

Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Studi Kasus di MAN 1 Tuban Kelas XI-E

Akhmad Rizki¹, Rofi'atul Hasanah², Ali Fauzi³

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban, Indonesia^{1,2,3}

*)Corresponding author, E-mail: mardolomanggolo@gmail.com1, rofiatulhasanah2003@gmail.com2, alifauzi417@gmail.com3

Article Info

Article history:

Received March 19th, 2025

Revised April 24th, 2025

Accepted May 17th, 2025

Keyword:

Learning The Qur'an
Hadith
Model TGT
MAN 1 Tuban

Kata Kunci:

Pembelajaran Al-Qur'an
Hadist
Model TGT
MAN 1 Tuban.

Abstract (10 PT)

This study aims to assess the effectiveness of the Model Team Games Tournament (TGT) in learning the Qur'an Hadith in Class XI-E MAN 1 Tuban. Learning al-Qur'an Hadith is an important part of Islamic Religious Education that aims to shape the character and morals of students. However, in practice, often faced with various problems such as difficulty reading, writing, memorizing, and understanding the meaning and values contained in the Qur'an and Hadith. This study uses qualitative research methods with a case study approach. Data were collected through direct observation and document analysis. The results showed that the TGT model is effective in increasing student engagement, motivation to learn, and their understanding of the material of the Qur'an Hadith. However, there are also some obstacles such as difficulty in reading and writing Arabic, as well as lack of enthusiasm for student learning. Thus, this study recommends the use of TGT model in learning the Qur'an Hadith to improve the quality of learning and achieve the goals of Islamic Religious Education. In addition, this study also suggests the need for an increase in the ability of teachers in teaching the Qur'an Hadith and the development of learning media that are more interesting and interactive

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas XI-E MAN 1 Tuban. Pembelajaran Al-Qur'an Hadist merupakan bagian penting dari pendidikan Agama Islam yang bertujuan membentuk karakter dan akhlak siswa. Namun, dalam pelaksanaannya, sering kali dihadapkan pada berbagai problematika seperti kesulitan membaca, menulis, menghafal, dan memahami makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadist. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman mereka terhadap materi Al-Qur'an Hadist. Namun, juga ditemukan beberapa kendala seperti kesulitan membaca dan menulis bahasa Arab, serta kurangnya semangat belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan penggunaan model TGT dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian ini juga menyarankan perlu adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengajar Al-Qur'an Hadist dan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author.

Introduction

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan. Rohmawati & Karmilah (2023) menyatakan bahwa salah satu aspek utama dalam pendidikan adalah proses belajar, yang menunjukkan bahwa keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada pengalaman belajar yang di alami oleh siswa sebagai peserta didik. Pendidikan Agama Islam

merupakan suatu upaya pembinaan yang berlandaskan prinsip-prinsip syariat Islam dengan tujuan membentuk individu yang lebih baik, atau yang dikenal sebagai insan kamil. Proses ini bertujuan untuk menciptakan pribadi yang bermanfaat bagi agama dan bangsa, sehingga mampu menjalankan peranannya secara optimal dalam kehidupan bermasyarakat.

Sedangkan Pendidikan Islam menurut musthafa al-ghulayani dalam (Tutun Usman et al., 2024) merupakan proses menanamkan akhlaq mulia dalam diri anak sejak dalam pertumbuhannya. Proses ini disertai dengan bimbingan dan nasihat, sehingga nilai-nilai tersebut tertanam kuat dalam jiwanya. Akhirnya, hal ini melahirkan karakter unggul, semangat kerja, serta kecintaan terhadap kebaikan demi kemaslahatan bangsa dan negara. Maka dari itu pendidikan Islam merupakan salah satu aspek penting dalam mencetak generasi muda yang berakhlaqul karimah.

Pendidikan agama Islam memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang menjadi pilar dalam pendidikan agama Islam adalah Al-Qur'an Hadis, yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman mendalam tentang ajaran Islam melalui sumber utamanya, yakni Al-Qur'an dan Hadis. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, sering kali ditemukan berbagai permasalahan yang menghambat efektivitas pembelajaran, baik dari segi metode pengajaran, motivasi siswa, maupun hasil belajar yang dicapai.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis adalah rendahnya minat belajar siswa. Pembelajaran yang dilakukan masih cenderung bersifat konvensional, dengan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Metode ini kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga mereka menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap materi cenderung kurang mendalam, dan hasil belajar yang diperoleh tidak optimal. Selain itu, dalam beberapa kasus, siswa merasa bahwa materi yang diajarkan bersifat monoton dan kurang menarik, sehingga menyebabkan kurangnya antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, motivasi belajar, serta pemahaman mereka terhadap materi. Menurut (Risquillah et al., 2023) Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif dalam meningkatkan interaksi dan semangat belajar siswa adalah Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif ini menekankan pada kerja sama tim, kompetisi yang sehat, serta aktivitas permainan yang menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Team Games Tournament (TGT) terdiri dari beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi, kerja kelompok, permainan (games), turnamen, dan penghargaan. Dengan sistem ini, siswa didorong untuk belajar secara berkelompok dan saling membantu dalam memahami konsep yang diberikan. Turnamen yang diterapkan dalam model ini juga menciptakan suasana kompetitif yang positif, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga harus mampu menjelaskan dan mendiskusikan dengan anggota kelompoknya. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman serta prestasi akademik siswa.

