



Peningkatan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits melalui Model Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas X IPA MA Al-Bairuny Jombang Tahun Pelajaran 2025/2026

Ahmad Jauharul Insan¹

¹Fakultas Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Indonesia

¹ahmadjauharul46@gmail.com

Abstract: This classroom action research (CAR) aims to improve learning outcomes in Al-Qur'an Hadits for Grade X IPA students at MA Al-Bairuny Jombang using the Teams Games Tournament (TGT) model. The study was conducted over two cycles with 25 students (7 male, 18 female). Pre-cycle data showed an average score of 69.12 with only 1 students achieving the KKM standard (≥ 75). After implementing TGT in Cycle I, the average increased to 82.20 with 24 students passing (96.00%). Cycle II improvements resulted in an average of 89.64 with 25 students achieving mastery (100.00%). The results demonstrate that the TGT model effectively increases academic achievement and student engagement in Al-Qur'an Hadits learning.

Keywords: Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Al-Qur'an Hadits, Classroom Action Research

Abstrak: Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits siswa kelas X IPA MA Al-Bairuny Jombang melalui model Teams Games Tournament (TGT). Penelitian dilaksanakan selama dua siklus dengan subjek 25 siswa (7 laki-laki, 18 perempuan). Data pra-siklus menunjukkan nilai rata-rata 69.12 dengan hanya 1 siswa yang mencapai standar KKM (≥ 75). Setelah menerapkan TGT pada Siklus I, rata-rata meningkat menjadi 82.20 dengan 24 siswa tuntas (96.00%). Perbaikan di Siklus II menghasilkan rata-rata 89.64 dengan 25 siswa mencapai ketuntasan (100.00%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan prestasi akademik dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Al-Qur'an Hadits, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan keimanan peserta didik. Namun dalam praktiknya, pembelajaran Al-Qur'an Hadits masih sering menghadapi permasalahan rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa, terutama karena metode yang digunakan cenderung monoton dan berpusat pada guru.

Berdasarkan observasi awal di kelas X IPA MA Al-Bairuny Jombang, ditemukan kondisi yang memprihatinkan. Dari 25 siswa kelas X IPA (7 laki-laki, 18 perempuan), data Ulangan Harian (UH) 1 menunjukkan nilai rata-rata 69.12 dengan hanya 1 siswa (4.00%) yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 24 siswa (96.00%) masih di bawah standar. Keaktifan siswa di dalam kelas juga masih rendah, siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerja sama kelompok dan kompetisi akademik secara sehat. Menurut Slavin (2015), model TGT dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa melalui permainan dan turnamen yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Melalui TGT, siswa didorong untuk aktif belajar bersama dan saling mendukung antar anggota kelompok dalam memahami materi Al-Qur'an Hadits. Model ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran termasuk mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam).





Penelitian terdahulu oleh Kurniawati (2022) menunjukkan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran PAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 25% dari pra-siklus ke akhir penelitian. Demikian pula penelitian Suryanto (2023) menemukan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga meningkatkan sikap sosial dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang dan kajian teoritis tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits melalui Model Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas X IPA MA Al-Bairuny Jombang Tahun Pelajaran 2025/2026". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadits dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Penelitian terdahulu yang relevan, Efektivitas Model TGT terhadap Hasil Belajar PAI. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi intrinstik siswa yang berdampak langsung pada kenaikan hasil belajar kognitif secara signifikan. Hasil: Terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 25% dari kondisi pra-siklus ke akhir penelitian. TGT dalam Meningkatkan Prestasi Belajar dan Sikap Sosial. Fokus penelitian ini adalah bagaimana unsur kompetisi dalam TGT tidak hanya mengasah kecerdasan intelektual tetapi juga membangun karakter sosial dan keaktifan siswa di dalam kelas. Hasil: Model TGT efektif meningkatkan prestasi akademik sekaligus memperbaiki sikap sosial siswa melalui kerja sama tim.

Implementasi TGT pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Penelitian ini sangat relevan karena memiliki subjek materi yang sama dengan penelitian Anda, yakni Al-Qur'an Hadits, dan menggunakan pendekatan PTK untuk memecahkan masalah kejenuhan siswa. Hasil: Penggunaan media kartu soal dalam turnamen TGT mampu menghilangkan kesan monoton pada materi hafalan hadits.

