isi kandungan serta menghafalkan ayat atau hadits. Dan untuk memudahkan segala tujuan dari mata pelajaran tersebut maka pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk menguasai materi dengan waktu yang lama atau singkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti bahwasannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung, dan memberikan pengelompokkan pada setiap siswa yang berjumlah 4,5 dan juga 6. Hal ini dikelompokkan dengan tidak memandang ras, perbedaan kemampuan dan lainnya. Adapun pengelompokkan ini memberikan kepada peserta didik untuk memiliki rasa menghargai satu sama lain, memiliki jiwa sosial, berpartisipasi dalam kelompok (kerja sama) dan menjaga solidaritas antar sesama peserta didik.

Dari hal itu, keaktifan peserta didik seluruh kelas VIII MTs Muhammadiyah Alamanda dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Qur'an Hadits yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat dilihat dari point seluruh kelas dengan pemain *Top Scorer* dengan persentase 80 %, point seluruh kelas dengan pemain *High Middle Scorer* dengan persentase 10 %, point seluruh kelas dengan pemain *Low Middle Scorer* dengan persentase 7 %, point seluruh kelas dengan pemain *Low Scorer* dengan persentase 3 %.

Bedasarkan hasil tersebut maka dapat diartikan bahwasannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dan juga peserta didik tidak bosan atau malas dalam belajar serta memiliki peranan aktif berpartisipasi di dalam kelompok kecilnya. Serta memudahkan peserta didik memahami dan menghafalkan ayat ataupun hadits di dalam materi pelajaran Qur'an Hadits dengan waktu yang

singkat. Oleh karena itu, seluruh pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ini ketika peserta didik memiliki rasa kejenuhan dalam pembelajaran serta kesulitan dalam menghafalkan ayat ataupun hadits di dalam materi pelajaran.

REFERENSI

- Ahmad Toifur & Wahyu Dwi Kurniawan. 2022. *Efektifitas Metode Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa*. S1 Pendidikan Teknik Mesin, Jurusan Teknik, Universitas Negeri Surabaya. JPTM. Volume 11 Nomor 02
- Ar Rasikh. 2019. *Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus Pada MIN Model Sesela dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib*. UIN Mataram. Jurnal Penelitian Keislaman. Vol. 15 No. 1. Hal. 15
- Dasep Bayu Ahyar. Dkk. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. Cet-1. CV. Pradina Pustaka Grup.
- Halim Simatupang. 2019. *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21*. Cet-1. Surabaya : CV. Cipta Media Edukasi.
- Joko Krismanto Harianja. Dkk. 2022. *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Cet-1. Yogyakarta : Yayasan Kita Menulis.
- Manik, Sabarina Elprida. Dkk. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Pada Pelajaran MIPA (Matematika IPA)*. Bandung : CV. Media Sains Indonesia.
- Paryanto. 2020. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli*. Cet-1. Kota Malang : Ahli Media Press.
- Ponidi, dkk. 2021. *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Cet. 1. Indramayu : CV. Adanu Abimata.
- Rusyanto. 2021. *TGT (Teams Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS*. Yogyakarta : NEM.
- Shilphy A. Octavia. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Cet. 1. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning*. Cet-1. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Suharsimi Arikunto. 1993. *Manajemen Penelitian*. Cet-2. Jakarta : Rineka Cipta.
- Wahyu Astuti & Firosalia Kristin. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol. 1 (3)