Penelitian ini dilakukan di kelas XI-E MAN 1 Tuban untuk mengkaji bagaimana penerapan model Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Studi ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model TGT dalam meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Al-Qur'an Hadis. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan model ini serta kendala-kendala yang mungkin muncul dalam pelaksanaannya.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai manfaat dan tantangan dari penerapan model TGT dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di madrasah maupun sekolah umum lainnya.

Method

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang berbentuk study kasus. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berfokus pada proses analisis, dengan kesimpulan yang diperoleh melalui pendekatan deduktif dan induktif. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman dinamika hubungan antara fenomena yang diamati dengan menggunakan pendekatan logis (Abdussamad, 2021).

Artinya, peneliti hanya mengamati proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist di dalam kelas, yaitu kelas XI-E di MAN 1 Tuban yang sekaligus sebagai obyek penelitian, menganalisa setiap gejala yang ada di dalam kelas dan menyimpulkan hasil analisa tersebut baik secara deduktif maupun secara induktif. Bentuk penelitian ini adalah Studi Kasus yang berarti pembelajaran Al-Qur'an Hadist dengan model team games tournament di MAN 1 Tuban itu hal yang jarang di gunakan karena penggunaan model ini membutuhkan waktu yang agak Panjang untuk mengkondisikan peserta didik, membutuhkan media belajar yang cukup riweh karena menggunkan media kertas. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan fenomenologis dimana peneliti mengamati dan menafsirkan fakta-fakta berdasarkan fenomena yang ada di dalam kelas selama pengajaran dan pembelajaran Al-Qur'an Hadist walaupun pengamatan tersebut bersifat subyektif.

Sedangkan metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode descriptive-qualitative yang berarti peneliti hanya mendeskripsikan saja temuannya sehingga menjadi karya penelitian sedemikian rupa (Moleong & J, 2017).a Artinya peneliti mendeskripsikan semua yang dia temukan menjadi temuan penelitian berdasarkan data, fakta dan fenomena hasil dari pengamatan selama proses pengajaran Al-Qur'an Hadist di kelas XI-E di MAN 1 Tuban. Adapun obyek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI-E di MAN 1 Tuban yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 19 perempuan. Data yang di pakai dalam penelitian ini adalah data kualitatif dalam bentuk model TGT dan RPP yang di pakai sebagai pedoman mengajar oleh guru dan buku paket pengajaran Al-Qur'an Hadist berjudul buku siswa Al-Qur'an Hadist. Peneliti menganalisa dan mendeskripsikan temuan penelitian sedemikian rupa. Instrumen di dalam penelitian ini adalah diri peneliti sendiri sebagai instrument kunci dan dalam pengumpulan data pada penelitian ini murni mengandalkan teknik observasi atau pengamatan secara langsung seperti pernyataan Arikunto dalam (faridah et al., 2022) bahwa observasi merupakan teknik meneliti dengan cara mengamati fakta-fakta, bukti-bukti dan proses secara langsung. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui kemudian mendeskripsikan semua kejadian dan aktivitas baik yang dilakukan oleh guru maupun oleh para siswa. Setelah data tersebut terkumpul, peneliti kemudian menganalisa data tersebut mulai dari, persiapan mengajar, pra kegiatan mengajar, kegiatan mengajar berlangsung dan pasca kegiatan mengajar.

Results and Discussions

Hakikat Pembelajaran Al-Qur'an Hadist

Al-Qur'an Dan Hadist adalah sumber ajaran bagi umat islam yang mana dua sumber ajaran tersebut di jadikan sebagai pedoman hidup bagi umat islam. Al-Qur'an Dan Hadist mengajarkan bagaimana aturan-aturan dalam kehidupan umat islam. Disitu di terangkan mulai dari larangan-larangan ALLAH yang harus umat islam hindari dan juga perintah-perintah ALLAH yang harus umat islam laksanakan dengan baik. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis, sebagai bagian dari pendidikan Agama Islam, berperan dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Pendidikan tidak hanya sekedar mentransfer informasi kepada peserta didik, tetapi juga berupaya menanamkan konsep-konsep penting yang bermanfaat secara mendalam. Agar siswa benar-benar memahami dan mampu menerapkan ilmu yang diperoleh, mereka perlu terlibat dalam pemecahan masalah, menemukan pengetahuan baru, serta berinteraksi dengan berbagai gagasan. Dengan demikian, siswa akan tetap aktif dalam proses pembelajaran (Nasir, 2021).