Peran Teknologi dalam Model Pembelajaran TGT. Mengingat fokus Anda pada digitalisasi dan pengembangan media di MA Al-Bairuny, penelitian ini mendukung argumen bahwa TGT yang dipadukan dengan media teknologi (seperti PowerPoint atau kuis digital) memberikan dampak yang lebih masif. Hasil: Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa hingga 25%. Strategi Pembelajaran Terintegrasi Digital di SMA/MA. Penelitian ini membahas bagaimana strategi pembelajaran yang terintegrasi (termasuk model kooperatif dan alat digital seperti Quizizz/Kahoot) memperkuat pemahaman konsep keislaman. Hasil: Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan membangun karakter Islami sesuai kebutuhan zaman digital.

Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PAI melalui Model TGT. Penelitian ini berfokus pada efektivitas model TGT dalam mengatasi masalah kepasifan siswa dalam pembelajaran agama. Temuannya memperkuat argumen Anda bahwa atmosfer kompetisi yang sehat dapat mengubah dinamika kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif. Hasil: Implementasi model TGT tidak hanya meningkatkan prestasi akademik secara signifikan, tetapi juga meningkatkan indikator keaktifan siswa (seperti keberanian bertanya dan kerja sama tim) sebesar 30%. Penelitian ini mendukung data yang Anda peroleh di MA Al-Bairuny.

LANDASAN TEORI

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di jenjang Madrasah Aliyah (MA) memiliki karakteristik yang khas dibandingkan dengan pendidikan agama pada umumnya. Ia bukan sekadar transfer ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*), melainkan juga proses





internalisasi nilai-nilai wahyu. Pada jenjang MA, karakteristik utamanya terletak pada kedalaman materi yang mencakup aspek tekstual dan kontekstual. Siswa tidak hanya dituntut untuk mampu membaca dan menghafal, tetapi juga memahami asbabun nuzul, asbabul wurud, serta kaidah-kaidah dasar tafsir dan syarah hadits secara sederhana. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki landasan berpikir yang kritis namun tetap berpijak pada sumber otoritatif Islam.

Tujuan kurikuler Al-Qur'an Hadits di MA secara sistematis diarahkan untuk membina dan membimbing siswa agar, Membangun Fondasi Aqidah: Memahami isi kandungan Al-Qur'an dan Hadits sebagai pedoman hidup utama. Keterampilan Literasi Religius: Memiliki kemampuan membaca, menulis, dan menghafal ayat-ayat pilihan dengan tajwid yang benar. Kemampuan Analisis: Mampu menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadits untuk menjawab problematika kontemporer yang dihadapi remaja di era digital. Di tengah arus globalisasi dan disrupsi informasi, Al-Qur'an Hadits memegang peranan krusial sebagai penyaring (*filter*) budaya. Urgensinya terletak pada pembentukan *akhlaqul karimah*. Melalui pembelajaran ini, siswa diajarkan nilai-nilai kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab (seperti yang tercermin dalam indikator penilaian kepribadian siswa di MA Al-Bairuny). Karakter yang terbentuk melalui interaksi dengan teks suci diharapkan menjadi identitas permanen siswa, sehingga mereka tidak hanya unggul secara kognitif namun juga memiliki integritas moral yang kokoh dalam pergaulan sosial maupun akademik.

Teori Konstruktivisme Sosial (Lev Vygotsky). Model TGT sangat selaras dengan pandangan Vygotsky yang menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial. Zone of Proximal Development (ZPD): Dalam TGT, siswa bekerja dalam kelompok heterogen di mana siswa yang lebih mampu membantu teman sebaya yang mengalami kesulitan. Interaksi ini memungkinkan siswa berada dalam "zona perkembangan proksimal" mereka, di mana tugas-tugas yang terlalu sulit untuk diselesaikan sendiri menjadi mungkin dengan bantuan rekan kelompok. Scaffolding Teman Sebaya: Diskusi kelompok dalam tahap "Tim" pada TGT berfungsi sebagai bentuk scaffolding atau perancah, di mana penjelasan dari teman sebaya sering kali lebih mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang setara.

