

PENERAPAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI MIS NURUL AMAL

Titin Yuniartin^{1*}, Imas Masru'ah², Ahmad Jauhari³, Jumroh⁴

Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

titin_yuniartin80@uidc.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan dari penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam menguasai materi yang disampaikan oleh guru pada kegiatan pembelajaran Al Qur'ah Hadits. Sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam menerima materi sebagai akibat dari penggunaan metode ceramah. Maka dari itu metode Teams Games Tournament (TGT) sangatlah tepat dalam mengatasi peserta didik yang kurang aktif dan sedang mengalami kejenuhan terhadap kegiatan pembelajaran. Penulis melakukan penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metodologi penelitian studi lapangan yaitu melakukan observasi langsung, wawancara dengan peserta didik. Dalam observasi tersebut peneliti menemukan beberapa perubahan pada diri peserta didik. Perubahan yang pertama yaitu peserta didik menjadi lebih aktif. Yang kedua peserta didik menjadi lebih senang karena belajar sambil bermain. Yang ketiga peserta didik dapat bekerja sama dengan teamnya dalam memecahkan masalah, sehingga waktu akan terasa lebih sedikit dan tidak membosankan karena semua peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Metode Teams Games Tournament, Pembelajaran Al-Qur'an Hadits.*

Abstrack: *The aim of implementing the Teams Games Tournament (TGT) method is to increase students' activeness in mastering the material presented by the teacher in Al Qur'ah Hadith learning activities. So that students do not experience boredom in receiving the material because of using the lecture method. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) method is very appropriate in dealing with students who are less active and are experiencing boredom with learning activities. The author conducted this research using a qualitative approach and field study research methodology, namely conducting direct observations and interviews with students. In these observations, researchers found several changes in the students. The first change is that students become more active. Second, students become happier because they learn while playing. Thirdly, students can work together with their team in solving problems, so that time will feel less and not boring because all students are involved in learning.*

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT) Method, Learning Al-Qur'an Hadits*

Article History:

Received: 28-08-2024

Revised : 27-09-2024

Accepted: 30-10-2024

Online : 30-11-2024

A. LATAR BELAKANG

Salah satu dari tujuan Pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara serta memberantas ketidakmampuan atau dengan kata lain kebodohan. Dalam Undang-Undang Dasar Negara Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan kondisi pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik bisa lebih aktif dalam mengembangkan potensinya menjadi peserta didik yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab (Rusman, 2012).

Dalam Pendidikan juga dilaksanakan secara individual maupun berkelompok melalui suatu proses pembelajaran sehingga terbentuk perubahan tingkah laku dan sikap.

Perubahan tersebut dapat dikatakan bertambahnya keterampilan, pengetahuan, dan budi pekerti, serta akhlak yang baik, rasa tanggung jawab hingga dapat mencapai kesejahteraan yang berdampak terhadap kemakmuran lingkungan keluarga, masyarakat, dan berbangsa. Suasana belajar yang gembira akan melahirkan sesuatu yang baru. Proses belajar anak melalui pengalaman hidupnya yang menarik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangan anak. Suasana belajar anak yang dipaksakan akan menjadikan anak takut, cemas, dan memiliki perasaan lain yang tidak nyaman (Hernowo., 2006).

Penggunaan strategi atau metode yang efektif dan efisien, akan memungkinkan peserta didik mencerna bahan pelajaran yang disebut kegiatan belajar. Dengan demikian berarti juga proses belajar mengajar dikatakan berhasil bilamana mampu menimbulkan respon berupa proses belajar mengajar. Sawaluddin, dkk dikutip (Ningsih, 2024) menjelaskan bahwa belajar mengajar diidentikkan dengan proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi melibatkan berbagai kegiatan maupun tindakan, terutama bila diinginkan hasil belajar yang berhasil terlihat dari perubahan tingkah laku pada anak didik, yang dapat membentuk dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengeti menjadi mengerti, dari tidak mampu menjadi mampu dan yang lainnya.