Sebagian besar materi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah mencakup ayat-ayat Al-Qur'an. Namun, pada kenyataannya, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Beberapa di antaranya kurang mampu menerapkan kaidah tajwid dalam bacaannya, bahkan ada yang masih sangat awam terhadap ayat-ayat Al-Qur'an. Seperti yang diketahui, setiap peserta didik memiliki keunikan tersendiri, dengan kesiapan serta kemampuan fisik, psikis, dan intelektual yang berbeda-beda. Hal ini juga berlaku dalam proses pembelajaran, di mana setiap siswa memiliki karakteristik yang beragam.

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan setiap siswa. Dengan mempelajarinya, siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Al-Qur'an serta Hadits, sekaligus memahami makna dan tafsirnya. Namun, kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran ini, terutama dalam hal keterlibatan aktif di kelas. Siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi saat belajar. Hal ini diduga disebabkan oleh kebiasaan belajar sebelumnya, di mana siswa lebih terbiasa dengan metode klasikal dan strategi pembelajaran berpusat

pada guru. Pendekatan tersebut kurang mengoptimalkan potensi dan kemampuan siswa secara maksimal (Harmoni, 2020).

Dapat di simpulkan bahwa hakikat pembelajaran al-qur'an hadist itu sangat perlu berbagai pendekatan agar bisa membangun keaktifan belajar peserta didik, memandang untuk bisa memahami tentang al-qur'an dan hadist yang akan di pelajari yang mana di situ semua menggunakan bahasa arab tentunya, maka indikator utamanya yaitu harus bisa membaca bahasa arab, ketika peserta didik sudah bisa membaca maka akan lebih enak untuk menjelaskan terkait dengan tafsir dan kandungan-kandungan yang ada pada al-qur'an dan hadist.

Problematika Pembelajaran Al-Qur'an Hadist

Setiap proses pembelajaran pasti menghadapi berbagai problematika yang dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan. Masalah-masalah yang dihadapi oleh guru saat ini tidak boleh diabaikan, karena dapat berdampak pada kualitas Pendidikan (Ernawati & Aulia, 2023). Seperti halnya di MAN 1 Tuban ini yang mana mempunyai beberapa problem pada saat melaksanakan pembelajaran Al-Qur'an Hadist yaitu:

a) Problem membaca

Membaca merupakan keterampilan mengucapkan simbol-simbol bunyi yang tertulis, baik dari Al-Qur'an maupun Hadis. Meskipun terlihat sederhana, bagi siswa pemula, aktivitas ini bisa menjadi cukup rumit karena melibatkan berbagai aspek, seperti pendengaran, pengucapan, dan penglihatan. Pengucapan dan penglihatan bekerja secara bersamaan secara mekanis untuk membentuk keterampilan membaca. Selain itu, tantangan semakin besar karena teks yang dipelajari menggunakan bahasa Arab, yang memiliki sistem bunyi dan penulisan yang berbeda dari bahasa ibu maupun bahasa Indonesia.

b) Problem menulis

Menulis huruf Latin dan huruf Arab memiliki perbedaan yang jelas, baik dalam struktur suku kata maupun fonetiknya. Salah satu kesulitan yang sering dialami siswa adalah perbedaan arah penulisan, di mana huruf Latin ditulis dari kiri ke kanan, sedangkan huruf Arab dari kanan ke kiri. Selain itu, siswa juga sering menghadapi kendala dalam menambahkan harakat pada tulisan Arab. Oleh karena itu, menulis memerlukan koordinasi yang baik antara tangan, ingatan, dan penglihatan.

c) Problem menghafal

Menghafal Al-Qur'an dan Hadis merupakan langkah awal dalam memahami kandungan keduanya. Namun, proses ini tidak terlepas dari berbagai tantangan. Secara umum, beberapa kendala yang sering dialami oleh para menghafal antara lain:

1. Kesulitan dalam menghafal
2. Mudah lupa terhadap ayat yang sudah dihafal
3. Adanya kemiripan antara ayat-ayat tertentu
4. Gangguan psikologis
5. Faktor lingkungan yang kurang mendukung
6. Kesibukan yang menyita waktu, dan lain sebagainya.