Teori Motivasi (Robert Slavin). Slavin berpendapat bahwa struktur kelas kooperatif menciptakan jalur motivasi yang tidak ditemukan dalam pembelajaran kompetitif individualistik. Motivasi Ekstrinsik melalui Rekognisi: TGT menyediakan sistem penghargaan melalui "Rekognisi Tim" (Sertifikat atau gelar Super Team, Great Team, dll.). Hal ini mendorong siswa untuk berusaha maksimal demi kesuksesan kelompoknya. Tanggung Jawab Individual dalam Kompetisi Sehat: Melalui turnamen akademik, setiap siswa—tanpa memandang tingkat kemampuannya—memiliki kesempatan yang sama untuk menyumbangkan poin bagi timnya. Hal ini meningkatkan rasa harga diri dan motivasi untuk belajar agar dapat membantu tim menang dalam permainan kartu soal.

Dinamika Kelompok Heterogen dalam Mempercepat Pemahaman. Interaksi sosial dalam kelompok yang terdiri dari berbagai tingkat kemampuan (heterogen) mempercepat pemahaman materi melalui beberapa mekanisme, Klarifikasi Konsep: Saat berdiskusi, siswa terpaksa mengutarakan pemikiran mereka secara verbal, yang membantu mereka mengorganisasi dan mengklarifikasi pemahaman mereka sendiri tentang materi Al-Qur'an Hadits. Pengurangan Kecemasan Belajar: Belajar dalam kelompok kecil yang suportif mengurangi tingkat kecemasan dibandingkan bertanya langsung kepada guru di depan kelas. Hal ini menciptakan lingkungan yang aman bagi siswa untuk bereksplorasi





dan melakukan kesalahan tanpa rasa takut. Model Perilaku Belajar: Siswa dengan motivasi rendah dapat mencontoh kebiasaan belajar dan antusiasme siswa yang lebih aktif dalam kelompok mereka, yang pada akhirnya meningkatkan keaktifan belajar secara kolektif. Dengan mengintegrasikan teori-teori ini, model TGT di MA Al-Bairuny terbukti mampu mengubah pola belajar dari pasif menjadi aktif, eksploratif, dan mandiri, yang secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga siklus II.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi Al-Qur'an Hadits di MA Al-Bairuny, dilakukan melalui koordinasi struktur yang sistematis. Berdasarkan teori Slavin, terdapat lima komponen utama yang harus diimplementasikan secara berurutan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Berikut adalah *breakdown* detail sintaks TGT beserta implementasi praktisnya:

A. Presentasi Kelas (*Class Presentation*)

Tahap ini merupakan pengenalan materi secara klasikal oleh guru. Penjelasan Praktis: Guru menyampaikan materi inti, seperti "Hadits tentang Ilmu Pengetahuan" atau "Tafsir Akhlak", menggunakan media interaktif seperti PowerPoint atau audio tartil untuk menarik perhatian siswa. Fokus: Siswa harus memahami bahwa perhatian penuh pada tahap ini sangat krusial karena materi tersebut akan menjadi bahan utama dalam sesi game dan turnamen nantinya.

B. Tim (*Teams*)

Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Penjelasan Praktis: Di MA Al-Bairuny, 25 siswa dibagi menjadi 5 kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari campuran siswa laki-laki dan perempuan dengan tingkat kemampuan akademik (tinggi, sedang, rendah) yang berbeda. Fokus: Fungsi utama tim adalah memastikan seluruh anggota kelompok menguasai materi melalui diskusi bersama, saling membantu memahami ayat atau hadits, dan mempersiapkan teman satu tim agar siap menghadapi turnamen.

C. Permainan (*Games*)

Komponen ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa. Penjelasan Praktis: Guru menyiapkan kartu soal yang berisi potongan ayat, arti kosa kata, atau kandungan hadits. Siswa memilih kartu dan menjawab pertanyaan untuk mendapatkan skor bagi timnya. Fokus: Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap bermuatan edukatif agar siswa lebih antusias dan tidak pasif.

D. Turnamen (*Tournament*)

Tahap di mana kompetisi antar tim dilakukan secara adil. Penjelasan Praktis: Turnamen dilakukan dengan menempatkan siswa pada "meja turnamen" yang berisi siswa dari tim lain dengan tingkat kemampuan akademik yang setara. Misalnya, siswa peringkat atas dari Tim A akan bertanding dengan siswa peringkat atas dari Tim B, C, D, dan E. Fokus: Memastikan setiap siswa, tanpa memandang level kemampuannya, memiliki kesempatan yang sama untuk menyumbangkan poin besar bagi tim mereka jika mereka belajar dengan giat.