Dalam implementasi proses pembelajaran di MIS Nurul Amal Ciamis masih banyak ditemui dan didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah, tanpa adanya pola kreatifitas yang mengharuskan seorang guru mengatur metode yang dapat membuat peserta didik bisa berperan aktif dan dengan mudah menyerap materi yang disampaikan. Maka dari itu, kemampuan seorang guru dalam merancang proses pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan metode yang tepat, cepat serta menyenangkan seperti *Teams Games Tournament* (TGT) ini merupakan hal yang sangat urgen.

Guru yang bisa merancang, mendesain dan mengarahkan model sistem pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan kemampuan serta sarana media pembelajaran yang mendukung sangat menentukan kualitas dan hasil belajar peserta didik. Seorang guru dituntut untuk kreatif dan mampu membuat peserta didik memahami dan mengerti apa yang seharusnya menjadi target penguasaan peserta didik dalam menyerap sebuah materi berdasarkan metode pembelajaran di kelas yang di terapkan, sehingga menuju kepada kemajuan sesuai dengan perkembangan zaman.

Sudjana dikutip (Rifky, 2024) menjelaskan bahwa ketepatan dalam pemilihan metode pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dapat mengurangi rasa bosan dan kejenuhan serta penurunan semangat peserta didik dalam menerima materi yang membutuhkan metode pembelajaran, dengan menjadikan peserta didik sebagai *Student center* yang membuat pembelajaran di kelas menjadi kooperatif dan aktif learning. Peserta didik merasa dihargai dalam memecahkan sebuah kesulitan yang dialaminya sehingga mampu memahami materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan pengamatan dan studi lapangan di MIS Nurul Amal Ciamis, pada mata pelajaran Qur'an Hadits guru hanya menerangkan dan menggunakan metode ceramah dengan penunjang buku paket dan papan tulis untuk menerangkan mata pelajaran kepada peserta didik.

Proses pembelajaran di kelas yang hanya berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah ini akhirnya menjadikan sebab peserta didik kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Ada juga sebagian peserta didik yang tidak

memperhatikan pelajaran saat guru menerangkan dan mengantuk, ada yang berbicara sendiri dengan teman sebangku, dan yang lainnya bahkan melakukan kegiatan yang sama sekali tidak menunjang kegiatan belajar di dalam kelas. Oleh karenanya berdasarkan informasi yang didapatkan dari guru pengampu (Al-Qur'an Hadits), peserta didik cenderung pasif di dalam kelas saat guru menerangkan materi. Sebagian besar peserta didik bersikap acuh dan diam saat diberikan kesempatan untuk bertanya dan bahkan menjawab soal yang diajukan.

Pada saat diterapkannya metode pembelajaran yang tepat, peserta didik diharapkan dapat menerima materi secara utuh yang telah disampaikan oleh guru. meskipun tidak ada sama sekali peserta didik yang akan bertanya ketika telah diberikan sebuah kesempatan untuk bertanya oleh guru, hal itu tidak dapat dipergunakan sebagai barometer untuk menentukan peserta didik apakah sudah faham dan mengerti keseluruhan materi yang diajarkan oleh guru. Terbukti dari hasil tes ulangan Qur'an Hadits peserta didik banyak yang tidak mengerti materi yang sudah diajarkan oleh guru Qur'an Hadits dalam bab Hukum Ra'.

Dalam pemilihan metode pembelajaran yang tepat dibutuhkan kreatifitas guru sehingga mampu menciptakan proses belajar yang menyenangkan di dalam kelas. Belajar yang menyenangkan merupakan upaya yang dapat dikerjakan untuk mengantisipasi permasalahan dan kesulitan peserta didik dalam memahami materi tersebut. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran yang bisa dipergunakan agar lebih menarik dan variatif dalam proses belajar peserta didik. Pembelajaran ini menekankan pada sebuah permainan dan bekerja sama dengan cara membagi peserta didik dalam kelompok.

Dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) tipe kooperatif ini keaktifan peserta didik dibagi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai dengan 5 orang peserta didik. Pembagian kelompok kecil ini diharapkan peserta didik dapat berkolaborasi dan berinteraksi dengan sesama temannya, maupun lingkungan, guru dan semua pihak yang terlibat selama proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian tujuan akhir dari proses pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan adanya keterlibatan peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif, lebih semangat dalam belajar mandiri serta memiliki persiapan dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode yang sangat mudah diterapkan kepada peserta didik, karena peserta didik menjadi pusat dari aktifitas pembelajaran, guru hanya mengatur jalannya kegiatan tersebut, seluruh peserta didik dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran. Sehingga peserta didik merakan pembelajaran tersebut adalah sebuah permainan yang menyenangkan.

Slavin dikutip (Kartika, 2022) menjelaskan bahwa terdapat lima unsur komponen utama dalam kegiatan *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas yaitu: (1) Presentasi Kelas. Pada tahap ini, guru menyampaikan materi ajar, tujuan pembelajaran, dan pokok bahasan yang akan dipelajari. Sampai peserta didik benar-benar memahami materi dan bisa maksimal dalam permainan. Pada tahap ini juga, guru memberikan peserta didik motivasi dan dorongan agar dapat berkompetisi dengan jujur, adil, dan antusias dalam pembelajaran. (2) Kelompok (team). Tahap kedua ini, tenaga pendidik dapat membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang. Pada tahap ini, usahakanlah guru memberikan kontrol agar tidak ada kelompok yang lebih dominan daripada kelompok lainnya. (3) Game. Tahap ketiga ini merupakan tahapan yang

menuntut kesiapan peserta didik dalam memahami materi ajar. Guru dapat membuat rancangan pertanyaan-pertanyaan dan menyiapkan media terbaik agar mempermpudah peserta didik memahami pelajaran. (4) Turnamen. Pada tahap ini, masing-masing perwakilan kelompok maju dan menjawab intruksi yang telah diberikan. (5) *Team recognition* (penghargaan kelompok). Tahap akhir dari metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah memberikan penghargaan kepada kelompok dengan pemerolehan skor terbanyak. Pemberian penghargaan ini sangat penting bagi peserta didik agar mereka merasa terlibat dalam kelas.

Berdasarkan pandangan di atas dapat dipahami bahwa metode pembelajaran merupakan cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Siti Mukrimah dikutip (Sappaile, 2024) menjelaskan jadi pada dasarnya tidak diperlukan teori yang ada hubungannya dengan pembelajaran. Orang akan merasa sudah mampu mengajar dan menjadi guru kalau sudah menguasai materi yang akan disampaikan. Pandangan ini tidaklah benar. Guru diharuskan mempelajari pengetahuan yang ada kaitannya dengan kegiatan pembelajaran, khususnya metode pembelajaran, yang sangat berguna dalam proses terjadinya interaksi belajar.

Beberapa tahun belakang ini, seperangkat konsep dan paradigma pendidikan Indonesia mulai beranjak ke arah baru yang berkaitan erat dengan lahirnya paradigma konstruktivisme. Ismail Minardi dikutip (Kartika, 2021) menjelaskan bahwa pada paradigma tersebut, pengetahuan tidak ditransfer begitu saja oleh guru kepada peserta didik, tetapi pengetahuan tersebut dikonstruksikan di dalam pikiran peserta didik itu sendiri. Adanya paradigma tersebut merupakan respons bahwa masih dominannya metode pembelajaran konvensional dalam pendidikan. Metode yang dimaksud yaitu metode ceramah, pidato, dan mengerjakan soal-soal tertentu yang membuat suasana kelas menjadi tidak harmonis.

Rusman dalam bukunya, mengutip pendapat Saco yang menjelaskan bahwa dalam metode pembelajaran games atau permainan, peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk yang bervariasi sesuai dengan materi pelajaran (Rusman, 2017).

Lalu, bagaimana sih solusi agar suasana kelas jadi asyik dan menyenangkan? Salah satu alternatif dalam memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik merasa bahwa eksistensinya dalam pembelajaran memberikan dampak tertentu dan bahkan ia akan lebih termotivasi. Motivasi inilah yang menjadi pembawa perubahan di masa yang akan datang. Salah satu metode pembelajaran yang pas untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT).