d) Problem memahami

Memahami makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis memerlukan pemanfaatan akal secara optimal. Saat membaca Al-Qur'an dan Hadis, penting untuk melibatkan pemikiran yang mendalam, kemudian berupaya mengamalkan serta menerapkan ajarannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pola pikir yang baik, seseorang dapat memahami dan menafsirkan Al-Qur'an dan Hadis dengan benar (Nadhrach et al., 2023).

e) Problem pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist pada kelas XI-E MAN 1 Tuban yakni dilaksanakan pada jam ke 5-6 yaitu jam 10.15 sampai jam 11.45 yang mana itu tepat di jam rawan atau jam lagi ngantuk-ngantuknya siswa, maka dari itu siswa akan sulit menerima pelajaran karena siswa siswi yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Penerapan Model Team Games Tournament pada Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadist Peserta Didik Kelas XI E

Dari beberapa problem di atas dan juga memandang hakikat pembelajaran yang begitu penting maka peneliti akan mendeskripsikan tentang model team games tournament pada

pembelajaran al-qur'an hadist untuk meningkatkan keaktifan siswa dan juga bisa menjadi solusi dalam menyelesaikan problem-problem yang di hadapi, yakni:

Data Kegiatan Pembelajaran Di Lapangan

1. Data Persiapan Pembelajaran

Sebelum mengajar di dalam kelas, guru mempersiapkan diri secara maksimal. Persiapan tersebut dilakukan antara lain dengan menentukan model pembelajaran misalnya TGT, dimana kertas yang telah dipersiapkan berisikan pertanyaan seputar materi yang akan dijawab oleh setiap kelompok, kemudian dapat dibuat semacam guideline atau RPP yang mana di dalam RPP tersebut dapat di pakai lebih dari satu kali tatap muka sesuai kebutuhan (Fauzi, n.d.). Sebagai penunjang, guru dapat memakai buku pelajaran Al-Qur'an Hadis untuk kelas XI dari kemenag atau buku dari penerbit airlangga. Buku-buku tersebut hanya sebagai bantuan untuk siswa dalam menjawab soal yang telah disediakan. Sedangkan fokus dari TGT adalah melatih siswa agar dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan kelompok dalam menjawab persoalan yang ada. Adapun Guideline atau RPP tersebut terlihat di bawah ini: (Rustaman, 2021)

Nama Lembaga	: MA Negeri 1 Tuban
Alamat Lembaga	: Jalan HOS Cokroaminoto No.4, Dondong, Gedongombo, Kec. Semanding, Kabupaten Tuban, Jawa Timur 62381
Kelas/Semester	: XI-E
Mata Pelajaran	: Al-Qur'an Hadis
Bab Pembahasan	: Berkompetisi dalam kebaikan
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan x 2 JP x 45 Menit (Topik tersebut saat dijadikan 2 atau 3 kali pertemuan).
KOMPETENSI DASAR (KD)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis Q.S. alBaqarah (2) :148 berbuat kebajikan, Q.S. Fathir (35): 32 beberapa penyikapan terhadap Al-Qur'an, Q.S. an-Nahl (16): 97 tentang balasan amal shalih, dan hadis riwayat Bukhari dari Abu Hurairah tentang anjuran beramal sesegera mungkin. 2. Mendemonstrasikan hafalan dan terjemahan ayat dan hadis tentang amal shalih. 3. Menyajikan hasil analisis implementasi ayat dan hadis tentang amal shalih aktifitas pada sehari-hari dalam bentuk lisan atau tulisan. 	
INDIKATOR	
<ul style="list-style-type: none"> • membaca dan menterjemahkan QS al-Baqarah (2) ayat 148 berbuat kebajikan, dan HR Muslim no 169 Abu Hurairah tentang Anjuran Beramal Sesegera Mungkin dengan baik; • memahami isi kandungan QS al-Baqarah (2) ayat 148 berbuat kebajikan, dan HR Muslim no 169 Abu Hurairah tentang Anjuran Beramal Sesegera Mungkin dengan baik; • mengomunikasikan isi kandungan QS al-Baqarah (2) ayat 148 berbuat kebajikan, dan HR Muslim no 169 Abu Hurairah tentang Anjuran Beramal Sesegera Mungkin di lingkungannya dengan baik. • Mengamalkan nilai-nilai yang terdapat dalam QS al-Baqarah (2) ayat 148 berbuat kebajikan, dan HR Muslim no 169 Abu Hurairah tentang Anjuran Beramal Sesegera Mungkin dengan baik (Dr. Pahrurroji, 2019). 	
METODOLOGI PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan Pembelajaran: Kolaboratif • Model Pembelajaran: Kooperatif Learning tipe TGT • Metode Pembelajaran: Diskusi, Turnament, Tim 	
MEDIA PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN
<ul style="list-style-type: none"> • Worksheet atau LKPD • Lembar Penilaian • Kertas Asturo • Lembar Jawaban • Buku LKS • Buku Paket al-Qur'an Hadis Kemenag 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggaris • Spidol, Penghapus • Polpen • Papan Tulis