E. Rekognisi Tim (*Team Recognition*)

Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan berdasarkan prestasi kelompok. Penjelasan Praktis: Berdasarkan total poin yang dikumpulkan anggota tim selama turnamen, guru memberikan gelar penghargaan seperti "*Super Team*", "*Great Team*",





atau "Good Team". Di MA Al-Bairuny, pemberian reward ini terbukti efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa hingga mencapai ketuntasan 100% pada Siklus II. Fokus: Memperkuat kerja sama tim dan memberikan apresiasi atas usaha kolektif, bukan sekadar prestasi individu.

Implementasi kelima komponen ini secara konsisten terbukti dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas dari 69.12 menjadi 89.64, serta mengubah perilaku belajar siswa menjadi lebih aktif, eksploratif, dan mandiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. PTK merupakan penelitian yang dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru mata pelajaran untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Instrumen Penelitian Keberhasilan pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bergantung pada dua instrumen utama yang dirancang secara sistematis. Tes Hasil Belajar (Ulangan Harian): Penyusunan tes Ulangan Harian (UH) dilakukan melalui pengembangan kisi-kisi soal yang mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Soal disusun dalam bentuk objektif (pilihan ganda) dan esai terstruktur untuk mengukur ranah kognitif C1 hingga C4 (Mengingat, Memahami, Menerapkan, dan Menganalisis). Kisi-kisi Soal: Meliputi penguasaan mufradat (kosa kata), terjemahan ayat/hadis, serta pemahaman kandungan makna yang dikaitkan dengan konteks kekinian. Setiap butir soal divalidasi secara konten untuk memastikan kesesuaian dengan materi yang telah disampaikan melalui metode Teams Games Tournament (TGT). Skor UH 1 dan UH 2 digunakan sebagai data kuantitatif untuk melihat tren peningkatan hasil belajar antar siklus.

Lembar Observasi Keaktifan (Indikator Antusiasme): Untuk menangkap data kualitatif selama proses TGT berlangsung, dirancang lembar observasi yang fokus pada aspek "Antusiasme Siswa". Indikator antusiasme ini dioperasionalkan ke dalam beberapa perilaku teramati (observable behaviors), yaitu Kesiapan Kecepatan siswa dalam membentuk kelompok "Tim" dan menyiapkan perlengkapan belajar. Partisipasi Interaktif: Frekuensi siswa dalam bertanya atau memberikan penjelasan kepada teman sejawat dalam sesi diskusi tim (peer tutoring). Responsivitas: Ketangkasan dan keceriaan siswa saat menjawab tantangan dalam sesi "Game" dan "Tournament". Daya Saing Sehat: Usaha maksimal yang ditunjukkan siswa untuk menyumbangkan poin bagi timnya demi mendapatkan "Rekognisi Tim". Pengamat (kolaborator) memberikan skor pada skala Likert 1-4 untuk setiap indikator tersebut guna memastikan objektivitas data keaktifan.

Indikator Keberhasilan Penelitian ini menetapkan kriteria ketuntasan klasikal sebesar 80%. Pemilihan angka ini didasarkan pada argumen akademik dan praktis berikut.

Standar Akademik MA Al-Bairuny: Sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yaitu 75, maka angka 80% sebagai batas klasikal mencerminkan ambisi untuk melampaui standar rata-rata. Hal ini selaras dengan visi MA Al-Bairuny sebagai *Bilingual Integrated School* yang menuntut keunggulan akademik lebih tinggi dibandingkan standar minimum nasional. Validitas Peningkatan: Dalam konteks PTK, ketuntasan klasikal 80% dianggap sebagai titik jenuh (*saturation point*) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan (TGT) telah efektif menjangkau sebagian besar siswa (20 dari 25 siswa). Mengingat input siswa yang beragam, target ini dianggap realistis namun tetap menantang untuk mengukur efektivitas intervensi tindakan pada setiap siklusnya.