Metode ini merupakan tipe atau model pembelajaran kooperatif yang digunakan guru dalam pengajaran dengan gaya sambil bermain, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik (Arif, 2024). Maka disini guru berperan seolah-olah sebagai teman bagi peserta didik yang bisa membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan apa yang sedang diajarkan guru yang bisa membuat peserta didik lebih bermotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dibahas tentang penerapan metode pembelajaran *team's games tournament* (TGT) pada pembelajaran al qur'an hadits di MIS Nurul Amal Ciamis.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2021) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Ramli, 2024) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *team's games tournament* (TGT) pada pembelajaran al qur'an hadits di MIS Nurul Amal Ciamis. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Ulimaz, 2024) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data skunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (B. Arifin, 2024) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Arifudin, 2020) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai penerapan metode pembelajaran *team's games tournament* (TGT) pada pembelajaran al qur'an hadits di MIS Nurul Amal Ciamis. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Djafri, 2024).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistik secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang analisis penerapan metode pembelajaran *team's games tournament* (TGT) pada pembelajaran al qur'an hadits di MIS Nurul Amal Ciamis, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Nuary, 2024).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Suryana, 2024).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Syofiyanti, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan budaya kolaborasi sebagai cara untuk mengembangkan kreativitas guru dalam mengajar.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Rohimah, 2024). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Ulfah, 2021) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Sembiring, 2024). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Sanulita, 2024). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang penerapan metode pembelajaran *team's games tournament* (TGT) pada pembelajaran al qur'an hadits di MIS Nurul Amal Ciamis.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Tanjung, 2020).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Paturochman, 2024). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Nasem, 2018) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (A. Arifin, 2024) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu penerapan metode pembelajaran *team's games tournament* (TGT) pada pembelajaran al qur'an hadits di MIS Nurul Amal Ciamis.

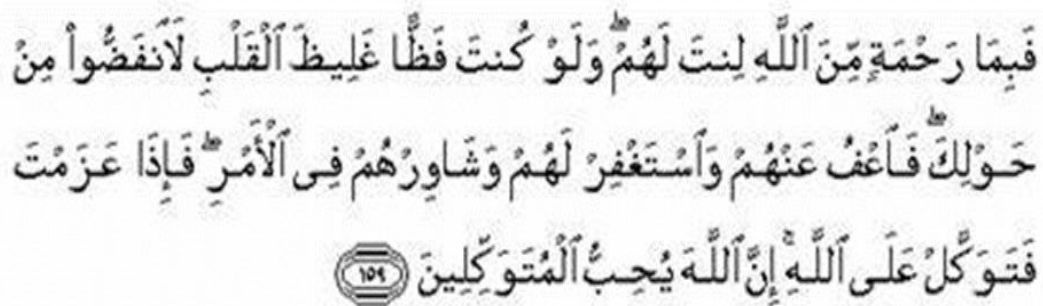
Menurut Muhadjir dalam (Arifudin, 2024) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pembelajaran menekankan proses belajar peserta didik secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Pemilihan metode pembelajaran harus

menghindari upaya penuangan ide kepada peserta didik. Guru seharusnya memikirkan cara (metode) yang membuat peserta didik belajar secara optimal. Dalam arti sesuai tingkat kemampuan masing-masing. Belajar yang optimal dapat dicapai jika peserta didik aktif di bawah bimbingan guru yang aktif (Hamdani, 2011).

Metode pembelajaran dalam Islam tidak akan lepas dari sumber pokok ajaran Islam yaitu Al-Qur'an. Al-Qur'an yang dijadikan sebagai tuntunan dan pedoman bagi umat telah memberikan garis-garis besar mengenai pendidikan terutama tentang metode mengajar. Ayat Al-Quran yang berkaitan dengan metode pembelajaran adalah pada Q.S Ali Imran ayat 159.



Artinya: “Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya. (QS. Ali-Imran:159).