PROSEDUR PEMBELAJARAN		
Pembukaan (15 Menit) untuk 1 x Tatap Muka		
<ul style="list-style-type: none"> • Orientation <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Siswa melakukan pembukaan dengan mengucapkan salam dan berdoa untuk memulai pembelajaran. • Guru mempersiapkan siswa secara fisik dan psikis dengan menanyakan kabar dan kesiapan belajar. • Guru menjelaskan tujuan dan aturan permainan TGT kepada siswa. • Guru menjelaskan peran dan tanggung jawab masing-masing anggota tim. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengingat kembali pengetahuan terkait dengan materi yang telah dipelajari. • Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran yang akan dikerjakan secara berkelompok/tim. • Guru meminta siswa untuk berbagi pengalaman atau minat yang terkait dengan materi yang telah dipelajari. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Motivation <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tujuan yang ingin dicapai melalui permainan TGT. • Guru menjelaskan manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan TGT. • Guru meminta siswa untuk bersemangat dan siap menghadapi permainan TGT. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Referral <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan aturan-aturan yang harus diikuti selama permainan TGT. • Guru menjelaskan konsekuensi yang akan diterima jika aturan-aturan tidak diikuti. • Guru meminta siswa untuk bertanggung jawab atas tindakan dan keputusan yang diambil selama permainan TGT. 		
Kegiatan Inti (60 Menit) untuk 1 x Tatap Muka		
Prosedur Belajar	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Penyajian Kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan materi yang akan diajarkan yaitu bab berkompetisi dalam kebaikan (Fastabiqul Khairat) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan materi
Siswa Belajar secara Berkelompok/Collaboration	<ul style="list-style-type: none"> • Membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 8 orang • Membimbing siswa untuk membaca dan berdiskusi untuk mempermudah siswa menjawab pertanyaan dan materi yang disampaikan guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Bergabung kedalam kelompok yang telah dibagi oleh guru • Bekerjasama dengan teman sekelompok dengan berdiskusi dan mengerjakan latihan soal yang telah disiapkan
Permainan/Games	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan media yang akan digunakan untuk permainan • Mengawasi siswa dalam menjalankan permainan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjalankan permainan dengan jujur dan bersungguh-sungguh
Pertandingan/Turnament	<ul style="list-style-type: none"> • Mengarahkan jalannya pertandingan pada setiap kelompok yang bergiliran menjawab latihan soal tersebut dan pemberian nilai skor pada setiap kelompok yg jawabannya benar 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjalankan pertandingan sesuai dengan arahan dari guru
Pemberian Penghargaan/Gift	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan penghargaan pada kategori kelompok terbaik dalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima penghargaan yang diberikan langsung

	permainan TGT	oleh guru dan menghargai hasil akhir yang didapatkan
Penutup (15 Menit) untuk 1 x Tatap Muka		
<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Guru • Memancing siswa untuk membuat kesimpulan jawaban yang benar dalam permainan tersebut • Membimbing siswa untuk membuat • Aktivitas Siswa • Membuat kesimpulan jawaban yang benar dari permainan yang telah dijalankan • Membuat rangkuman tentang materi yang diajarkan pada waktu itu, yaitu Berkompetisi dalam Kebaikan (Fastabiqul Khairat) 		
PENILAIAN		
<ul style="list-style-type: none"> • Kognitif : Tes tertulis (diambil dari hasil mengerjakan soal TGT yang ditempelkan pada papan tulis) • Afektif : Jurnal (diambil dari hasil observasi secara langsung terhadap perilaku siswa di kelas). • Keterampilan / Psikomotor: Penilaian proyek atau penampilan (Bisa diambil dari penilaian keompakan dan bekerja sama, kemampuan dalam berpikir). 		