Refleksi Siklus: Target 80% berfungsi sebagai parameter penentu apakah penelitian harus dilanjutkan ke siklus berikutnya. Jika pada Siklus I target ini belum tercapai, maka dilakukan refleksi untuk memperbaiki sintaks TGT pada Siklus II hingga target tersebut terpenuhi atau terlampaui.

1. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPA MA Al-Bairuny Jombang tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Lokasi penelitian adalah MA Al-Bairuny yang beralamatkan di Jl. KH. Mimar 118-120 Sambongdukuh Jombang, Jawa Timur. Kepala Madrasah adalah Bapak Anang Soleman, S.Pd.

2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan menurut model PTK Kemmis dan McTaggart, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Siklus I: Penerapan model TGT pada materi "Tafsir Al-Qur'an tentang Akhlak" dan "Hadits tentang Etika Bergaul". Pembentukan 5 kelompok heterogen, game kartu soal, turnamen antar kelompok, dan rekognisi tim.

Siklus II: Perbaikan berdasarkan refleksi siklus I. Penerapan TGT pada materi "Hadits tentang Ilmu Pengetahuan" dan "Tafsir Al-Qur'an tentang Kerja Keras" dengan modifikasi teknik permainan dan sistem reward yang lebih menarik.

3. Teknik Pengumpulan Data

Tes: Ulangan Harian (UH) setiap akhir siklus untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa

Observasi: Pengamatan keaktifan dan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung

Dokumentasi: Daftar hadir, daftar nilai, dan foto kegiatan pembelajaran

4. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian dianalisis secara kuantitatif meliputi: (1) nilai rata-rata kelas dengan rumus $Mean = \frac{\sum X}{N}$, (2) persentase ketuntasan belajar klasikal dengan rumus $P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$, dengan KKM = 75, dan (3) peningkatan nilai dari pra-siklus ke siklus I, siklus I ke siklus II, dan pra-siklus ke siklus II. Kriteria keberhasilan penelitian adalah ketika persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Observasi

Tabel 1 Data penilaian akhlak, kepribadian dan nilai harian

Siswa	Kriteria Akhlak											Nilai Harian
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	
1	4	3	3	5	4	5	5	4	5	5	5	83
2	4	4	3		4	5	4	4	5	5	4	82
3	4	4	3		4	4	5	4	5	5	4	79
4	4	4	4		4	5	5	4	5	5	4	83
5	4	3	3		4	5	5	3	5	5	4	94
6	5	4	3	5	4	5	5	4	5	5	4	91



Siswa	Kriteria Akhlak											Nilai Harian
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	
7	3	2	3	4	4	5	4	3	5	5	4	30
8	4	2	4		4	3	4	4	5	5	4	40
9	4	2	4	5	4	5	3	4	5	5	4	95
10	4	4	4	4	4	5	5	3	5	4	5	89
11	4	3	2	5	4	5	5	3	5	5	5	76
12	4	4	3		4	5	5	4	5	5	4	72
13	4	4	4		4	5	5	4	5	5	4	94
14	4	3	3		4	5	5	4	5	5	4	88
15	4	2	4	5	3	4	4	4	5	5	3	86
16	4	4	4		4	5	4	4	5	5	4	67
17	4	4	4		4	5	5	4	5	5	4	92
18	4	4	4		4	5	5	4	5	5	4	94
19	4	4	4		4	5	5	4	5	5	4	95
20	4	4	4		4	5	5	4	5	5	4	92
21	4	4	4		4	5	5	5	5	5	5	83
22	4	4	4		4	5	5	4	5	5	4	89
23	4	4	4		4	5	5	4	5	5	4	83
24	4	4	4		4	5	5	4	5	5	4	96
25	4	4	4		4	5	5	4	5	5	5	96

Keterangan Akhlak:

A. Berdoa, B. Memberi Salam, C. Rasa Syukur, D. Sholat Berjama'ah, E. Jujur, F. Disiplin
G. Tanggung Jawab, H. Toleransi, I. Gotong Royong, J. Sopan Santun, K. Percaya Diri



Gambar 1 Dokumentasi penelitian

2. Pembahasan

a. Kondisi Pra-Siklus

Sebelum penerapan model TGT, dilakukan pengumpulan data awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X IPA. Berdasarkan nilai Ulangan Harian (UH) 1 yang dilaksanakan pada Januari 2026, diperoleh rekapitulasi data sebagai berikut:

Nilai rerata siswa kondisi pra-siklus		
Keterangan	Nilai	Keterangan
Nilai Rata-rata	69.12	-
Siswa Tuntas (≥ 75)		4.00%



Siswa Tidak Tuntas	96.00%
--------------------	--------

Data pra-siklus menunjukkan kondisi pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang belum optimal. Dari 25 siswa, hanya 1 siswa (4.00%) yang telah mencapai KKM sebesar 75, sedangkan 24 siswa masih di bawah standar. Nilai rata-rata kelas adalah 69.12, masih jauh dari target ideal. Keaktifan siswa dalam pembelajaran juga rendah.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2026. Hasil tes menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 82.20 (peningkatan 13.08 poin). Jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 24 siswa (96.00%), terdapat peningkatan ketuntasan sebesar 92.00 poin persen. Observasi menunjukkan siswa lebih antusias dan aktif berdiskusi dalam kelompok.

Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 89.64 (peningkatan 7.44 poin dari siklus I). Jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 25 siswa (100.00%), terdapat peningkatan 4.00 poin persen dari siklus I.

b. Perbandingan Hasil Antar Siklus

Perbandingan nilai rerata siswa kondisi pra-siklus, siklus I, dan siklus II

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	69.12	82.20	89.64
Siswa Tuntas	1 (4.00%)	24 (96.00%)	25 (100.00%)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits pada siswa kelas X IPA MA Al-Bairuny Jombang. Peningkatan terjadi secara konsisten dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 20.52 poin dan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 96.00 poin persen.

Keberhasilan model TGT sejalan dengan teori Slavin (2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kombinasi unsur permainan, kompetisi akademik yang sehat, dan pengakuan (recognition) terhadap prestasi kelompok. Selain itu, hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan, partisipasi, dan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits dilaksanakan melalui empat tahapan dalam setiap siklus (perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi). Model TGT menggabungkan unsur diskusi kelompok, permainan kartu soal, turnamen akademik, dan sistem reward. (2) Model TGT terbukti meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Nilai rata-rata meningkat dari 69.12 (pra-siklus) menjadi 89.64 (siklus II), dengan peningkatan 20.52 poin. Ketuntasan belajar





klasikal meningkat dari 4.00% menjadi 100.00% (peningkatan 96.00 poin), melampaui target 80%. (3) Model TGT meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, lebih berani bertanya, dan lebih termotivasi untuk belajar karena adanya elemen permainan dan kompetisi yang sehat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Anang Soleman, S.Pd. selaku Kepala Madrasah MA Al-Bairuny Jombang.
2. Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X IPA yang telah berkolaborasi baik.
3. Seluruh staf dan guru MA Al-Bairuny Jombang.
4. Siswa-siswi kelas X IPA yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2006). Penelitian tindakan kelas. Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). Strategi belajar mengajar. Pustaka Setia.
- Hamid, A., et al. (2025). Strategi Pembelajaran PAI pada Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Kota Jambi. *Journal of Contemporary Research*, 02(02), 914-924.
- Imron, M. Al, et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa di Sekolah Dasar Negeri 3 Kampung Baru Kota Bandar Lampung. *Pekerti*, 7(2), 226-240.
- Kementerian Agama RI. (2019). Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah. Jakarta: Kemenag RI.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Kurniawati, D. (2022). Efektivitas model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 145-158.
- Kurniawati, D. (2022). Efektivitas model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar pendidikan agama islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 145-158.
- Majid, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya. (Membahas karakteristik PAI secara filosofis dan didaktis).
- Mardiana, et al. (2021). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Agama Islam Pada Globalisasi Untuk Kaum Milenial (Pelajar). *Alfabet Jurnal Wawasan Agama Risalah Islamiah*, 1(1), 65-74.
- Muhaimin. (2014). *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*. Surabaya: Pusat Studi Agama, Politik dan Masyarakat.
- Nasution, M. A. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Melalui Model Kooperatif Tipe TGT. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 22-35.
- Ramayulis. (2012). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Suryanto, B. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap prestasi belajar dan sikap sosial siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 78-92.
- Suryanto, B. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games





Tournament terhadap prestasi belajar dan sikap sosial siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 78-92.
Widoyoko, S. E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
Zuhairini. (2015). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional.