Gunawan dikutip (Kartika, 2024) menjelaskan bahwa proses belajar akan menghasilkan perubahan perilaku. Salah satu ciri dari perubahan perilaku, yaitu perubahan yang disadari dan disengaja, berkesinambungan, fungsional dan bermanfaat, positif dan berakumulasi. Pembelajaran merupakan inti dari proses Pendidikan. Di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen, yaitu guru, peserta didik, dan materi pembelajaran atau sumber belajar. Proses pembelajaran mengharuskan adanya interaksi antara guru yang bertindak sebagai pengajar dan peserta didik sebagai orang yang belajar.

Fathul, dkk dikutip (Kartika, 2023) menjelaskan bahwa kata-kata belajar sambil bermain memang mudah dan gampang diucapkan. Namun merealisasikannya dalam praktik tentunya tidak mudah. Sebagaimana bermain, belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan. Belajar adalah proses, bukan hasil. Lebih lanjut Fathul, dkk dikutip (Kartika, 2020) menjelaskan bahwa melaksanakan suatu pembelajaran dengan permainan adalah hal yang mungkin dicapai. Bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengeksplor, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Permainan merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang mengembirakan. Fathul, dkk dikutip (Ulfah, 2021) menjelaskan bahwa bermain didefinisikan sebagai kegiatan menikmati kebebasan dalam pembebasan. Dengan demikian, manusia juga mengalami pembebasan dari tujuan

atau pamrih, sebagaimana yang biasa dilakukan melalui aktivitas sehari-hari lainnya. Bermain merupakan hal yang akan membuat peserta didik Bahagia.

Melihat berbagai pemahaman terkait definisi bermain dan belajar. Sudjana dikutip (Arifudin, 2022) menjelaskan bahwa maka proses pembelajaran di kelas yang dilaksanakan setiap hari memberikan dampak perubahan dan diharapkan bisa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan terhadap perkembangan dan pemahaman peserta didik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dalam Pengalamannya penulis sendiri berusaha mengamati melaksanakan metode belajar *Teams Games Tournament* (TGT) untuk beberapa materi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di kelas VI. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu diantara model variasi pembelajaran yang efektif dan kooperatif serta inovatif yang mudah diberikan kepada peserta didik, dikarenakan melibatkan kreatifitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan dan terdapat aspek permainan yang menyenangkan. Sangat berbeda sekali dengan metode pembelajaran ceramah yang biasa kita jumpai, peran seorang guru sangat mendominasi sementara peserta didik hanya menjadi objek pendengar, sehingga beberapa peserta didik saja yang mampu dan faham serta bertindak aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Namun mayoritas para peserta didik terkesan diam dan pasif serta enggan untuk bertanya dan respon balik kepada guru tentang materi yang sudah diajarkan, serta menjawab maupun menanggapi.

Keaktifan peserta didik dalam kelas merupakan kelebihan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbeda tentunya dengan model pembelajaran biasa. Dalam hal kegiatan pembelajaran guru Al Qur'an Hadits hanya memberikan penguatan materi yang selanjutnya peserta didik yang harus menentukan penuh kegiatannya bersama teman sebaya, karena apa yang dipelajari dan didapat dari guru bisa diterapkan dalam bentuk kuis, dan skor kuis mereka akan memberikan skor kelompoknya.

Pembagian kelompok pada tahapan kedua yaitu dilanjutkan dengan kegiatan berkelompok, empat sampai dengan lima orang peserta didik belajar di dalam kelas. Setelah guru selesai memberikan materi pelajaran (bahan bacaan). Peserta didik diharapkan bisa bekerja sama dalam kelompok masing-masing dan saling membantu satu sama lain untuk memahami dan mencermati materi pelajaran.

Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja samanya di depan kelompok lain, kemudian saling menguatkan alasan dalam menemukan perbedaan pemahaman dari materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru, masing masing anggota kelompok membantu dengan memberikan masukan dan tanggapan, sehingga dalam prosesnya semua peserta didik dilibatkan untuk lebih aktif dan komunikatif dalam pembelajaran Al Qur'an Hadits.