2. Data Pelaksanaan Pembelajaran

a. Tahap Pra-Aktivitas (Pra- Kegiatan)

Berdasarkan observasi, guru mapel al-Qur'an Hadis merupakan mata pelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan spiritual, seperti memahami dan mengamalkan ajaran Islam. Pada tahap ini di isi dengan Pembukaan dengan alokasi waktu 10 menit. Pada tahap Pembukaan ini, guru melakukan:

- **Orientasi**

Pada saat orientasi ini, guru biasanya membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak berdo'a sebelum pelajaran di mulai. Guru misalnya mengucapkan "Assalamu'alaikum" dan "Bagaimana kabar kalian hari ini?" Para siswa menjawab, "kami Alhamdulillah baik, dan kamu?". Guru menjawab lagi "saya Alhamdulillah juga baik" Kemudian guru mengajak berdo'a dengan mengatakan, "ayo kita berdoa terlebih dahulu dengan membaca surat Al-Fatihah agar pembelajaran hari ini dapat berjalan dengan lancar, Al-Fatihah." Kemudian guru mempersiapkan para siswa secara fisik dan psikis dengan menanyakan kesiapan belajar mereka. Guru misalnya mengabsen satu persatu siswa berdasarkan daftar hadir. Siwa yang hadir menjawab, "Saya Hadir" jika ada siswa yang tidak hadir mereka menjawab, "Absen bu/pak" dan setelah itu guru menanyakan kesiapan mereka dalam belajar misalnya, "Halo Kelas XI-E apakah kalian siap menerima pembelajaran hari ini?" dan siswa menjawab, "Ya kami siap."

- **Apersepsi**

Pada Apersepsi ini, Guru memulai pelajaran dengan meminta siswa untuk mengingat kembali pengetahuan terkait dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa dan membangun koneksi dengan materi baru yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran yang akan dikerjakan secara berkelompok atau tim. Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk memicu diskusi dan berpikir kritis di antara siswa. Terakhir, guru meminta siswa untuk berbagi pengalaman atau minat yang terkait dengan materi yang telah dipelajari. Hal ini bertujuan untuk membangun koneksi antara pengetahuan akademis dengan pengalaman nyata siswa, serta memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

- **Motivasi**

Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai melalui permainan TGT, sehingga siswa memahami apa yang diharapkan dari kegiatan ini. Selain itu, guru juga menjelaskan manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan TGT, seperti meningkatkan kemampuan kerja sama, berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan sosial. Dengan demikian, siswa dapat memahami nilai tambah dari kegiatan ini dan termotivasi untuk

berpartisipasi secara aktif. Guru juga meminta siswa untuk bersemangat dan siap menghadapi permainan TGT, sehingga siswa dapat memulai kegiatan dengan antusiasme dan energi yang positif.

- **Referral**

Guru memastikan bahwa siswa memahami aturan-aturan yang harus diikuti selama permainan TGT dengan menjelaskan secara detail dan jelas. Hal ini bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dan memastikan bahwa permainan berjalan dengan lancar dan adil. Selain itu, guru juga menjelaskan konsekuensi yang akan diterima jika aturan-aturan tidak diikuti, sehingga siswa memahami pentingnya mengikuti aturan dan bertanggung jawab atas tindakan mereka. Dengan demikian, siswa dapat memahami bahwa mereka memiliki tanggung jawab penuh atas keputusan dan tindakan yang diambil selama permainan TGT, dan bahwa mereka harus siap menerima konsekuensi jika mereka tidak mengikuti aturan.

b. Tahap Aktivitas (Kegiatan)

Alokasi waktu yang di berikan pada tahap Aktivitas atau tahap Kegiatan pengajaran ini 60 menit. Sedangkan Prosedur belajar Pada tahap ini di pilah menjadi rangkaian sebagai berikut:

a) Penyajian Kelas

- **Aktivitas Guru**

Guru memulai kegiatan belajar dengan menjelaskan materi yang akan diajarkan, yaitu bab "Berkompetisi dalam Kebaikan" (Fastabiqul Khairat). Guru menyampaikan penjelasan dengan jelas dan sistematis, sehingga siswa dapat memahami konsep dan makna yang terkandung dalam materi tersebut. Guru juga menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, guru juga menggunakan metode pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi dan tanya jawab, untuk memastikan bahwa siswa memahami materi dengan baik. Guru juga memberikan contoh-contoh nyata yang terkait dengan materi, sehingga siswa dapat memahami aplikasi praktis dari konsep-konsep yang dijelaskan. Dengan demikian, kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan efektif.

- **Aktivitas Siswa**

Siswa, di sisi lain, mendengarkan penjelasan guru dengan saksama, memperhatikan setiap detail dan mencoba memahami hubungan antara konsep-konsep yang dijelaskan. Mereka juga membuat catatan-catatan penting dan mengajukan pertanyaan jika ada hal yang tidak dipahami. Dengan demikian, siswa dapat membangun pemahaman yang kuat tentang materi dan siap untuk mengembangkan pengetahuan mereka lebih lanjut.

b) Siswa Belajar secara Berkelompok/Collaboration

- **Aktivitas Guru**

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 8 orang, dengan tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran secara berkelompok dan meningkatkan kerja sama di antara siswa. Guru kemudian membimbing siswa untuk membaca dan berdiskusi tentang materi yang telah disampaikan, sehingga siswa dapat mempermudah menjawab pertanyaan dan memahami materi dengan lebih baik.

- **Aktivitas Siswa**

Siswa, di sisi lain, bergabung ke dalam kelompok yang telah dibagi oleh guru dan bekerja sama dengan teman sekelompok untuk berdiskusi dan mengerjakan latihan soal yang telah disiapkan. Dalam proses ini, siswa dapat saling berbagi pengetahuan, ide, dan pengalaman, sehingga mereka dapat memperdalam pemahaman tentang materi dan mengembangkan keterampilan kerja sama dan komunikasi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

c) Permainan/Games

- **Aktivitas Guru**

Guru mempersiapkan media yang akan digunakan untuk permainan, seperti peralatan, instruksi, dan aturan permainan. Setelah itu, guru mengawasi siswa dalam menjalankan permainan, memastikan bahwa siswa memahami aturan dan menjalankan permainan dengan jujur dan bersungguh-sungguh.

- **Aktivitas Siswa**

Siswa, di sisi lain, menjalankan permainan dengan antusias dan semangat, berusaha untuk mencapai tujuan permainan dengan jujur dan tidak curang. Mereka juga berinteraksi dengan teman-teman sekelompok, berdiskusi dan berkolaborasi untuk mencapai kesuksesan dalam permainan. Dengan demikian, permainan menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan edukatif, yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, dan berpikir kritis.

d) Pertandingan/Tournament

- **Aktivitas Guru**

Guru mengarahkan jalannya pertandingan dengan mengatur setiap kelompok untuk bergiliran menjawab latihan soal yang telah disiapkan. Guru juga memberikan nilai skor pada setiap kelompok yang menjawab dengan benar, sehingga tercipta suasana kompetisi yang sehat dan menyenangkan di antara kelompok-kelompok.

- **Aktivitas Siswa**

Siswa, di sisi lain, menjalankan pertandingan sesuai dengan arahan dari guru, dengan berusaha untuk menjawab latihan soal dengan benar dan cepat. Mereka bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi dan berbagi pengetahuan untuk mencapai kesuksesan dalam pertandingan. Dengan demikian, pertandingan menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan edukatif, yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kerja sama, berpikir kritis, dan berkompetisi secara sehat.

e) Pemberian Penghargaan/Gift

- **Aktivitas Guru**

Guru memberikan penghargaan pada kategori kelompok terbaik dalam permainan TGT, sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama, kreativitas, dan kemampuan yang ditunjukkan oleh kelompok tersebut. Penghargaan ini dapat berupa hadiah, sertifikat, atau pengakuan lainnya yang dapat memotivasi siswa untuk terus berprestasi.

- **Aktivitas Siswa**

Siswa, di sisi lain, menerima penghargaan yang diberikan langsung oleh guru dengan rasa bangga dan gembira. Mereka juga menghargai hasil akhir yang didapatkan, baik itu penghargaan maupun pengalaman yang diperoleh selama permainan TGT. Dengan demikian, siswa dapat merasakan kepuasan dan motivasi untuk terus belajar dan berprestasi, serta memperkuat ikatan dan kerja sama di antara anggota kelompok.

c. Tahap Pasca-Aktivitas (Pasca-Kegiatan)

Tahap ini adalah tahap penutup dan guru mengalokasikan waktu selama 15 menit. Pada tahap ini, sekali lagi, guru memastikan hasil belajar pada pertemuan tersebut dan menyuruh kembali para siswa untuk membuat kesimpulan jawaban yang benar dalam permainan tersebut dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang memicu siswa untuk berpikir kritis dan menganalisis informasi yang telah diperoleh. Guru juga membimbing siswa untuk membuat kesimpulan yang akurat dan relevan dengan materi yang telah diajarkan. Siswa, di sisi lain, membuat kesimpulan jawaban yang benar dari permainan yang telah dijalankan dengan mempertimbangkan semua informasi yang telah diperoleh dan menganalisisnya secara kritis. Mereka juga membuat rangkuman tentang materi yang diajarkan pada waktu itu, yaitu Berkompetisi dalam Kebaikan (Fastabiqul Khairat), dengan mempertimbangkan semua konsep dan prinsip yang telah dipelajari. Dengan demikian, siswa dapat memperkuat pemahaman mereka tentang materi dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analisis (Rozi & Anissuhada', 2022). Rangkuman yang dibuat oleh siswa juga dapat membantu mereka untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari dan mempersiapkan diri untuk materi yang akan dipelajari selanjutnya.

d. penilaian

Pada tahap penilaian ini, dikategorikan penilaian atas 3 unsur yaitu (Nafiati, 2021):

- **Kognitif**

Aspek kognitif dinilai melalui tes tertulis yang diambil dari hasil mengerjakan soal TGT yang ditempelkan pada papan tulis. Ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami

materi yang telah diajarkan dan dapat menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam bentuk soal-soal.