Pembelajaran Al Qur'an Hadits merupakan sebuah terobosan baru dalam hal metode pembelajaran yang menyenangkan, metode *Teams Games Tournament* (TGT). TGT memberikan warna bagi proses pembelajaran Al Qur'an Hadits yang kesannya dari dulu hanya menggunakan metode ceramah, dalam implementasinya peserta didik sangat antusias dan aktif dalam kelas pada saat diterapkannya metode *teams games tournament*, peserta didik merasa tertantang dan dilibatkan secara langsung untuk aktif berperan dalam menyelesaikan sebuah pertandingan melawan tim atau kelompok diskusi, masing-masing mempersiapkan dengan sangat baik materi yang akan di pertandingan dan diskusi kelompok.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Maka dapat disimpulkan bahwa dalam implementasi metode TGT diperlukan kerja sama semua elemen stekholder sekolah khususnya peserta didik untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, memberikan respon yang positif dan peran guru Al Qur'an Hadits sebagai manajerial yang mengawasi jalannya pelaksanaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk bisa selalu memotivasi peserta didik, dalam pelaksanaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran di kelas.

Saran berdasar hasil penelitian ini yakni bahwa penggunaan strategi atau metode yang efektif dan efisien, akan memungkinkan peserta didik mencerna bahan pelajaran yang disebut kegiatan belajar. Dengan demikian berarti juga proses belajar mengajar dikatakan berhasil bilamana mampu menimbulkan respon berupa proses belajar mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik. Terima kasih juga kepada rekan guru yang bersedia membagikan pengalamannya dan menjadi inspirasi bagi peneliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif, M. (2024). Tantangan dan Peluang dalam Inovasi Pembelajaran Islam di Era Digital. *Global Education Journal*, 2(1), 73–80.
- Arifin, A. (2024). The Relationship Between Classroom Environment, Teacher Professional Development, and Student Academic Performance in Secondary Education. *International Education Trend Issues*, 2(2), 151–159.
- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2020). Pendampingan UMKM Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Dan Hasil Penjualan Opak Makanan Khas Jawa Barat. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 313–322.
- Arifudin, O. (2021). Pengaruh Kelas Sosial, Pengalaman dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Penggunaan Kartu Kredit. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 5(1), 286–298.
- Arifudin, O. (2022). Teacher Personality Competence In Building The Character Of Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1), 5–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i1.3>
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Research Trends Education Management In Indonesia. *Journal of Education Global*, 1(2), 165–173.
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.

- Hamdani. (2011). *Strategi belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hernowo. (2006). *Menjadi Guru Yang Mau dan Mampu Mengajar secara Menyenangkan*. Bandung: Penerbit MLC.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 3(2), 144–157.
- Kartika, I. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(2), 147–160.
- Kartika, I. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 5(2), 171–187.
- Nasem, N. (2018). Pengaruh Pelatihan dan Motivasi terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan Stit Rakeyan Santang Karawang. *Jurnal Manajemen, Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(3), 209–218.
- Ningsih, I. W. (2024). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 23–37.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Paturochman, I. R. (2024). Pluralism And Multiculturalizm Education. *International Journal Of Society Reviews*, 2(3), 564–573.
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.
- Rifky, S. (2024). Professionalism Of Educators In Learning Development. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 579–588.
- Rohimah, R. B. (2024). Madrasah's Contribution To The Empowerment Of The Village Community In Indonesia. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 1088–1101.
- Rusman. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Sembiring, I. M. (2024). Pendidikan Agama Islam Berwawasan Global Sebagai Dasar Paradigma Dan Solusi Dalam Menghadapi Era Society 5. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 305–314.

- Suryana, A. (2024). Dampak Penyaluran Zakat Produktif Dalam Bentuk Beasiswa Terhadap Mustahik Pada Lembaga Rumah Zakat. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 6813–6822.
- Syofiyanti, D. (2024). Implementation of the" Know Yourself Early" Material Sex Education for Children in Schools. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 2(9).
- Tanjung, R. (2020). Analisis Pengaruh Penilaian Kinerja Dan Kompensasi Terhadap Produktivitas Kerja Pada PDAM Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10(1), 71–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.32502/jimn.v10i1.2719>
- Ulfah, U. (2021). Implikasi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) Bagi Pemberdayaan Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Kompetensi Konselor. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 67–77. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.293>
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312–9319.