- **Afektif**

Aspek afektif dinilai melalui jurnal yang diambil dari hasil observasi secara langsung terhadap perilaku siswa di kelas. Ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat mengembangkan sikap dan perilaku yang positif, seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab.

- **Psikomotorik**

Aspek psikomotor dinilai melalui penilaian proyek atau penampilan, yang dapat diambil dari penilaian kekompakan dan bekerja sama, kemampuan dalam berpikir, dan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam bentuk proyek atau penampilan. Ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam bentuk nyata.

Dari penilaian yang dilakukan guru bahasa Inggris dapat ditarik garis besar tentang keberhasilan pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas XI-E di MA Negeri 1 Tuban. Secara umum, siswa dapat memahami materi pelajaran Al-Qur'an Hadist dengan sangat baik, terutama dalam memahami konsep-konsep keagamaan dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dibuktikan oleh hasil diskusi dan presentasi mereka yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi, terutama dalam permainan TGT yang memicu kerja sama dan kompetisi sehat di antara siswa. Mereka juga menunjukkan kemampuan berkomunikasi yang baik, baik dalam berbicara maupun menulis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model permainan TGT efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi Al-Qur'an Hadits, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan berkomunikasi.

Conclusions

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran Al-Qur'an Hadist memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan akhlak siswa, namun dalam pelaksanaannya dihadapkan pada berbagai problematika seperti kesulitan membaca, menulis, menghafal, dan memahami makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadist. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik seperti model Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, motivasi belajar, serta pemahaman mereka terhadap materi Al-Qur'an Hadist. Dengan demikian, pembelajaran Al-Qur'an Hadist dapat menjadi salah satu kunci untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang berkualitas dan berdaya saing. Selain itu, pembelajaran Al-Qur'an Hadist juga dapat membantu siswa memahami dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, serta membentuk generasi muda yang berakhlakul karimah dan memiliki kemampuan untuk menjawab tantangan zaman. Dengan demikian, pembelajaran Al-Qur'an Hadist dapat menjadi salah satu fondasi yang kuat dalam membentuk karakter dan akhlak siswa, serta membantu mereka menjadi generasi muda yang cerdas, beriman, dan berakhlak mulia.

References

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Ernawati, & ADr. Pahrurroji, S. H. : (2019). Buku Siswa Al-Qur'an Hadis Kelas XI. In M. T. I. Dr. H. Ahmad Fawaid (Ed.), *Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Fauzi, A. (n.d.). *Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Video Animasi Pada Siswa Kelas V: Studi Kasus di UPT Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sendanghaji Desa Sendanghaji Kecamatan Merakurak Kabupaten Tuban*. 1–22.

Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom : Kognitif , afektif , dan psikomotorik. *Humanika : Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

Rozi, F., & Anissuhada'. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Cara Berfikir Siswi. *Palapa : Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 10(1), 14–31.

Rustaman, A. (2021). *Rencana pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI*.

Aulia, M. F. (2023). Problematiks Pembelajaran Al-Quran Hadist Pada Siswa Kelas X Di MAN 1 Ponorogo. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2.

Faridah, Zulkarnain, Yusuf, Muhammad, & Asriadi. (2022). Efektivitas Dakwah Melalui Media Sosial Instagram Dalam Pandangan Kaum Milenial. *RETORIKA : Jurnal Kajian Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4. <https://doi.org/10.47435/retorika.v3i1.577>

Harmoni. (2020). Implementasi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 2.

Moleong, & J, L. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.

Nadhras, S., Putri, S., Nadira, S., Fauzul Muna, S., Rahim, & Hamdani, R. (2023). Problematika Siswa SMP Al-Washliyah Gunting Saga Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1). <https://jurnal.islahiyah.ac.id/index.php/jgt>

Nasir, M. (2021). *Model Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Di Sekolsh Dan Madrasah*. PT Rajagrafindo Persada.

Risqullah, F., Pratiwi, Y., Hasanah, U., Manasikana, A., & Karimah, S. (2023). Penggunaan Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV)*, 4.

Rohmawati, lutfi, & Karmilah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JUPE2*, 1. <https://doi.org/10.54832/jupe2.v1i2.142>

Tutun Usman, A., masripah, Fufu Fauziah Nurzaida, N., & Saifullah, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbasis Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Hadits. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>